

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian mengenai penerapan permainan *Wer braucht was* untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat tanya *W-Frage*, maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya berbentuk *W-Frage* sebelum penerapan permainan *Wer braucht was* termasuk ke dalam kategori **cukup**.
2. Kemampuan siswa dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya berbentuk *W-Frage* setelah penerapan permainan *Wer braucht was* termasuk ke dalam kategori **baik sekali**.
3. Berdasarkan pengujian statistik terbukti bahwa penerapan permainan *Wer braucht was* **efektif** dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya berbentuk *W-Frage*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka dapat diberikan beberapa saran, yakni sebagai berikut:

1. Penerapan permainan *Wer braucht was* dapat digunakan pengajar sebagai alternatif dalam pembelajaran menyusun kalimat tanya *W-Frage*, agar memudahkan siswa dalam menyusun kalimat tanya dengan bantuan *puzzel*.
2. Penerapan permainan *Wer braucht was* dapat dijadikan salah satu alternatif bagi peneliti lain yang akan mengkaji bidang yang sama dalam pembelajaran keterampilan berbicara dengan meneliti struktur lainnya, seperti *Ja/Nein Frage*.
3. Agar alokasi waktu pada saat perlakuan di kelas cukup, sebaiknya pada setiap *puzzel* dicantumkan verba bentuk infinitif sehingga saat siswa menyusun kalimat tanya *W-Frage* tidak kesulitan mencari pasangan verba.

