

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Kemampuan awal penggunaan preposisi siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 6 Bandung pada tahun ajar 2022/2023 sebelum penerapan Kahoot! menunjukkan bahwa kemampuan preposisi bahasa Jerman peserta didik berada di kategori baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes awal (*pretest*).
- b. Kemampuan akhir penggunaan preposisi siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 6 Bandung pada tahun ajar 2022/2023 setelah penerapan Kahoot! menunjukkan bahwa kemampuan preposisi bahasa Jerman peserta didik meningkat sehingga nilai rata-rata mengalami peningkatan berada di dalam kategori baik sekali. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes akhir (*posttest*).
- c. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan siswa kelas XI IPS 4 SMAN 6 Bandung pada tahun ajar 2022/2023 dalam penggunaan preposisi bahasa Jerman sebelum dan sesudah menerapkan media Kahoot! dalam proses belajar.
- d. Kahoot! terbukti efektif dalam pembelajaran preposisi bahasa Jerman.

B. Implikasi

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMAN 6 Bandung ini merupakan suatu bentuk penelitian eksperimen yang dapat menjadi contoh atau alternative dalam pembelajaran preposisi bahasa Jerman di sekolah. Media Kahoot! memiliki implikasi yang sangat positif terhadap pembelajaran preposisi bahasa Jerman yang dibuktikan dari hasil data nilai *pretest* dan *posttest*.

C. Rekomendasi

Terdapat berbagai cara dan upaya dalam mempelajari preposisi bahasa Jerman salah satunya dengan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kemampuan pendidik. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Media Kahoot! dapat digunakan menjadi salah satu alat bantu alternatif dalam pembelajaran preposisi bahasa Jerman. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas media ini dapat meningkatkan minat, motivasi, memperbaharui gaya belajar dan hasil belajar itu sendiri dengan fitur dengan label menarik pembelajaran berbasis permainan.
2. Bagi pendidik yang akan menggunakan media Kahoot! diharapkan untuk menjelaskan langkah-langkah penggunaan Kahoot! dengan jelas kepada peserta didik agar mencegah terjadinya kendala yang dapat mengganggu jalannya pembelajaran dan pendidik diharapkan mengkondisikan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan Kahoot! agar proses belajar mengajar menjadi lebih kondusif dan efektif.
3. Bagi peneliti lain yang tertarik dan akan menggunakan media Kahoot! dapat menggunakan media ini dengan tema lain seperti *Körperteile, Krankheiten, Beruf, Familie* dan tema-tema lainnya.