

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian tentang efektivitas permainan *Label It in Time* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan analisis berdasarkan penghitungan secara statistik, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu, sebagai berikut:

1. Pada tes awal (*pretest*) dengan nilai maksimal 100, nilai tertinggi yang diperoleh sebesar 78 dan nilai terendah 52 dengan nilai rata-rata 66,14. Berdasarkan tabel penilaian menurut Zainal nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori **kurang**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa sebelum diterapkan permainan *Label It in Time* termasuk ke dalam kategori **kurang**.
2. Pada tes akhir (*posttest*) dengan nilai maksimal 100, nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah sebesar 96 dan nilai terendah sebesar 63, dengan nilai rata-rata sebesar 90,14. Berdasarkan tabel penilaian menurut Zainal nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori **sangat baik**. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa sebelum diterapkan permainan *Label It in Time* termasuk ke dalam kategori **sangat baik**.
3. Berdasarkan selisih hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 24 dan dari hasil penghitungan uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 14,37 sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf nyata ( $\alpha$ )= 0,05 dan dk= 26 diperoleh nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,0518. Dengan demikian terdapat perbedaan rata-rata signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Label It in Time* efektif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

## B. Saran

Berdasarkan pada simpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti mengemukakan beberapa saran terkait dengan permasalahan yang tercantum dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.
2. Untuk peneliti lain dengan tema *Essen und Trinken, Familie, dan Wohnung* dapat menggunakan permainan *Label It in Time* sebagai alternatif media pembelajaran dalam kelas.
3. Permainan *Label It in Time* juga dapat digunakan untuk melatih keterampilan menulis dan berbicara siswa. Adapun yang harus diperhatikan peneliti dalam aplikasi permainan ini adalah dalam penentuan gambar dalam membuat *label* lebih baik disesuaikan dengan materi serta menggunakan gambar yang sesuai dengan dunia kependidikan.