

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis berdasarkan penghitungan statistik, maka dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam menguasai *bestimmte und unbestimmte Artikel* sebelum menggunakan permainan *what's in it?* termasuk kedalam kategori kurang.
2. Kemampuan siswa dalam menguasai *bestimmte und unbestimmte Artikel* sesudah menggunakan permainan *what's in it?* termasuk dalam kategori baik.
3. Penggunaan permainan *what's in it?* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa menguasai materi *bestimmte und unbestimmte Artikel*.

B. Saran

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran, sebagai berikut:

1. Permainan *what's in it?* dapat dijadikan sebagai media efektif dalam pembelajaran bahasa Jerman khususnya dalam penguasaan materi *bestimmte und unbestimmte Artikel*.
2. Siswa sebaiknya banyak berlatih soal bahasa Jerman khususnya mengenai materi *bestimmte und unbestimmte Artikel* yang telah diajarkan secara mandiri melalui situs interaktif seperti www.dsporto.de/iibungen dan www.mein-deutschbuch.de untuk memantapkan kemampuan siswa menguasai materi *bestimmte und unbestimmte Artikel*.
3. Kepada para peneliti lain yang akan mengkaji bidang yang serupa agar memberikan perlakuan (treatment) lebih banyak kepada siswa, lebih diperhitungkan kembali estimasi waktu pembelajaran dan sebaiknya menggunakan buku sumber lain seperti *Genial A1* dan *Themen Neu* sehingga hasil yang dicapai lebih maksimal.