

## KAPITEL V

### SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

#### A. Schlussfolgerung

Nach den Untersuchungsergebnissen und der Diskussion fallen die Schlussfolgerung folgendermaßen aus:

1. Bevor das *Koffer-packen-spiels* durchgeführt wird, sind die Fähigkeiten der Schüler bei der Wortschatzbeherrschung nicht gut. Die Schüler haben nur einen geringen Wortschatz. Der Durchschnittswert des Vorwissenstest für die Experimentklasse ist 68. Die höchste Note liegt bei 80, die niedrigste Note liegt bei 55. Die Ergebnisse des Lernens ohne des *Koffer-packen-spiels* Kontrollklasse zeigen, dass der Durchschnittswert 48,1 ist. Die höchste Note liegt bei 65, die niedrigste Note liegt bei 30.

Nach der Handlung mit das *Koffer-packen-spiels* ist die Wortschatzbeherrschung der Schüler besser geworden, in der Experimentklasse wird der Durchschnittswert auf 87,4 gesteigert. Die höchste Note liegt bei 100, die niedrigste Note liegt bei 65. Das Ergebnis des Lernens ohne des *Koffer-packen-spiels* auf die Wortschatzbeherrschung für die Kontrollklasse zeigt die höchste Note 90 und die niedrigste Note 30 und der Durchschnittswert des Endwissenstests ist 71,1. Der Einfluss der Wortschatzbeherrschung der Schüler in der zehnten Klasse an der SMA Negeri 6 Medan durch die Handlung mit des *Koffer-packen-spiels* sind die Noten der Schüler gestiegen und effektiver als mit der konventionellen Methode.

2. Es gibt einen Einfluss durch das *Koffer-packen-spiels* Wortschatzbeherrschung der Schüler in der zehnten Klasse X an der SMA Negeri 6 Medan im Jahrgang 2014/2015. Dieser Fall wird durch die Datenanalyse mit  $t_{\text{Berechnung}} = 7,23$  und  $t_{\text{Tabelle}} 1,66$  bewiesen. Es bedeutet,  $t_{\text{Berechnung}}$  ist größer als  $t_{\text{Tabelle}}$  ( $7,23 > 1,66$ ). So wird die Alternativhypothese bestätigt. Es gibt eine signifikante Steigerung bei der Wortschatzbeherrschung in der zehnten Klasse SMA Negeri 6 Medan im Jahrgang 2014/2015 durch die Anwendung des *Koffer-packen-spiels* als Lernmediums.

## B. Vorschläge

Nach dem Ergebnis der Untersuchung, werden folgende Vorschläge gegeben:

1. Das *Koffer-packen-spiels* kann im Lernprozess verwendet werden, um die Lehrer beim Unterricht zu unterstützen. Die Deutschlehrer sollen im Lehr- und Lernprozess mehr über das *Koffer-packen-spiels* auch einsetzen, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern.
2. Die Schüler müssen Wortschatzübungen machen und regelmäßig lernen.
3. Es ist wichtig, dass diese Untersuchung durch weitere Untersucher fortgesetzt wird, so dass die Wortschatzbeherrschung von den Schülern gesteigert werden kann.
4. Um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern, wird von dem Lehrer/in mehr kreativ gefordert.