

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian mengenai efektivitas media permainan Halma dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa SMA Pasundan 1 Bandung kelas X IPS 4 (kelas eksperimen) dan X IPS 5 (kelas kontrol) tahun ajaran 2018/2019 dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman sebelum mendapat perlakuan dengan menggunakan media permainan Halma berada pada kemampuan “sedang”.
2. Kemampuan siswa SMA Pasundan 1 Bandung kelas X IPS 4 (kelas eksperimen) tahun ajaran 2018/2019 dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan media permainan Halma berada pada kemampuan “baik”. Sedangkan kemampuan kelas X IPS 5 (kelas kontrol) dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman berada pada kemampuan “cukup”.
3. Berdasarkan perbandingan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai uji t independen, nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba pada kelas eksperimen setelah menerima perlakuan
4. Berdasarkan hasil perhitungan data terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Halma efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman.

B. IMPLIKASI

Implikasi dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan mengenai efektivitas media permainan Halma untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian, terbukti bahwa media permainan Halma dapat digunakan sebagai salah satu alternatif yang dapat membuat siswa ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Setelah penerapan media permainan Halma ini terdapat peningkatan yang cukup signifikan pada nilai *posttest* di kelas eksperimen.

C. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan Halma dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi guru dan pembelajar bahasa Jerman untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengkonjugasikan verba bahasa Jerman.
2. Bagi guru yang hendak menerapkan media permainan Halma dalam proses pembelajaran sebaiknya memastikan seluruh siswa mengerti aturan permainannya sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan tertib.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti kajian yang sama, sebaiknya memberikan perlakuan secara lebih intensif, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal.

Nabilla Nuraini, 2019

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN HALMA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MENGKONJUGASIKAN VERBA BAHASA JERMAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu