

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan setelah mengolah data, analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kemampuan siswa dalam pembentukan kalimat *Imperativ* sesudah diberikan permainan *boardgame* berbeda signifikan. Pada tes awal diperoleh nilai tertinggi 80 setelah diberikan perlakuan meningkat sebesar 95.
2. *Boardgame* dikatakan efektif sebagai salah satu terobosan baru dalam pembelajaran bahasa Jerman. Hal tersebut dapat dibuktikan dalam hasil statistik pada tes akhir sebesar 95. Dari hasil tersebut yang diujikan dengan rumus *analisis gain ternormalisasi* didapatkan angka 27,88.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat disampaikan, yakni sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jerman dengan menggunakan media permainan *boardgame* dapat terlaksana dengan menarik dan menyenangkan. Dalam kegiatan tersebut siswa dapat lebih aktif dan berani untuk menggunakan bahasa Jerman. Berdasarkan pengalaman tersebut penulis

Mochamad Taufik, 2014

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *BOARDGAME* DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN *IMPERATIVSATZ* SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menyarankan agar menggunakan permainan *boardgame* sebagai salah satu alternatif media pembentukan kalimat *Imperativ*.

2. Permainan ini tidak hanya dapat diuji cobakan dalam penelitian mengenai kalimat perintah saja, tetapi dapat juga diuji cobakan dalam materi lain bahasa Jerman.
3. Penelitian ini dapat dijadikan pula sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.