

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bagian akhir penelitian ini akan dipaparkan beberapa simpulan yang dapat diambil berdasarkan pada temuan hasil penelitian mengenai efektivitas teknik permainan *Autogramjäger* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman, serta implikasinya dan rekomendasi atas penelitian yang telah dilakukan.

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembelajaran hasil penelitian mengenai efektivitas permainan *Autogrammjäger* dalam pembelajaran keterampilan berbicara, maka dapat disimpulkan beberapa hal, sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara sebelum penerapan permainan *Autogrammjäger* termasuk dalam kategori kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *pretest* sebelum diberikan perlakuan yaitu sebesar 54.
2. Kemampuan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara setelah penerapan permainan *Autogrammjäger* termasuk dalam kategori baik sekali. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata *posttest* setelah diberikan perlakuan berupa teknik permainan *Autogrammjäger* yaitu sebesar 80.
3. Penerapan teknik permainan *Autogrammjäger* efektif dalam pembelajaran keterampilan bahasa Jerman. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *pretest* 54 dan nilai rata-rata *posttest* 80 . Dari hasil uji t dapat dilihat adanya perbedaan yang cukup signifikan antara keterampilan berbicara siswa sebelum dan setelah penerapan permainan *Autogrammjäger*.

#### B. Implikasi

Penelitian ini merupakan suatu penelitian eksperimen yang diharapkan menjadi strategi alternatif bagi pengajar dalam proses pembelajaran bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa teknik permainan *Autogrammjäger* memiliki implikasi positif terhadap pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman yang cukup signifikan.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diberikan beberapa rekomendasi, yakni sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perhitungan statistik dapat diketahui bahwa teknik permainan *Autogrammjäger* efektif dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Jerman siswa. Oleh karena itu, permainan *Autogrammjäger* dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman.
2. Berdasarkan kendala yang ditemukan di lapangan, pengajar sebaiknya lebih banyak memberikan contoh kalimat atau ujaran bahasa Jerman yang akan digunakan saat permainan berlangsung, sehingga siswa dapat melafalkan kata berbahasa Jerman dengan baik dan benar serta tidak kesulitan dalam menjawab atau membuat kalimat tanya.
3. Peneliti lain dapat menggunakan teknik permainan *Autogrammjäger* sebagai strategi pengajaran bahasa Jerman dalam keterampilan berbahasa lainnya seperti penguasaan kosakata dan konjugasi verba.