

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah penjabaran tentang model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* pada bab I sampai bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan berikut:

1. Teknik permainan *Memo* dapat digunakan sebagai salah satu model pembelajaran kosakata bahasa Jerman, karena permainan ini cocok untuk membantu pembelajar yang mengalami kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jerman. Permainan *Memo* pun memiliki banyak kelebihan, di antaranya seluruh pembelajar terlibat aktif dalam bermain, melatih daya ingat dan fokus pemain, mengajarkan pembelajar untuk bermain sportif sehingga kecil kemungkinan pemain untuk berbuat curang. Di samping itu, untuk membuat kartu *Memo* sangatlah mudah dan kombinasi kartu yang akan dimainkan pun dapat disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan. Selain itu, permainan ini dapat menjadi kegiatan alternatif dalam membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran dan dalam memberikan penilaian berdasarkan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Deskripsi lengkap tentang model pembelajaran kosakata bahasa Jerman dengan menggunakan teknik permainan *Memo* dapat dilihat dalam RPP yang diuraikan pada bab IV.
2. Langkah-langkah pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam melatih kosakata dengan menggunakan teknik permainan *Memo* dapat dilihat sebagai

berikut: 1) guru menyiapkan permainan *Memo*, 2) guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang beranggotakan empat orang, 3) setiap pemain dalam setiap kelompok melempar dadu untuk menentukan pemain pertama, 4) kartu *Memo* dikocok, lalu dibentangkan seperti persegi panjang dengan bagian belakang menghadap ke atas dan diletakkan di atas meja permainan. Pemain pertama membalikkan dua kartu berturut-turut. Jika kedua kartu cocok, pemain dapat menyimpan dua kartu tersebut. Jika kedua kartu tidak cocok, pemain harus meletakkan kembali kartu-kartu tersebut dengan bagian belakang menghadap ke atas dan tepat pada posisi dimana pemain mengambil kartu-kartu tersebut sebelumnya. Selanjutnya, giliran pemain yang duduk di sebelah kiri pemain pertama yang bermain dan seterusnya, 5) siswa mengisi kartu yang diperoleh di lembar LKS, 6) guru dan siswa menghitung jumlah kartu yang cocok, yang diperoleh seluruh siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan kajian pada bab sebelumnya, ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan sehubungan dengan penelitian ini. Penulis menyarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan teknik permainan *Memo* dalam pengajaran bahasa Jerman, khususnya dalam pembelajaran kosakata untuk mengetahui efektivitas teknik tersebut. Di samping itu, guru dapat mencoba menerapkan teknik permainan *Memo* sebagai bahan pengayaan bagi siswa untuk melatih kosakata bersama teman-teman setelah jam pelajaran di sekolah berakhir serta mengasah kreatifitas siswa, karena kartu *Memo*

dapat dibuat sendiri dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Selanjutnya, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa-mahasiswa UPI, khususnya FPBS dalam mengembangkan penelitian yang serupa dengan lebih baik lagi.

