

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Simpulan

Setelah dilakukan penelitian tentang efektivitas permainan *ludo* dalam pembelajaran *Komparation der Adjektive* dan analisis berdasarkan penghitungan secara statistik, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu, sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam pembentukan *Komparation der Adjektive* sebelum menggunakan media permainan *ludo* termasuk ke dalam kategori **kurang**.
2. Kemampuan siswa dalam pembentukan *Komparation der Adjektive* setelah menggunakan media permainan *ludo* termasuk ke dalam kategori **baik sekali**.
3. Setelah siswa mendapatkan perlakuan sebanyak tiga kali berupa penggunaan media permainan *ludo*, terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pembentukan *Komparation der Adjektive*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *ludo* efektif dalam meningkatkan kemampuan pembentukan *Komparation der Adjektive*.

#### B. Implikasi

Penggunaan media permainan *ludo* dalam pembelajaran *Komparation der Adjektive* pada siswa SMA memberikan kontribusi yang baik dan mendapatkan respon positif dari siswa. Dengan kata lain, permainan *ludo* dalam pembelajaran *Komparation der Adjektive* berhasil menjadi media pembelajaran yang baik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *ludo* dalam pembentukan *Komparation*.

#### C. Rekomendasi

Elga Rian Triansyah, 2017

EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE

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

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti mengemukakan beberapa saran terkait permasalahan yang dialami dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Media permainan *ludo* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam materi *Komparation der Adjektive* agar tercipta suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi pengajar yang akan menggunakan media permainan ini disarankan untuk memodifikasi papan permainan beserta alat pendukungnya, soal latihan, dan aturan permainan agar dapat memperluas pengetahuan siswa.
3. Untuk peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya. Penelitian ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi kembali sesuai dengan kebutuhan.

**Elga Rian Triansyah, 2017**

**EFEKTIVITAS MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM PEMBENTUKAN KOMPARATION DER ADJEKTIVE**

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