

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian mengenai efektivitas permainan *Auf dem Rücken Schreiben* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada saat *pretest* diperoleh nilai tertinggi 62,5 dan nilai terendah sebesar 31,3. Nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 49,8. Dengan demikian menurut kategori penilaian Nurgiyantoro (2001:75) dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan permainan *Auf dem Rücken Schreiben* masih kurang baik.
2. Pada saat *posttest* diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah sebesar 37,5 dengan nilai rata-rata sebesar 74,63. Menurut kategori penilaian Nurgiyantoro (2001:75) angka tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa termasuk dalam kategori baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan menggunakan permainan *Auf dem Rücken Schreiben* sebanyak tiga kali, penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa mengalami peningkatan dibandingkan pada saat sebelum diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat pada hasil *posttest* siswa yang mengalami peningkatan.

Rinda Maulida Pratiwi, 2013

EFEKTIVITAS PERMAINAN AUF DEM RÜCKEN SCHREIBEN DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JERMAN (Penelitian terhadap Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2012-2013)

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

3. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,23 > 1,70$). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan *Auf dem Rücken Schreiben* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

B. Saran

Sehubungan dengan hasil penelitian ini penulis mengajukan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Dalam mengajarkan bahasa Jerman khususnya pembelajaran kosakata, pengajar disarankan menggunakan media pembelajaran yang membuat pembelajaran menjadi lebih berkesan dan dapat meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa permainan *Auf dem Rücken Schreiben* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu pengajar dapat menjadikan permainan ini sebagai salah satu alternatif dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman dan menciptakan suasana belajar yang berpusat pada siswa.
2. Peneliti lain yang ingin meneliti dalam bidang yang serupa, sebaiknya memastikan bahwa siswa mengerti betul langkah dan aturan permainan agar waktu yang tersedia dapat digunakan secara maksimal, sehingga akan diperoleh hasil yang maksimal pula.