

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis berdasarkan penghitungan statistik mengenai efektivitas media permainan *Buchstabendiktat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada *pretest* dari nilai maksimal 100 diperoleh nilai tertinggi sebesar 77,27 dan nilai terendah sebesar 27,27 dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 53,279. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa sebelum penerapan media permainan *Buchstabendiktat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman termasuk ke dalam kategori kurang baik.
2. Pada *posttest* dari nilai maksimal 100 diperoleh nilai tertinggi sebesar 90,90 dan nilai terendah sebesar 45,45 dengan nilai rata-rata yang meningkat menjadi sebesar 66,41. Dengan demikian dapat diketahui bahwa penguasaan kosakata siswa setelah penerapan media permainan *Buchstabendiktat* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman termasuk ke dalam kategori cukup.
3. Berdasarkan selisih nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh *Gain* sebesar 13,131. Selain itu, dari hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} 3,25 > t_{tabel} 1,740$ (dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 17$). Hasil penghitungan tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan media permainan *Buchstabendiktat* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

B. Saran

Berdasarkan kajian teoretis yang mendasari penelitian ini dan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Media permainan *Buchstabendiktat* dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran di kelas, agar siswa lebih bersemangat dan termotivasi untuk belajar bahasa Jerman terutama dalam pembelajaran kosakata.
2. Diadakan penelitian lanjutan yang berhubungan dengan media permainan *Buchstabendiktat* dalam materi yang lain agar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa lebih meningkat dan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pembelajaran bahasa Jerman.
3. Dalam penerapan media permainan *Buchstabendiktat* ini diharapkan guru dapat menguasai kelas agar tetap kondusif dan efektif. Siswa harus benar-benar tertib dalam memberikan jawaban pada permainan ini agar tidak terjadi keributan dan keriuhan di dalam kelas.