

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian mengenai penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*) di SMA, maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Pada tes awal, siswa kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 71 (dalam skala 1-100) dan nilai terendah sebesar 45 dengan rata-rata 57,28, sedangkan siswa kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi sebesar 73 dan nilai terendah 52 dengan rata-rata 63,39. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki kemampuan mengeja hampir sama dengan siswa kelas kontrol.
2. Pada tes akhir, siswa kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 85 (dalam skala 1-100) dan nilai terendah sebesar 54 dengan rata-rata 74,07, sedangkan siswa kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi sebesar 75 dan nilai terendah 52 dengan rata-rata 58,5. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki kemampuan mengeja yang lebih baik daripada siswa kelas kontrol.
3. Berdasarkan selisih nilai rata-rata tes awal kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai uji t independen sebesar 10,8. Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $10,8 > 2,0049$ ). Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengeja siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol setelah menerima perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* efektif untuk diterapkan sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*).

## B. Saran

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengeja, diperlukan media yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat disampaikan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t diketahui bahwa penggunaan permainan *Wörter-Hüpfen* dapat meningkatkan kemampuan mengeja. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru untuk mengajarkan nomina, khususnya dalam bahasa Jerman,
2. Berdasarkan kendala yang ditemukan di lapangan, bisa disarankan bahwa sebaiknya sebelum melakukan permainan siswa diberikan penjelasan mengenai aturan permainan harus disampaikan dengan cermat sebelum diterapkannya metode ini,
3. Kontrol saat berlangsungnya permainan juga sebaiknya dilakukan oleh guru, agar tidak terjadi kecurangan dan dapat mengetahui perkembangan siswa, serta mengoreksi kesalahan mengeja siswa,
4. Selain di sekolah, siswa hendaknya juga melatih mengeja dengan lebih sering menghafal kosakata dalam bahasa Jerman, khususnya cara penulisannya dengan cara dieja,
5. Bagi peneliti lain yang ingin meneliti dalam bidang yang sama, disarankan untuk menerapkan permainan *Wörter-Hüpfen* sebagai latihan mengeja (*Buchstabieren-Übung*) dalam mempelajari tema pembelajaran bahasa Jerman lainnya.