

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 Krakatu Medan im Jahrgang 2015/2016 vor der Handlung mit dem Kartenspiel über das Thema “ das Hobby” war sehr niedrig, für die Experimentklasse zeigt es, dass der Durchschnittswert des Vorwissenstests 39 mit der höchsten Note 60, der niedrigsten Note 20, und die Standardabweichung 14,47 war. Und die Ergebnisse des Lernens ohne das Kartenspiel über das Thema “das Hobby” für die Kontrollklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Vorwissenstests 32,53 mit der höchsten Note 60, der niedrigsten Note 20, und die Standardabweichung 12,51 war.

Die Wortschatzbeherrschung der Schüler an SMA Krakatu Medan im Jahrgang 2015/2016 vor der Handlung mit dem Kartenspiel 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 Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016 nach der Handlung mit dem Kartenspiel über das Thema “Mein Tag” für die Experimentklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Endwissenstests 73,5 mit der höchsten Note 100, der niedrigsten Note 60, und die Standardabweichung 11,36 war.

Und die Ergebnisse des Lernens ohne das Kartenspiel über das Thema “Mein Tag” für die Kontrollklasse zeigt, dass der Durchschnittswert des Endwissenstests 58,5 mit der höchsten Note 80, der niedrigsten Note 40, und die Standardabweichung 12,68 war. Die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA Krakatau Medan hat sich also mit der Handlung des Kartenspiel verbessert.

2. Es gab einen Einfluss der Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X an der SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016 durch die Handlung das Kartenspiel. Dieser Fall wird durch die Datenanalyse mit $t_{\text{Berechnung}} = 4,02$ und $t_{\text{Tabelle}} 2,03$ bewiesen. Es bedeutet, $t_{\text{Berechnung}}$ ist größer als t_{Tabelle} ($4,02 > 2,03$). So wird die Alternativhypothese bestätigt. Durch das Kartenspiel steigt die Wortschatzbeherrschung der Schüler in der Klasse X der SMA Krakatau Medan im Akademischen Jahr 2015/2016.

B. Vorschläge

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

1. Das Kartenspiel kann im Lernprozess verwendet werden, um die Lehrer beim Unterricht zu unterstützen.
2. Die Deutschlehrer sollen das Kartenspiel behandeln, weil es eine 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 Kartenspiel oft benutzen, um die Wortschatzbeherrschung der Schüler zu steigern.