

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut:

1. Sebelum pemberian *treatment* berupa penerapan permainan *Koffer packen* pada pembelajaran keterampilan berbicara, siswa kelas XI IPA 2 mendapatkan nilai rata-rata untuk *pretest* sebesar 50,04 (kurang).
2. Setelah pemberian *treatment* berupa penerapan permainan *Koffer packen* pada pembelajaran keterampilan berbicara, siswa kelas XI IPA 2 mendapatkan nilai rata-rata untuk *posttest* sebesar 77,6 (baik).
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa pada saat *pretest* sebelum pemberian *treatment* dan nilai siswa pada saat *posttest* setelah pemberian *treatment*. Hal ini berdasarkan uji t yang menghasilkan angka untuk  $t_{hitung}$  sebesar 20,56 yang lebih tinggi dari  $t_{tabel}$  pada taraf nyata ( $\alpha$ )= 0,05 dan  $dk= 24$  sebesar 2,0639 ( $t_{hitung} > t_{tabel} = 20,56 > 2,0639$ ).
4. Penerapan permainan *Koffer packen* efektif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa.

#### **B. Saran**

Berikut merupakan beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian ini:

1. Permainan kebahasaan seperti *Koffer packen* dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi pengajar untuk melatih keterampilan siswa dalam berbicara bahasa Jerman.

2. Pengajar harus lebih kreatif dalam mengajar dan memberikan materi ajar. Menyisipkan permainan kebahasaan dapat menjadi salah satu pilihan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.
3. Peneliti selanjutnya dapat meneliti penggunaan permainan *Koffer packen* untuk keterampilan berbahasa lainnya. Selain itu, dapat pula meneliti penggunaan *Koffer packen* dalam penguasaan tata bahasa.