

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian mengenai efektivitas permainan *Hatschi Patschi* dalam meningkatkan kemampuan siswa membentuk *W-Fragen*, maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Pada tes awal, siswa kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 80 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah sebesar 40 dengan rata-rata 60,00. Berdasarkan tabel kategori penilaian menurut Nurgiyantoro, nilai rata-rata tes tersebut termasuk ke dalam kategori cukup dengan rentang nilai (60-74). Sedangkan siswa kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi sebesar 80, dan nilai terendah 40 dengan rata-rata 59,83 yang dapat dibulatkan menjadi 60,00. Berdasarkan tabel kategori penilaian menurut Nurgiyantoro, nilai rata-rata tes tersebut termasuk ke dalam kategori cukup dengan rentang nilai (60-74). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam membentuk *W-Fragen* di kelas eksperimen dan kelas kontrol sama.
2. Pada tes akhir, siswa kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah sebesar 65 dengan rata-rata 77,1. Berdasarkan tabel kategori penilaian menurut Nurgiyantoro, nilai rata-rata tes tersebut termasuk ke dalam kategori baik dengan rentang nilai (75-84), sedangkan siswa kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi sebesar 80, dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 64,50. Berdasarkan tabel kategori penilaian menurut Nurgiyantoro, nilai rata-rata tes tersebut termasuk ke dalam kategori cukup dengan rentang nilai (60-74). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam membentuk *W-Fragen* di kelas eksperimen lebih baik daripada siswa di kelas kontrol.
3. Berdasarkan selisih nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai uji t independen sebesar 6,30. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,30 > 2,0017$). Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang

Witgia Indah Rosayu, 2015

Efektivitas Permainan Hatschi Patschi dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Membentuk W-Fragen. Bandung. Skripsi Departemen Pendidikan Bahasa Jerman, FPBS. Universitas Pendidikan Indonesia.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

signifikan antara kemampuan siswa dalam membentuk *W-Fragen* di kelas eksperimen dan siswa di kelas kontrol setelah menerima perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Hatschi Patschi* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran *W-Fragen*.

B. Saran

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membentuk *W-Fragen* diperlukan suatu pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disampaikan beberapa saran, yakni sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t diketahui bahwa permainan *Hatschi Patschi* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membentuk *W-Fragen*. Oleh karena itu, permainan ini dapat diterapkan dalam pembelajaran *W-Fragen*.
2. Berdasarkan kendala yang ditemukan di lapangan, pada saat permainan dilaksanakan, suasana menjadi ramai, disini guru harus dapat mengontrol siswa dan mengawasi siswa agar permainan tetap kondusif dan tujuan pembelajaran dalam permainan tercapai dengan maksimal.
3. Peneliti lain yang tertarik pada permainan *Hatschi Patschi* dapat menerapkan permainan ini dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan fokus struktur yang lain.