

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Setelah dilaksanakan penelitian di SMA PGII 2 Bandung terhadap 35 orang siswa, maka dapat ditarik kesimpulan yang didasarkan pada data hasil *pretest* dan *posttest*, perlakuan, dan penyebaran angket, sebagai berikut:

1. Penguasaan ajektiva siswa kelas XII IPS SMA PGII 2 Bandung sebelum diterapkan teknik permainan Puzzle Kosakata termasuk ke dalam kategori gagal.
2. Penguasaan ajektiva siswa kelas XII IPS SMA PGII 2 Bandung setelah diterapkan teknik permainan Puzzle Kosakata termasuk ke dalam kategori baik.
3. Teknik permainan Puzzle Kosakata efektif dalam meningkatkan penguasaan ajektiva siswa yang ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* siswa yang signifikan.

B. Implikasi

Setelah dilakukan penelitian mengenai aplikasi teknik permainan Puzzle Kosakata pada proses pembelajaran bahasa Jerman dapat diketahui bahwa penerapan teknik permainan Puzzle Kosakata memiliki dampak yang positif terhadap daya ingat siswa pada ajektiva. Penerapan teknik permainan Puzzle Kosakata juga mendapatkan respon yang positif dari siswa. Proses pembelajaran bahasa Jerman melalui teknik permainan Puzzle Kosakata dapat membuat siswa berperan aktif dan juga menciptakan suasana yang komunikatif di dalam kelompok selama siswa menyusun puzzle.

C. Rekomendasi

Dalam rangka memperkuat daya ingat siswa pada kosakata khususnya ajektiva, diperlukan suatu teknik pembelajaran yang tepat salah satunya adalah teknik permainan yakni teknik permainan Puzzle Kosakata. Merujuk pada pemaparan hasil penelitian sebelumnya, maka dapat dipaparkan beberapa rekomendasi, yakni sebagai berikut:

1. Berdasarkan penghitungan uji-t dan analisis data angket yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa pengaplikasian teknik permainan Puzzle Kosakata memperkuat daya ingat siswa pada ajektiva. Oleh karena itu, teknik permainan Puzzle Kosakata dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi guru sebagai media pembelajaran.
2. Bagi guru yang ingin menerapkan teknik permainan Puzzle Kosakata akan lebih baik jika templat Puzzle Kosakata dilengkapi dengan gambar yang menarik dan jelas. Gambar yang menarik dan jelas merupakan hal yang dapat menarik perhatian siswa. Selain itu pemilihan material templat Puzzle merupakan hal yang harus diperhatikan. Pemilihan material yang baik ditujukan agar templat Puzzle lebih tahan lama.
3. Teknik permainan Puzzle Kosakata merupakan salah satu teknik permainan yang fleksibel. Oleh karena itu, peneliti lain dapat menerapkan teknik permainan Puzzle Kosakata pada pembelajaran bahasa asing lainnya dan tidak terikat pada topik yang sama.