

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tentang efektivitas bermain kartu Jenius untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman terhadap siswa SMAN 15 Bandung dan analisis berdasarkan penghitungan secara statistik, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada tes awal (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dan nilai terendah sebesar 25, sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,33. Oleh karena itu, kemampuan kosakata bahasa Jerman yang dimiliki siswa sebelum penerapan media permainan kartu Jenius dalam pembelajaran kosakata digolongkan ke dalam kategori baik.
2. Pada tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 60, sehingga diperoleh rata-rata nilai sebesar 83 yang tergolong ke dalam kategori penilaian baik sekali.
3. Berdasarkan selisih hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh Gain sebesar 235 dan hasil penghitungan uji-t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 6,19, sedangkan  $t_{tabel}$  dengan taraf nyata ( $\alpha$ ) = 0,05 dan  $dk = 14$  diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,1448. Dengan demikian terapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu Jenius dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa.

#### B. Implikasi

Penelitian yang dilakukan merupakan suatu penelitian eksperimen yang diharapkan dapat dijadikan suatu parameter dalam penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di lingkungan pendidikan khususnya dalam pembelajaran di sekolah. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa penelitian ini memiliki implikasi positif terhadap pembelajaran kosakata

bahasa Jerman di sekolah. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa yang cukup signifikan.

### **C. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada simpulan penelitian di atas, maka terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

#### **1. Bagi Siswa**

- a. Siswa diharapkan untuk lebih banyak bertanya apabila dalam memainkan kartu Jenius ada yang kurang dipahami dan dimengerti.
- b. Siswa hendaknya lebih aktif lagi saat memainkan kartu Jenius agar peningkatan penguasaan kosakata lebih maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan

#### **2. Bagi Guru**

- a. Media permainan kartu Jenius dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran di kelas, agar siswa termotivasi untuk belajar bahasa Jerman terutama dalam penguasaan kosakata.
- b. Guru diharapkan dapat mendampingi siswa dalam proses pengerjaan tugas, agar siswa dapat lebih mudah bertanya saat ada kesulitan atau ada yang kurang dimengerti dalam memainkan kartu Jenius.
- c. Alangkah lebih baik apabila guru dapat memvariasikan aturan permainan kartu Jenius yang lebih menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan saat beberapa kali memainkan media tersebut.

#### **3. Bagi Lembaga**

- a. Permainan kartu Jenius hendaknya dijadikan salah satu media rujukan untuk dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa di Sekolah Menengah Atas (SMA), karena dapat meningkatkan keaktifan siswa khususnya dalam pembelajaran kosakata.

#### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

- a. Diharapkan mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang penerapan media permainan kartu Jenius.

- b. Peneliti lain dapat meneliti penggunaan permainan kartu Jenius dalam mempelajari unsur bahasa seperti penguasaan adjektiva.