

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan paparan mengenai model pembelajaran kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau den Satz* yang telah dikemukakan pada bab I hingga bab IV, dapat disimpulkan bahwa:

1. Permainan *Bau den Satz* dapat digunakan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis permainan. Pada penelitian ini, permainan tersebut dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran *Perfekt* karena permainan ini memiliki tujuan yang selaras dengan materi pembelajaran yang disampaikan, yaitu melatih pengetahuan kosakata dan kemampuan membuat kalimat dari kata kerja bentuk lampau yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan permainan *Bau den Satz* dalam pembelajaran *Perfekt* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dapat melatih kemampuan berbicara sekaligus meningkatkan hafalan kosakata dalam bermain dan khususnya penggunaan kata kerja yang disesuaikan dengan *Tempus*. Kemudian, pengajar telah membuat perangkat permainan dengan desain kekinian sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Di sisi lain, penerapan permainan dalam proses belajar dapat menjadikan peserta didik sebagai titik pusat dalam kegiatan pembelajaran. Dengan kata lain, model pembelajaran kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau den Satz* dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Jerman.
2. Langkah-langkah pembelajaran kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau den Satz* dapat disusun sebagai berikut: 1) pengajar memberikan pengetahuan awal mengenai materi yang akan dipelajari melalui latihan soal-soal, 2) pengajar mendemonstrasikan tata cara bermain beserta aturannya, 3) pengajar membagikan perangkat permainan kepada peserta didik yang telah dibentuk dalam kelompok, 4) setiap pemain dalam kelompok melempar dadu untuk memulai permainan, 5) pemain berdiri di atas petak sesuai dengan lemparan angka dadu, 6) pemain membuat kalimat *Perfekt* dari verba yang didapat, 7)

penanggungjawab kelompok menilai jawaban dari pemain, apabila jawaban benar pemain dapat tinggal pada petak. Jika salah, pemain harus mundur satu langkah, 8) pemenang dari permainan merupakan pemain yang tercepat mencapai *Ziel* dan 9) pengajar bersama peserta didik menutup pembelajaran dengan refleksi dan evaluasi.

5.2 Implikasi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan khususnya untuk para pengajar dalam merancang kegiatan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran kalimat *Perfekt* melalui permainan *Bau den Satz* juga diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, terlebih pada pembelajaran *Perfekt*.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, berikut merupakan beberapa rekomendasi penulis, yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan keterampilan berbahasa Jerman seperti keterampilan berbicara (*Sprechfertigkeit*) dan keterampilan menulis (*Schreibfertigkeit*).
2. Permainan *Bau den Satz* dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran bahasa Jerman, khususnya pada pembelajaran yang terkait dengan *Tempus*.
3. Penulis berharap dilaksanakan penelitian lebih lanjut tentang efektivitas penggunaan permainan dalam pembelajaran *Perfekt* secara daring.