BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian mengenai efektivitas teknik permainan *Der groβe Preis* dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam pembelajaran nomina sebelum penggunaan permainan *Der groβe Preis* termasuk ke dalam kategori cukup berdasarkan tabel kategori penilaian menurut Arikunto (2009, hlm. 245). Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* kelas perlakuan sebesar 64 dengan nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi sebesar 73, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 62,73 dengan nilai terendah sebesar 47 dan nilai tertinggi sebesar 73.
2. Kemampuan siswa dalam pembelajaran nomina setelah penggunaan permainan *Der groβe Preis* termasuk ke dalam ketegori baik sekali untuk kelas perlakuan dan kategori baik untuk kelas kontrol. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata *posttest* kelas perlakuan sebesar 85,86 dengan nilai terendah sebesar 57 dan nilai tertinggi sebesar 100, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 77,91 dengan nilai terendah sebesar 47 dan nilai tertinggi sebesar 90. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pada kelas perlakuan terdapat peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.
3. Berdasarkan selisih nilai rata-rata *posttest* kelas perlakuan dan kelas kontrol diperoleh nilai uji t independen sebesar 2,6677. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,6677 > 2,0154). Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penguasaan nomina bahasa Jerman siswa kelas perlakuan dan siswa kelas kontrol setelah menerima perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Der groβe Preis* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

B. Saran

Dalam meningkatkan penguasaan nomina bahasa Jerman siswa diperlukan suatu pembelajaran yang tepat dan menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapt disampaikan beberapa saran, yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan teknik permainan *Der groβe Preis* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif oleh guru khususnya dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman.
2. Penggunaan teknik permainan *Der groβe Preis* dapat dijadikan salah satu alternatif bagi peneliti lain yang akan meneliti di bidang yang sama dalam mempelajari keterampilan berbahasa lainnnya seperti berbicara.