

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

Bab ini memuat beberapa simpulan hasil penelitian mengenai analisis materi pembelajaran kosakata yang terdapat dalam *game* “*Lern Deutsch-die Stadt der Wörter*” berdasarkan hasil analisis dari bab sebelumnya. Selain itu dikemukakan pula mengenai beberapa saran yang diajukan untuk pembelajar, pengajar dan peneliti.

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis materi pembelajaran kosakata pada aplikasi *game Lern Deutsch die Stadt der Wörter* sebagai media alternatif untuk mempelajari kosakata bahasa Jerman yang menggunakan kriteria-kriteria Rösler, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

Game ini dapat diunduh di *playstore* secara gratis dan diinstall pada perangkat yang digunakan. Setelah *game* terpasang pembelajar mengisi beberapa kolom pertanyaan seperti nama dan akun *facebook* untuk registrasi, pembelajar juga dapat memilih bahasa seperti, Arab, Jerman, Inggris, Spanyol, Perancis, Italia, Portugis dan Rusia sebagai pengantar dalam *gamenya*. Setelah semua data registrasi terisi maka pembelajar akan mendapatkan Avatar sebagai ikon pembelajar dalam *game*. Pembelajar dapat memainkan *game* ini dengan pengguna lainnya dengan melakukan duel, yang paling banyak mendapatkan poin adalah pemenang dan akan mendapatkan posisi atau tingkat tertinggi dalam permainan.

Materi kosakata yang terdapat pada *game* ini terbagi berdasarkan 11 tema, yaitu *Essen und Trinken* sebanyak 20%, *Einkaufen und Gebrauchsartikel* dan *Arbeit und Beruf* sebanyak 18%, *wohnen* 9% *Umwelt* dan *Reisen und Verkehr* sebanyak 8%, *Person* sebanyak 4% *Freizeit und Unterhaltung* sebanyak 3% dengan kosakata sebanyak 217 kata yang dapat di dengarkan dan dapat dimainkan berulang-ulang. Bentuk soal yang disajikanpun beragam seperti, pilihan ganda, menyusun kalimat, menebak gambar, melengkapi dialog, menuliskan teks yang telah diacak yang disajikan secara jelas dan aktual yang mendukung pembelajaran.

Kelebihan aplikasi *game* “*Lern Deutsch-die Stadt der Wörter*” diantaranya, merupakan aplikasi tidak berbayar, dapat diunduh di *playstore* dengan mudah, aplikasi ini diperuntukan bagi semua kalangan dari berbagai negara dengan disediakan berbagai bahasa sebagai pengantarnya. Dapat dimainkan oleh dua orang (*duel*) sehingga peserta dapat saling menguji kemampuan satu sama lainnya dengan saling memberikan soal latihan. Tersedia *guide* membantu pembelajar dalam menyelesaikan misi dan pengoprasian *game*, lebih *flexible* dan lebih mudah untuk diakses menggunakan beberapa *major platform mobile* (*Android, iOS, dan Windows*).

Jenis latihannya telah sesuai dan baik, yang disesuaikan dengan standar bahasa di Eropa dan kriteria Rösler. Materi kosakata disesuaikan berdasarkan tema dengan tampilan yang menarik sehingga, menimbulkan motivasi untuk belajar bahasa Jerman. Aplikasi *game* ini dilengkapi dengan fitur audio. Menyediakan berbagai macam bentuk latihan untuk melatih keterampilan berbahasa (*mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis*), dapat dimainkan secara mandiri dan berduel serta ada pemberitahuan ke dalam *email*.

Aplikasi *game* ini menyediakan sebuah Avatar yang dapat dibentuk sesuai keinginan pembelajar dan ditambahkan dengan aksesoris yang didapatkan dari hasil pengerjaan soal-soal latihan, memberikan timbal balik yang cepat dengan gabungan audio dan visual. Unsur-unsur seperti ikon yang ditampilkan jelas dan fungsional. Desain grafisnya sangat menarik dengan banyak warna, jelas tidak terlalu penuh dan *background* yang disediakan. Terdapat petunjuk *game* secara jelas dan adanya informasi mengenai tingkat kesulitan latihan/tes. Umpan balik yang diberikan cepat, tepat dan dilengkapi dengan efek suara dan gambar yang menarik dengan unsur visual seperti ikon-ikon yang fungsional.

Jika ada kelebihan maka ada kekurangan/kelemahan, *game* ini pun demikian, kelemahannya yaitu, *game* ini membutuhkan jaringan internet untuk memainkan *gamennya* serta saling berhubungan satu sama lainnya antar pembelajar. Kapasitas *game* yang besar maka harus menyediakan ruang memori yang besar. Aplikasi *game* ini tidak menyediakan *chatroom* dengan admin. Tidak menyediakan *link* yang dapat melihat langsung materi pembelajaran dan harus memainkan dengan sesuai urutan sesuai levelnya. Terdapat soal gramatik tetapi

tidak ada pembahasan materi sebelumnya, serta tidak menyediakan bentuk latihan untuk keterampilan berbicara secara langsung. *Game* ini memuat kriteria-kriteria untuk materi pembelajaran berbasis internet dari Rösler. Oleh sebab itu, *game* ini dapat dijadikan sebagai media alternatif untuk pembelajaran bahasa, khususnya dalam pembelajaran kosakata Bahasa Jerman.

B. Implikasi

Dilihat dari pentingnya kosakata dalam pembelajaran bahasa, dapat dikatakan bahwa kosakata adalah sebagai alat penghubung dunia Dengan kualitas dan penyampaian materi yang disajikan oleh *game* “*Lern Deutsch-die Stadt der Wörter*” dapat menarik minat pembelajar dalam mempelajari bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman tingkat pemula. Maka terbukti bahwa mempelajari sebuah bahasa itu penting sesuai dengan teori Engel (2007, hlm. 3) yang telah dipaparkan pada bab dua, bahwa kosakata penting sebagai penghubung dunia.

C. Rekomendasi

1. Bagi Pembelajar

Bagi pembelajar diharapkan dapat menjadikan *game* ini sebagai alternatif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jerman dan dapat memberikan motivasi belajar serta kesenangan saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Pengajar

Dilihat dari fungsi, kegunaan dan kualitas dari media *game* ini, peneliti menyarankan pengajar dapat menjadikan *game* ini sebagai alternatif untuk mendukung proses pembelajaran berlangsung khususnya, dalam pembelajaran kosakata bahasa Jerman.

3. Bagi Peneliti

Dilihat dari banyak tersedianya media pembelajaran untuk pembelajaran bahasa, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti lebih mendalam mengenai media pembelajaran khususnya berbasis Android dan tentunya penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber untuk penelitian selanjutnya.