

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian mengenai penerapan permainan *Wer hat den Ball?* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan analisis yang telah dilakukan melalui aplikasi IBM *Statistics 23*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada tes awal (*pretest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 77 dan nilai terendah sebesar 56 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 68. Oleh sebab itu, kemampuan kosakata bahasa Jerman yang dimiliki siswa sebelum penerapan media permainan *Wer hat den Ball?* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman digolongkan dalam kategori sedang.
2. Pada tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai tertinggi sebesar 92 dan nilai terendah sebesar 80 sehingga diperoleh nilai rata-rata sebesar 85. Oleh sebab itu, kemampuan kosakata bahasa Jerman siswa setelah penerapan permainan *Wer hat den Ball?* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman digolongkan dalam kategori baik sekali.
3. Berdasarkan selisih hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dan hasil perhitungan Uji-t diperoleh Sig. 0,00 yang kurang dari α . Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah dilakukannya *treatment*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan *Wer hat den Ball?* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa.

B. Implikasi

Penelitian yang dilakukan merupakan suatu eksperimen atau percobaan yang diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk melakukan suatu inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jerman di dalam kelas dan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya pembaca, penulis, guru, siswa, dan lain-lain. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa penelitian ini mempunyai dampak yang positif terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jerman di sekolah. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum dan sesudah dilakukan *treatment*.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada simpulan penelitian, maka terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan untuk lebih aktif saat memainkan media permainan *Wer hat den Ball?* agar penguasaan kosakata dapat meningkat lebih maksimal sesuai dengan yang diharapkan.
- b. Siswa hendaknya menjadikan media permainan *Wer hat den Ball?* sebagai motivasi dan wawasan untuk siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

2. Bagi Guru

- a. Media permainan *Wer hat den Ball?* dapat dijadikan suatu inovasi dalam pembelajaran di dalam kelas agar siswa termotivasi untuk belajar bahasa Jerman.
- b. Guru diharapkan dapat mendampingi siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan *Wer hat den Ball?* agar siswa dapat lebih mudah bertanya saat terdapat kesulitan.

3. Bagi Lembaga

a. Media permainan *Wer hat den Ball?* sebaiknya dijadikan sebagai salah satu masukan untuk dapat dilakukan dan digunakan dalam pembelajaran bahasa di sekolah, karena dapat memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa khususnya dalam pembelajaran kosakata.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

a. Peneliti lain diharapkan mengadakan penelitian yang lebih mendalam mengenai penerapan media permainan *Wer hat den Ball?*