

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

Dari penjabaran mengenai model pembelajaran nomina bahasa Jerman melalui permainan *Simon Says* dalam BAB IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Permainan *Simon Says* diduga dapat digunakan sebagai salah satu variasi model pembelajaran nomina bahasa Jerman, karena permainan ini dapat membantu melatih peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat nomina bahasa Jerman. Permainan *Simon Says* pun dapat digunakan untuk beragam tema dan materi pembelajaran, tentunya dapat dengan beberapa modifikasi. Modifikasi ini bisa berupa penambahan kartu bergambar atau dengan alat bantu lainnya. Selain itu, permainan ini dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk memudahkan pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. Langkah-langkah model pembelajaran nomina bahasa Jerman melalui permainan *Simon Says* dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) penyampaian tujuan pembelajaran; (2) penyampaian materi *Schulsachen*; (3) penerapan permainan *Simon Says* yang mencakup: penjelasan tata cara dan aturan permainan *Simon Says*, penyampaian "*Redemittel*" yang akan digunakan dalam permainan, pembentukan kelompok maksimal lima peserta didik, pelaksanaan permainan *Simon Says*, penutup permainan termasuk evaluasi pelaksanaan permainan; (4) penyelesaian latihan pada Lembar Kerja Siswa (LKS) dan pembahasannya, (5) pengambilan kesimpulan pembelajaran nomina yang bertemakan *Schulsachen*; (6) evaluasi berupa penyelesaian soal-soal nomina bahasa Jerman beserta *Artikel* dan padanannya dalam bahasa Indonesia dengan tema *Schulsachen*.

1.2 Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan terhadap pembaca dan memperkaya teori atau konsep pembelajaran mengenai model pembelajaran nomina bahasa Jerman dengan menggunakan permainan *Simon Says*. Selain itu, diharapkan hasil penelitian dapat menambah referensi bagi pengajar dan pemelajar bahasa Jerman, khususnya nomina dengan penerapan permainan *Simon Says*.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan hasil kajian sebelumnya, penulis memiliki beberapa rekomendasi bagi pengembangan penelitian di bidang yang sama. Dalam hal ini, penulis menyarankan agar dilakukannya penelitian lebih lanjut berupa penelitian eksperimen atau penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan *Simon Says* dalam pembelajaran nomina bahasa Jerman untuk mengetahui efektivitas permainan tersebut. Selain itu, pendidik juga dapat mencoba menerapkan permainan *Simon Says* dalam materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Selanjutnya, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi bahan pijakan untuk mendukung, memperkuat, dan mengembangkan penelitian terkait dalam bidang yang sama.