

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada hasil perhitungan Uji-t menunjukkan terdapat peningkatan t_{hitung} pada kelas eksperimen sebagai kelas yang mendapat *treatment* melalui penggunaan media permainan *Würfelspiel*. Sehubungan dengan itu, dapat dilihat pada hasil perhitungan Uji-t dengan taraf signifikansi 0,05 menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} . Dengan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,15836 > 1,99773$) dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sebagai kesimpulan, penggunaan media permainan *Würfelspiel* dapat mempengaruhi penguasaan kosakata siswa SMA kelas XI topik *Familie*.

B. Implikasi

Hasil yang dicapai dari penelitian ini, yakni terdapatnya pengaruh penggunaan media permainan *Würfelspiel* terhadap penguasaan kosakata siswa SMA kelas XI topik *Familie*. Nilai rata-rata siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diterapkannya permainan *Würfelspiel*. Untuk itu, *Würfelspiel* dapat digunakan dalam proses belajar mengajar khususnya untuk alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk berlatih dan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jerman.

C. Saran

Agar siswa dapat memantapkan dan juga dapat meningkatkan penguasaan kosakata yang dimilikinya maka guru dapat mengembangkan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan salah satu alternatif media pembelajaran, yakni melalui media permainan *Würfelspiel* dan tidak hanya terpaku pada buku pelajaran saja. Dengan demikian, siswa bisa mendapatkan latihan-latihan yang lebih menarik dan menyenangkan di luar dari buku sebagai bahan ajar utama yang dimiliki guru. Disamping itu, melalui penggunaan media permainan *Würfelspiel* siswa lebih aktif untuk berlatih kosakata sehingga tujuan pembelajaran yang dibuat lebih mudah tercapai.

