

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Permainan *Wörter legen* mengandung tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, namun permainan ini lebih menekankan pada ranah kognitif, karena dalam memainkan permainan ini kemampuan berpikir siswa dilatih untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka yaitu menyusun huruf-huruf dalam kartu hingga menjadi kosakata. Oleh karena itu dapat disimpulkan, bahwa menggunakan permainan *Wörter legen* dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu siswa dalam berlatih kosakata bahasa Jerman, khususnya tema *Schule*.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis menyarankan agar:

1. Guru bahasa Jerman menyusun atau mempersiapkan RPP yang disesuaikan dengan penggunaan teknik pembelajaran, dalam hal ini yaitu dengan menggunakan permainan, agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik.
2. Guru bahasa Jerman dapat menggunakan permainan *Wörter legen* dalam melatih kosakata bahasa Jerman, agar siswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Jerman.

3. Guru bahasa Jerman menggunakan alat bantu atau media dalam mengajar, seperti OHP/Infokus atau kartu berisi huruf yang berfungsi untuk membantu siswa dalam berlatih kosakata bahasa Jerman.