

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Sesudah dipaparkan penjabaran tentang model pembelajaran *Artikel* bahasa Jerman menggunakan permainan *Balderdash* pada Bab I sampai Bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Teknik Permainan *Balderdash* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran bahasa Jerman, karena permainan *Balderdash* cocok dan dapat membantu peserta didik dalam menghafalkan *Artikel* beserta nomina bahasa Jerman. Permainan *Balderdash* mempunyai banyak kelebihan yaitu dapat membantu peserta didik menghafal sambil menulis. Permainan *Balderdash* mengharuskan peserta didik menulis *Artikel* beserta nomina di kertas dalam setiap permainan dan menyebabkan peserta didik terlatih dalam menuliskan *Artikel* dan nomina. Permainan *Balderdash* juga membantu peserta didik dalam menghafal. Seluruh peserta didik pun terlibat aktif dalam permainan ini. masing – masing pemain bergantian menjadi *dasher* yaitu pemain yang membacakan nomina. Selain itu, permainan *Balderdash* membuat pembelajaran menjadi menyenangkan melalui papan permainan dan menimbulkan rasa kompetensi peserta didik untuk menjadi pemenang. Permainan *Balderdash* juga melatih peserta didik dalam mengingat dan fokus dalam permainan. Membuat permainan *Balderdash* pun sangat mudah dan kartu *Balderdash* dapat disesuaikan dengan materi yang ingin diajarkan. Guru terbantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Deskripsi lengkap tentang model pembelajaran *Artikel* dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash* dapat dilihat dalam RPP yang diuraikan pada Bab IV.
- b. Langkah langkah pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam melatih *Artikel* dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash* dapat dilihat sebagai berikut:
 - 1) guru menyiapkan permainan *Balderdash*. Guru membagi peserta didik dalam kelompok kecil beranggotakan empat atau lima orang.
 - 3) ketua kelompok yang

menjadi pemain pertama dan anggota berikutnya yang bermain ditentukan sesuai arah jarum jam dari pemain pertama yaitu ketua. 4) pemain pertama mengambil kartu dari tumpukan kartu dan membacakannya untuk para pemain. 5) Pemain lainnya menebak dan menuliskan jawaban *Artikel* yang benar di kertas dan memberikannya kepada *Dasher* (pemain pertama). Setelah semua sudah memberikan kartunya ke pemain pertama, pemain pertama melihat siapa saja yang jawabannya benar. Pemain yang jawabannya benar boleh memajukan pionnya. Selanjutnya, giliran pemain yang duduk disebelah kiri pemain pertama, dan seterusnya. 6) Pemain yang menebak *Artikel* paling banyak dan sampai di *Finish* duluan menjadi pemenangnya.

1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan kajian pada bab sebelumnya, ada beberapa saran yang penulis dapat paparkan sehubungan dengan penelitian ini. Penulis menyarankan agar ada dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan teknik permainan *Balderdash* dalam pengajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran *Artikel* untuk mengetahui efektifitas teknik tersebut. Permainan *Balderdash* ini berpotensi dalam pembelajaran bahasa, sayangnya tidak banyak yang menginovasikan permainan tersebut menjadi permainan dalam pembelajaran. Di samping itu guru dapat menggunakan teknik permainan *Balderdash* ini menjadi pengayaan setelah jam pembelajaran peserta didik selesai. Permainan ini dapat mengasah kreativitas dan rasa ingin tau siswa. Permainan *Balderdash* juga tidak membutuhkan terlalu banyak elemen dan mudah dalam membuatnya sendiri. Permainan ini juga dapat disesuaikan dengan materi yang ingin diajarkan. Selain itu, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mahasiswa-mahasiswa UPI, khususnya FPBS dalam mengembangkan penelitiannya. Peneliti juga berharap penelitian ini dapat dilakukan penelitian eksperimen ketika situasi membaik untuk mengetahui keefektivitasan dari model pembelajaran tersebut.