

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data dengan menggunakan uji statistik terhadap data yang dihasilkan dari instrumen tes pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan:

1. Pada saat *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 80 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah sebesar 35 (dalam skala 10-100). Selain itu, nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 55,97. Angka tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa belum baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa sebelum mendapat perlakuan dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter* masih kurang baik.
2. Pada saat *posttest* diperoleh nilai tertinggi 100 (dalam skala 10-100) dan nilai terendah sebesar 60 (skala 10-100) dengan nilai rata-rata sebesar 85,10. Angka tersebut menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa meningkat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) selama 3 kali penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa meningkat dibandingkan pada saat sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

3. Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17,89 > 1,68$). Hal ini berarti terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara *pretest* (sebelum diberikan perlakuan berupa pengajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*) dan *posttest* (sesudah diberikan perlakuan berupa pengajaran penguasaan kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Missing Letter*) dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa teknik permainan *Missing Letter* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XI. IPA.4 SMA Negeri 18 Bandung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan pada kesimpulan penelitian di atas, serta berdasarkan kajian teoretis yang mendasari penelitian ini. Maka terdapat beberapa saran, yaitu:

1. Dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman sebaiknya digunakan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat suasana belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan menarik.
2. Berdasarkan uji-t diketahui bahwa teknik permainan *Missing Letter* efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman. Oleh karena

itu teknik permainan *Missing Letter* ini dapat dijadikan salah satu alternatif bagi pengajar dalam mengajarkan kosakata bahasa Jerman.

3. Kepada para peneliti lain yang ingin meneliti dalam bidang serupa agar menggunakan sampel yang memiliki tingkat kemampuan berbahasa lebih tinggi dan mengadakan tes penelitian pada waktu dan objek yang tepat seperti menggunakan instrumen yang berbeda, sehingga hasil yang diperoleh akan lebih maksimal.

