

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian yang telah dikemukakan pada Bab. IV maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran dengan Teknik Permainan *Magic Touch* dapat digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman, di mana deskripsi tentang model pembelajaran tersebut terangkum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bahasa Jerman yang telah diuraikan pada Bab. IV.
2. Pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Magic Touch* dapat dilihat dalam langkah-langkah berikut ini: 1) Guru menyediakan permainan *Magic Touch*, 2) Guru menjelaskan kepada siswa tentang aturan permainan *Magic Touch*, 3) Siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok A (sebagai pemberi petunjuk) dan Kelompok B (sebagai penebak), 4) Guru memanggil salah satu siswa dari kelompok A untuk maju ke depan kelas, 5) Siswa dalam kelompok A berdiskusi untuk memberikan petunjuk tentang suatu benda kepada kelompok B, sedangkan kelompok B menebak benda yang dimaksudkan dengan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan petunjuk yang telah diberikan, 6) Guru mengambil benda yang ada di dalam kotak tersebut, dan menunjukkan kepada seluruh siswa, 7) Siswa dan guru menghitung skor yang diperoleh setiap kelompok.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan berkaitan dengan penelitian ini adalah pengajar hendaknya menggunakan permainan *Magic Touch* sebagai model pembelajaran kosakata bahasa Jerman kepada siswa selain menggunakan model pembelajaran lainnya.

