

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas permainan *Spellingbee* dalam meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Jerman siswa, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pada tes awal (*pretest*) dari nilai maksimal 100, nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa adalah sebesar 80 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 30 dengan nilai rata-rata 48,5. Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa menulis kosakata bahasa Jerman sebelum diterapkannya permainan *Spelling Bee* termasuk dalam kategori kurang.
2. Pada tes akhir (*posttest*) dari nilai maksimal 100, nilai tertinggi yang diperoleh oleh peserta didik sebesar 86 dan nilai terendah yang diperoleh sebesar 53 dengan nilai rata-rata 72,23. Dengan demikian hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa menulis kosakata bahasa Jerman sesudah diterapkannya permainan *Spelling Bee* termasuk dalam kategori baik.
3. Berdasarkan selisih nilai rata-rata tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) diperoleh nilai uji t independen sebesar 17,97. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($20,8 > 1,699$), artinya hipotesis nol ditolak. Jika hipotesis nol ditolak maka hipotesis alternative diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *Spelling Bee* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis kosakata bahasa Jerman.

B. Implikasi

Penelitian ini merupakan sebuah eksperimen yang diharapkan dapat dijadikan sebagai inovasi dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. dari hasil pengolahan data terbukti bahwa penelitian ini mempunyai implikasi positif yang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

C. Rekomendasi

Untuk meningkatkan kemampuan menulis kosakata bahasa Jerman siswa dapat dilakukan berbagai cara, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penghitungan uji-t diketahui bahwa permainan *Spelling Bee* dapat meningkatkan kemampuan siswa menulis kosakata bahasa Jerman. Oleh karena itu, media ini dapat digunakan pengajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.
2. Berdasarkan kesulitan siswa yang ditemukan di lapangan, sebaiknya pengajar menggunakan media permainan dalam penyampaian materi pembelajaran agar proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa.
3. Peneliti lain yang tertarik dengan penggunaan permainan *Spelling Bee* dapat menggunakan media ini dalam pembelajaran bahasa Jerman untuk keterampilan berbahasa yang lain.