

## 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 Negeri 1 Bangun Purba im Jahrgang 2014/2015 vor der Handlung mit dem *Verschlüsseln-Spiel* über das Thema “Die Welt der Schule” war sehr niedrig, für die Experimentklasse zeigt es, dass der Durchschnittswert des Vorwissenstests 58,33 mit der höchsten Note 80, der niedrigsten Note 30, und die Standardabweichung 14,87 war. Und die Ergebnisse des Lernens ohne das Wörter Legen-Spiel über das Thema “Die Welt der Schule” für die Kontrollklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Vorwissenstests 45 mit der höchsten Note 70, der niedrigsten Note 20, und die Standardabweichung 17,95 war.

Die Ergebnisse auf die Wortschatzbeherrschung der Schüler an der SMA Negeri 1 Bangun Purba im Jahrgang 2014/2015 nach der Handlung mit dem *Verschlüsseln-Spiel* über das Thema “Die Welt der Schule” für die Experimentklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Endwissenstests 82,67 mit der höchsten Note 100, der niedrigsten Note 60, und die Standardabweichung 12,01 war.

Und die Ergebnisse des Lernens ohne das Verschlüsseln-Spiel über das Thema "Identität" für die Kontrollklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Endwissenstests 75 mit der höchsten Note 90, der niedrigsten Note 60, und die Standardabweichung 10,74 war. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler an der SMA Negeri 1 Bangun Purba hat sich also mit der Anwendung des *Verschlüsseln*-Spiel verbessert und ist effektiver als ohne das *Verschlüsseln* –Spiel.

2. Es gab einen Einfluss der Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA Negeri 1 Bangun Purba im Jahrgang 2014/2015 durch die Handlung das *Verschlüsseln* -Spiel. Dieser Fall wird durch die Datenanalyse mit  $t_{\text{berechnung}} = 2,80$  und  $t_{\text{tabelle}} 1,99$  bewiesen. Es bedeutet,  $t_{\text{Berechnung}}$  ist größer als  $t_{\text{Tabelle}}$  ( $2,80 > 1,99$ ). So wird die Alternativhypothese bestätigt. Durch das *Verschlüsseln*-Spiel steigt die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA Negeri 1 Bangun Purba im Jahrgang 2014/2015.

## **B. Vorschläge**

Ausgehend von den Untersuchungsergebnissen werden die folgende Vorschläge gemacht:

1. *Verschlüsseln* -Spiel kann im Lernprozess verwendet werden, um die Lehrer beim Unterricht zu unterstützen.

2. Die Deutschlehrer sollen im Lehr- und Lernprozess mehr über das *Verschlüsseln* -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. Die Deutschlehrer sollen das "*Verschlüsseln - Spiel*" Spiel behandeln, weil es eines gute Medium ist. Die Lehrerin muss kreativ sein, damit sich die Schüler nicht langweilen.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY