

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan *Pantomime* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata siswa kelas XII terkait topik *Hobby und Freizeittaktivitäten*. Hasil penelitian diperoleh menggunakan rumus uji-t. Dari hasil perhitungan uji-t *pretest*, diperoleh t_{hitung} sebesar 1,636 dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 dan $db = 34$, yaitu sebesar 1,690, maka $t_{hitung} < t_{tabel}$. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis H_0 diterima dan hipotesis H_a ditolak. Kemudian hasil perhitungan uji-t *posttest*, diperoleh t_{hitung} sebesar 1,750 dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 dan $db = 34$, yaitu sebesar 1,690, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_a diterima.

Berdasarkan perhitungan dan pengujian hipotesis tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan *Pantomime* terhadap hasil belajar penguasaan kosakata siswa kelas XII topik *Hobby und Freizeittaktivitäten*.

B. Implikasi

Dalam pembelajaran topik *Hobby und Freizeittaktivitäten* telah dibuktikan bahwa, terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa kelas XII setelah diberi perlakuan menggunakan permainan *Pantomime*, karena permainan *Pantomime* dapat digunakan sebagai permainan pengenalan kosakata. Selain itu, permainan *Pantomime* dapat

membantu siswa dalam proses penyimpanan kosakata dalam ingatan, sehingga hasil belajar penguasaan kosakata siswa pada kelas yang diberi perlakuan dengan permainan *Pantomime* mengalami peningkatan.

Dengan demikian, permainan *Pantomime* dapat dijadikan salah satu media alternatif yang digunakan guru pada kegiatan belajar mengajar, karena dapat membantu meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa kelas XII terkait topik *Hobby und Freizeitaktivitäten*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, sebaiknya permainan *Pantomime* dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif untuk meningkatkan hasil belajar penguasaan kosakata bahasa Jerman siswa, khususnya kata kerja terkait topik *Hobby und Freizeitaktivitäten*.