BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari deskripsi analisis data dan pembahasan hasil penelitian pada bab sebelumnya, dapat dirumuskan kesimpulan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Kemampuan kosakata siswa sebelum penerapan permainan *Kreislauf* dalam pembelajaran termasuk ke dalam kategori kurang baik. Hal ini terbukti dari hasil tes awal (*Pretest*) yang menunjukkan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 46 dengan nilai rata-rata 63,77.
2. Kemampuan kosakata siswa setelah penerapan permainan *Kreislauf* dalam pembelajaran termasuk ke dalam kategori baik sekali. Hal ini terbukti dari hasil tes akhir (*Posttest*) yang menunjukkan nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 63 dengan nilai rata-rata 80,70.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*. Ini terbukti dari penghitungan selisih nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest* sebesar 16,93 dan dari hasil uji-t yang menunjukkan t_{hitung} lerbih besar dari t_{tabel} (13.85 > 2,0555). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Kreislauf* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

B. Saran

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, diperlukan suatu pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disampaikan beberapa saran, yakni sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t diketahui bahwa permainan *Kreislauf* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu, permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman.
2. Untuk melaksanakan permainan ini sebaiknya guru mempertimbangkan ketersedian tempat karena permainan *Kreislauf* akan lebih efektif digunakan pada ruang yang cukup luas.
3. Peneliti lain yang akan meneliti bidang yang sama, dapat menggunakan permainan *Kreislauf* dalam mempelajari kosakata bahasa Jerman.