

## KAPITEL V SCHLUSSFOLGERUNG UND VORSCHLAG

### A. Schlussfolgerung

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

1. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler an der SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015 vor der Handlung mit dem Lernmedium *Kim*-spiel über das Thema "Identität" war sehr niedrig, für die Experimentklasse zeigt es, dass der Durchschnittswert des Vorwissenstests 38,64 mit der höchsten Note 60, der niedrigsten Note 20, und die Standardabweichung 13,90 war. Und die Ergebnisse des Lernens ohne das Lernmedium *Kim*-spiel über das Thema "Identität" für die Kontrollklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Vorwissenstests 35,24 mit der höchsten Note 60, der niedrigsten Note 10, und die Standardabweichung 12,89 war.

Die Ergebnisse auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler an der SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015 nach der Handlung mit dem Lernmedium *Kim*-spiel über das Thema "Identität" für die Experimentklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Endwissenstests 62,73 mit der höchsten Note 80, der niedrigsten Note 50, und die Standardabweichung 9,85 war.

Und die Ergebnisse des Lernens ohne das Lernmedium *Kim*-spiel über das Thema "Identität" für die Kontrollklasse zeigt, dass der

Durchschnittswert des Endwissenstests 54,76 mit der höchsten Note 70, der niedrigsten Note 40, und die Standardabweichung 9,28 war.

Die Wortschatzbeherrschung der Schüler an der SMA Swasta Dharma Jaya Medan hat sich also mit der Anwendung des Lernmedium *Kim*-spiel verbessert und ist effektiver als ohne das Lernmedium *Kim*-spiel.

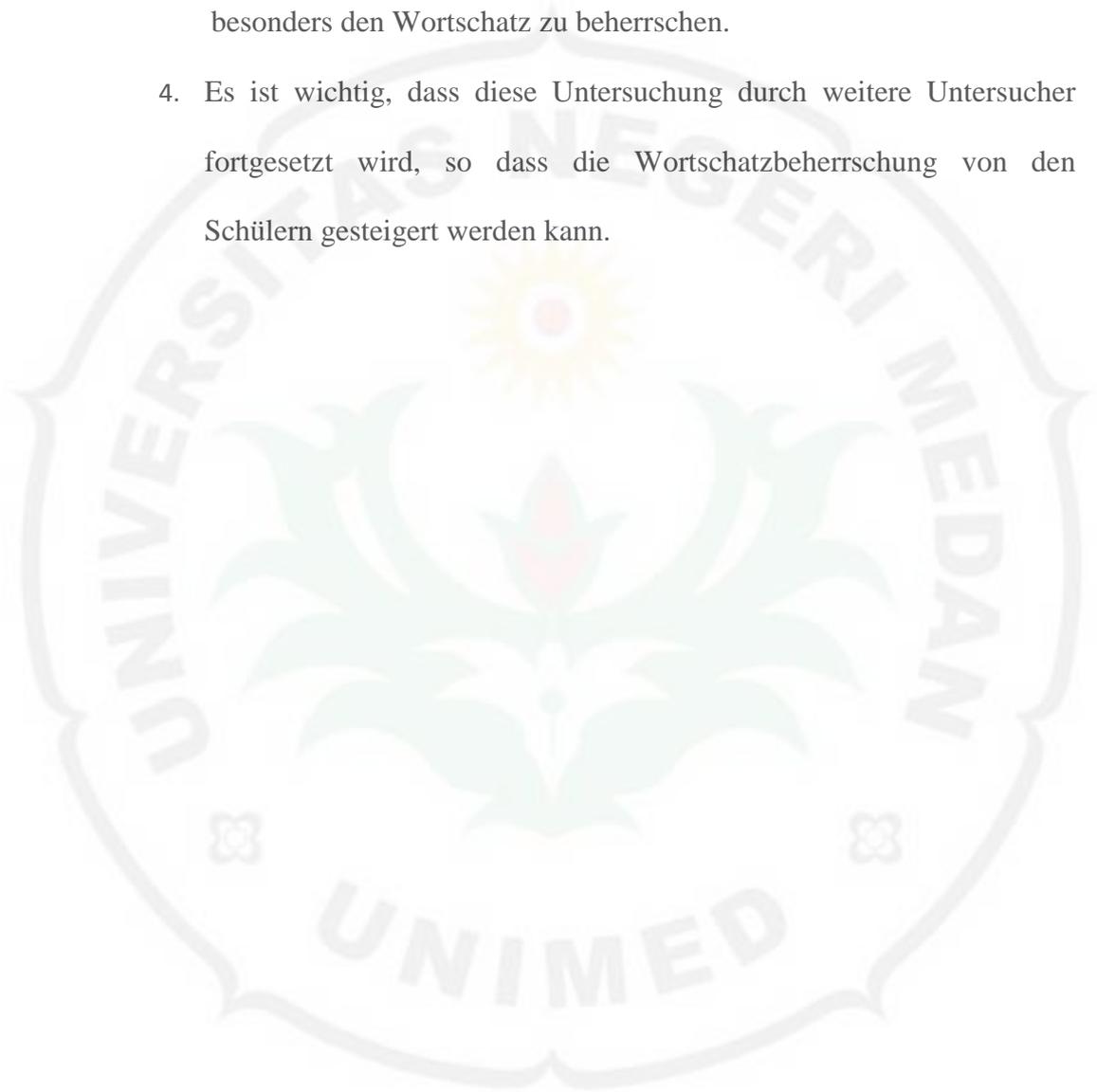
2. Es gab einen Einfluss der Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015 durch die Handlung das Lernmedium *Kim*-spiel. Dieser Fall wird durch die Datenanalyse mit  $t_{\text{Berechnung}} = 2,77$  und  $t_{\text{Tabelle}} 1,68$  bewiesen. Es bedeutet,  $t_{\text{Berechnung}}$  ist größer als  $t_{\text{Tabelle}}$  ( $2,77 > 1,68$ ). So wird die Alternativhypothese bestätigt. Durch das Lernmediums *Kim*-spiel steigt die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA Swasta Dharma Jaya Medan im Jahrgang 2014/2015.

## B. Vorschläge

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

1. Das Lernmedium *Kim*-spiel kann im Lernprozess verwendet werden, um die Lehrer beim Unterricht zu unterstützen.
2. Die Deutschlehrer sollen im Lehr- und Lernprozess mehr über das Lernmediums *Kim*-spiel oft benutzen, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern.

3. Die Schüler müssen viele Übungen machen und regelmässig lernen, besonders den Wortschatz zu beherrschen.
4. Es ist wichtig, dass diese Untersuchung durch weitere Untersucher fortgesetzt wird, so dass die Wortschatzbeherrschung von den Schülern gesteigert werden kann.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY