

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Setelah dilakukan pengolahan dan analisis data penelitian berdasarkan perhitungan statistik pada Bab IV, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebelum penerapan permainan *Memory-Spiel* dalam pembelajaran, tingkat kemampuan siswa kelas XII Lintas Minat SMAN 4 Bandung dalam membentuk kalimat *Perfekt* termasuk ke dalam kategori „*ausreichend*” atau “cukup”.
2. Setelah penerapan permainan *Memory-Spiel* dalam pembelajaran, tingkat kemampuan siswa kelas XII Lintas Minat SMAN 4 Bandung dalam membentuk kalimat *Perfekt* termasuk ke dalam kategori „*gut*” atau “baik”.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan siswa membentuk kalimat *Perfekt* sebelum dan setelah diterapkan permainan *Memory-Spiel* dalam pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan *Memory-Spiel* efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa membentuk kalimat *Perfekt*.

B. Implikasi

Peneliti melakukan penelitian eksperimen ini dengan tujuan agar dapat dijadikan sebagai salah satu media alternatif yang diterapkan pengajar dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran gramatik bahasa Jerman, yaitu dalam membentuk kalimat *Perfekt*. Berdasarkan data hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penelitian berimplikasi positif terhadap pembelajaran gramatik bahasa Jerman siswa khususnya dalam membentuk kalimat *Perfekt*. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai siswa dari tes awal (*pretest*) ke tes akhir (*posttest*) dalam pembelajaran gramatik bahasa Jerman.

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dan dengan harapan pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pembelajaran gramatik bahasa Jerman dalam membentuk kalimat *Perfekt* dapat lebih baik lagi, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Permainan *Memory-Spiel* dapat digunakan pengajar sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran gramatik bahasa Jerman khususnya dalam membentuk kalimat *Perfekt*.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji bidang yang sama, diharapkan dapat menerapkan permainan *Memory-Spiel* ini dalam mengatasi permasalahan pembelajaran bahasa Jerman lainnya, seperti dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

Karina Nurul Fitri, 2018

**PENGUNAAN PERMAINAN MEMORY-SPIEL UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA DALAM MEMBENTUK KALIMAT PERFECT**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu