

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe*, diperoleh skor terendah sebesar 33,3 dan skor tertinggi sebesar 60 dari skor maksimal 100. Skor rata-rata *pretest* adalah sebesar 46,84. Menurut penilaian Arikunto (2010, hlm. 245) dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum penerapan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe* termasuk ke dalam kategori kurang.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe*, diperoleh skor terendah sebesar 70 dan skor tertinggi sebesar 90 dari skor maksimal 100. Skor rata-rata *posttest* adalah sebesar 80,88. Menurut penilaian Arikunto (2010, hlm. 245) dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe* termasuk ke dalam kategori sangat baik.
3. Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 16,73$ sedangkan dari daftar distribusi t_{tabel} dengan taraf nyata (α) = 0,05 dan dk = 18 diperoleh $t_{tabel} = 1,734$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut terlihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang berarti terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* (X) dan *posttest* (Y). Dengan kata lain penggunaan media permainan *Erster und Letzter Buchstabe* efektif diterapkan dalam meningkatkan Penguasaan kosakata bahasa Jerman.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang berjudul “**Penggunaan Media Permainan *Erster und letzter Buchstabe* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman**” dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Guru

Guru dapat menerapkan **Media Permainan *Erster und letzter Buchstabe*** dalam pembelajaran bahasa Jerman karena penggunaan permainan akan memberikan dampak yang positif bagi penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru sebaiknya tidak berfokus pada satu media atau metode saja karena setiap materi pembelajaran memiliki karakter yang berbeda. Oleh karena itu pemakaian media ataupun metode pembelajaran haruslah berbeda pula. Inovasi dan variasi dalam mengajar dapat memberikan suasana belajar yang nyaman bagi siswa dan siswa dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik.

2. Siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan memiliki motivasi untuk giat belajar serta bersungguh-sungguh dalam mempelajari materi yang disampaikan. Media ini dapat merangsang motivasi siswa, maka perlu memiliki alternatif strategi dalam belajar baik dengan metode maupun media dengan memilih media ataupun tehnik yang tepat. Pemilihan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menyerap materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan belajarnya.

3. Peneliti lain

Kepada peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melanjutkan penelitian yang lebih lanjut. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan memperluas kosakata yang diteliti.