

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang terdapat dalam Bab IV, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa:

- 1) Terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman siswa dalam pembelajaran *Partizip Perfekt* dengan menggunakan media *game flash*. Hal tersebut dapat diketahui dari perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest*.
- 2) Dari perhitungan uji signifikansi (t) diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yang berarti signifikan dan membuktikan bahwa hipotesis dapat diterima. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, media *game flash* ini mempunyai pengaruh positif dalam pemahaman pembelajaran *Partizip Perfekt*.

#### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas, berikut disampaikan saran-saran yang dapat dijadikan sebagai masukan, diantaranya:

- 1) Guru hendaknya dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia.
- 2) Siswa hendaknya lebih aktif dalam proses pembelajaran dan sering mengerjakan latihan-latihan dalam pembentukan *Partizip Perfekt*, supaya dapat lebih memahami pembentukan verba bentuk *Partizip Perfekt*.