

KAPITEL V

SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLÄGE

A. Schlussfolgerung

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

1. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler an der SMA N 3 Sibolga im Jahrgang 2014/2015 vor der Handlung mit dem “*Tic Tac Toe*” Spiel über das Thema “Schulsachen” war sehr niedrig, für die Experimentklasse zeigt es, dass der Durchschnittswert des Vorwissenstests 35,27 mit der höchsten Note 60, der niedrigsten Note 15, und die Standardabweichung 10,41 war. Und die Ergebnisse des Lernens ohne das “*Tic Tac Toe*” Spiel über das Thema “Schulsachen” für die Kontrollklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Vorwissenstests 27,63 mit der höchsten Note 45, der niedrigsten Note 15, und die Standardabweichung 9,96 war.

Die Ergebnisse auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler an der SMA N 3 Sibolga im Jahrgang 2014/2015 nach der Handlung mit dem “*Tic Tac Toe*” Spiel über das Thema “Schulsachen” für die Experimentklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Endwissenstests 76,94 mit der höchsten Note 100, der niedrigsten Note 50, und die Standardabweichung 11,22 war.

Und die Ergebnisse des Lernens ohne das “*Tic Tac Toe*” Spiel über das Thema “Schulsachen” für die Kontrollklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Endwissenstests 55,13 mit der höchsten Note 75,

der niedrigsten Note 30, und die Standardabweichung 14,51 war. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA N 3 Sibolga hat sich also mit der Handlung des “*Tic Tac Toe*” Spiel verbessert.

2. Es gab einen Einfluss der Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA N 3 Sibolga im Jahrgang 2014/2015 durch die Handlung das “*Tic Tac Toe*” Spiel. Dieser Fall wird durch die Datenanalyse mit $t_{\text{Berechnung}} = 7,15$ und $t_{\text{Tabelle}} 1,66$ bewiesen. Es bedeutet, $t_{\text{Berechnung}}$ ist größer als t_{Tabelle} ($7,15 > 1,66$). So wird die Alternativhypothese bestätigt. Durch das “*Tic Tac Toe*” Spiel steigt die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA N 3 Sibolga im Jahrgang 2014/2015.

B. Vorschläge

In Verbindung mit der Untersuchung, die durchgeführt wird, werden die folgende Vorschläge gemacht:

1. Das “*Tic Tac Toe*” Spiel kann im Lernprozess verwendet werden, um die Lehrer beim Unterricht zu unterstützen.
2. Die Deutschlehrer sollen das “*Tic Tac Toe*” Spiel behandeln, weil es eines gute Medium ist. Die Lehrerin muss kreativ sein, damit sich die Schüler nicht langweilen.
3. Die Deutschlehrer sollen im Lehr- und Lernprozess mehr über das “*Tic Tac Toe*” Spiel oft benutzen, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern.