

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian mengenai efektivitas teknik permainan *Trivial Pursuit* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Pada tes awal, siswa kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 70 (dalam skala 1-100) dan nilai terendah sebesar 35 dengan rata-rata 55,6 dan termasuk kategori “kurang” dalam tabel penilaian Arikunto, sedangkan siswa kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi sebesar 85, dan nilai terendah 40 dengan rata-rata 67,96 dan termasuk kategori “baik”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol memiliki tingkat penguasaan kosakata lebih baik.
2. Pada tes akhir, siswa kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 75 dengan rata-rata 90 dan termasuk kategori “baik sekali”, sedangkan siswa kelas kontrol memperoleh nilai tertinggi sebesar 80, dan nilai terendah 55 dengan rata-rata 71 dan tetap termasuk dalam kategori “baik”. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas eksperimen memiliki tingkat penguasaan kosakata bahasa Jerman yang lebih baik daripada siswa kelas kontrol.
3. Berdasarkan selisih nilai rata-rata tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai uji t independen sebesar 6,48. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,48 > 2,0106$). Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol setelah menerima perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik permainan *Trivial Pursuit* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman

B. Saran

Untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, diperlukan suatu metode atau media 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 teknik permainan *Trivial Pursuit* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu, teknik ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi pengajar untuk mengajarkan kosakata bahasa Jerman.
2. Kepada peneliti lain yang akan meneliti kajian yang sama, disarankan agar memberikan perlakuan atau *treatment* secara lebih intensif, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal
3. Permainan *Trivial Pursuit* tidak hanya dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata saja, tapi juga di keterampilan bahasa lainnya.