

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian mengenai efektivitas media permainan *Schwarzer Peter* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas eksperimen pada *pretest* termasuk ke dalam kategori cukup dengan perolehan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 75 dan rata-rata nilai sebesar 63,2. Begitu pula dengan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas kontrol yang juga termasuk ke dalam kategori cukup dengan perolehan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 80 dan rata-rata nilai sebesar 62,4.
2. Penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas eksperimen pada *posttest* termasuk ke dalam kategori baik sekali dengan perolehan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 95 dan rata-rata nilai sebesar 81, sedangkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas kontrol termasuk ke dalam kategori baik dengan perolehan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90 dan rata-rata nilai sebesar 73.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, yaitu terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari kategori cukup menjadi kategori baik sekali. Adapun perubahan nilai rata-rata kelas kontrol pada *pretest* dan *posttest* meningkat dari kategori cukup menjadi kategori baik.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai uji-t independen dengan t_{hitung} sebesar 3,168. Hasil penghitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,168 > 2,011$). Selain itu diperoleh juga gain kelas eksperimen sebesar 0,48 dan gain kelas kontrol sebesar 0,28. Dikarenakan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,168 > 2,011$) dan gain kelas eksperimen lebih besar dari gain kelas kontrol ($0,48 > 0,28$). Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Schwarzer Peter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

B. Implikasi

Penerapan media permainan *Schwarzer Peter* dalam proses pembelajaran dapat membantu dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Siswa juga memberikan respon dan apresiasi yang baik sekitar penerapan media permainan tersebut. Hal ini karena pada proses pembelajaran jarang digunakan media, khususnya permainan sebagai alat bantu belajar. Media permainan *Schwarzer Peter* teremasuk baru bagi siswa. Selain itu, langkah permainan ini dianggap mudah dan disukai siswa sehingga siswa merasa lebih tertarik dan lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran.

C. Rekomendasi

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, diperlukan media yang tepat. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi, sebagai berikut:

1. Berdasarkan penghitungan uji-t dapat diketahui bahwa penerapan media permainan *Schwarzer Peter* dapat membantu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu, media permainan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran kosakata.
2. Apabila guru ingin menggunakan media permainan *Schwarzer Peter*, pemilihan gambar yang merupakan alat bantu pada media permainan ini harus diperhatikan. Gambar harus disesuaikan dengan konteks materi sehingga siswa tidak salah persepsi. Penggunaan gambar-gambar yang menarik adalah salah satu faktor yang dapat memikat siswa untuk dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan lebih aktif dan antusias.
3. Peneliti lain maupun guru dapat menerapkan media permainan *Schwarzer Peter* pada pembelajaran keterampilan berbahasa Jerman lainnya seperti pada keterampilan menulis, membaca, maupun berbicara. Adapun permainan *Schwarzer Peter* pernah digunakan dalam pembelajaran mengenai *Beruf*, *Alltagstätigkeit*, dan *Relativsatz*.