

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penulisan dari model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo* dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman karena dengan diterapkannya permainan dalam pembelajaran peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan penguasaan *Artikel* bahasa Jerman. Selain itu, permainan *Bingo* memiliki beberapa kelebihan di antaranya pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, sehingga dapat memotivasi peserta didik, peserta didik menjadi lebih antusias untuk belajar *Artikel* bahasa Jerman, mengajarkan peserta didik untuk bermain secara sportif, dan pengajar dapat mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai pembelajaran yang telah disampaikan. Permainan *Bingo* juga dapat dijadikan sebagai bentuk kegiatan pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Deskripsi tentang model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo* diuraikan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) diawali dengan menyiapkan perangkat pembelajaran, menjelaskan materi yang akan dipelajari, menyiapkan perangkat permainan *Bingo*, peserta didik bermain *Bingo* dan diberikan lembar kerja siswa, serta evaluasi setelah pembelajaran selesai.
2. Pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo* dapat dilihat dalam langkah-langkah sebagai berikut: 1) pengajar menyiapkan seperangkat permainan *Bingo*, 2) pengajar menjelaskan tata cara dan aturan permainan *Bingo*, 3) pengajar membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan satu kelompok beranggotakan lima orang pemain, 4) pemain pertama ditentukan dengan cara mengocok dadu dan pemain yang mendapat angka dadu terbesar menjadi pemain pertama, pemain meletakkan masing-

masing pion pada area start di papan permainan, pemain pertama mengocok dadu dan menjalankan pion sesuai angka dadu yang didapatkan. Pemain akan berhenti dipetak “*der*”, “*die*”, atau “*das*” kemudian pemain harus meletakkan kartu yang berisikan *Artikel* pada gambar nomina yang berada ditengah papan permainan. Jika *Artikel* yang diletakkan tidak tepat maka pemain tidak boleh meletakkan kartu di atas nomina dan selanjutnya giliran pemain yang duduk disebelah kiri dari pemain pertama dan seterusnya. Setelah pemain membentuk bidang horizontal, vertikal atau diagonal pada kolom gambar nomina, pemain harus berteriak “*Bingo*”, 5) peserta didik mengisi lembar kerja siswa yang telah disediakan oleh pengajar, 6) pengajar dan peserta didik menghitung skor yang telah diperoleh.

## 5.2 Implikasi

Penulisan model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman melalui penggunaan permainan *Bingo* diharapkan dapat menjadi tolak ukur penggunaan model pembelajaran di sekolah khususnya dalam pembelajaran bahasa Jerman. Dari hasil deskripsi-deskripsi yang terangkum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat menjadi implikasi yang positif terhadap pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman.

## 5.3 Rekomendasi

Terdapat beberapa rekomendasi berdasarkan hasil penulisan yang telah dipaparkan pada simpulan di atas:

1. Penulis menyarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan permainan *Bingo* dalam bahasa Jerman khususnya dalam pembelajaran *Artikel* untuk mengetahui efektivitas dari permainan tersebut.
2. Pengajar dapat menerapkan permainan *Bingo* sebagai bahan pengayaan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melatih *Artikel* bahasa Jerman.
3. Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian pada kemampuan bahasa lainnya seperti menyimak (*Hörverstehen*), berbicara (*Sprechfertigkeit*), membaca (*Leseverstehen*), dan menulis (*Schreibfertigkeit*).

4. Penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia, khususnya mahasiswa Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra untuk mengembangkan penelitian serupa dengan lebih baik.