

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian mengenai efektivitas media permainan dadu dalam pembentukan *W-Fragen* (*Wer, Wo, Wann, Wie, Was, Woher*), maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Pada *pretest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 75 (dalam skala 1-100) dan nilai terendah sebesar 35, sedangkan untuk rata-rata diperoleh nilai sebesar 56,67. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pembelajar dalam membentuk *W-Fragen* sebelum penerapan media permainan dadu termasuk ke dalam kategori kurang baik.
2. Pada *posttest* diperoleh nilai tertinggi sebesar 100 (dalam skala 1-100), nilai terendah sebesar 75, dan nilai rata-rata 88,33. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan pembelajar dalam membentuk *W-Fragen* setelah penerapan media permainan dadu termasuk ke dalam kategori sangat baik.
3. Berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* diperoleh *Gain* sebesar 31,66. Selain itu, dari hasil penghitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,70 > 1,73$). Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan dadu efektif dalam pembentukan *W-Fragen*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, serta kajian teoretis yang mendasari penelitian ini, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembentukan *W-Fragen* pengajar dapat menggunakan media permainan dadu sebagai alternatif.
2. Peneliti lain yang akan melakukan penelitian, dapat menggunakan media permainan dadu dalam pembelajaran lain, seperti: penguasaan kosakata
3. Dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan dadu, hendaknya pengajar terlebih dahulu memastikan pembelajar, apakah mereka betul-betul mengerti aturan permainan, sehingga tidak akan ada waktu yang terbuang dan pembelajar harus dikondisikan dalam keadaan tertib.