

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas metode *Rollenspiel* dalam pembelajaran materi Possessivartikel A1 Bahasa Jerman yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Kemampuan peserta didik dalam menguasai materi *Possessivartikel* yang diketahui dari nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan menggunakan metode *Rollenspiel* menunjukkan hasil yang kurang maksimal. Nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh 30 peserta didik hanya sebesar 50 dengan nilai terendah sebesar 30 dan nilai tertinggi sebesar 80 dari nilai maksimal 100. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* peserta didik termasuk dalam kategori kurang.
2. Kemampuan peserta didik dalam menguasai materi *Possessivartikel* yang diketahui dari nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan metode *Rollenspiel* menunjukkan peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh 30 peserta didik sebesar 75 dengan nilai terendah sebesar 50 dan nilai tertinggi mencapai skor maksimal 100. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *posttest* peserta didik termasuk dalam kategori baik.
3. Perbedaan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest* peserta didik menunjukkan peningkatan yang positif. Hal tersebut dilihat dari hasil uji *paired sample t test* yang dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25. Nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji tersebut diketahui sebesar 0,000 yang artinya nilai signifikansi kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttest*.
4. Tingkat signifikansi yang diperoleh dari uji N-Gain menunjukkan angka 0,519. Hal tersebut berarti bahwa kenaikan nilai dari hasil *pretest* dan *posttest* berada dalam taraf sedang, berdasarkan taraf signifikansi yang telah ditetapkan. Hasil

yang positif juga didapatkan pada angket kuesioner yang diberikan kepada peserta didik. Diperoleh indeks total prosentase sebesar 76%, dan berdasarkan skor interval pada skala *Likert* hasil tersebut termasuk kedalam kategori Baik. Hal tersebut mendukung hasil temuan pada uji sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Rollenspiel* dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* dinyatakan efektif.

5.2 Implikasi

Implikasi secara teoritis dan praktis yang dapat dikemukakan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

- a. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran materi *Possessivartikel* menggunakan metode *Rollenspiel*, terdapat peningkatan hasil yang signifikan.
- b. Motivasi belajar peserta didik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Peserta didik dengan motivasi belajar yang tinggi tentunya memiliki hasil belajar yang lebih baik dari peserta didik dengan motivasi yang kurang. Penggunaan metode *Rollenspiel* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena termasuk metode belajar yang menarik dan menyenangkan.

2. Implikasi Praktis

Hasil Penelitian ini merupakan eksperimen yang diharapkan dapat menjadi alternatif dalam memilih metode pembelajaran bahasa Jerman yang efektif khususnya pada materi *Possessivartikel*. Dengan berbagai kelebihan yang telah dijelaskan, metode *Rollenspiel* dapat dijadikan sebagai pilihan metode pembelajaran yang menarik dan efektif baik bagi pengajar maupun peserta didik.

5.3 Rekomendasi

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diupayakan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan relevan terhadap materi yang diajarkan. Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran *Rollenspiel* dapat dijadikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bahasa Jerman, khususnya dalam materi *Possessivartikel*. Hal ini dikarenakan metode *Rollenspiel* dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
2. Pendidik diharuskan mampu mengendalikan suasana kelas karena metode *Rollenspiel* membutuhkan perhatian yang terpusat agar penyampaian materi dapat merata.
3. Metode *Rollenspiel* merupakan metode pembelajaran kelompok yang menyulitkan untuk memahami kekurangan tiap individu peserta didik. Sehingga setiap peserta didik harus mendapatkan pengawasan.
4. Metode pembelajaran *Rollenspiel* dapat menjadi pilihan bagi materi lain yang membutuhkan pemahaman mendalam. Hal itu dikarenakan metode *Rollenspiel* dapat meningkatkan semangat belajar dan secara tidak langsung melatih aktivitas berbahasa peserta didik.
5. Bagi peneliti yang hendak meneliti pembelajaran materi *Possessivartikel*, disarankan untuk memilih metode pembelajaran lain yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan seksama. Hal itu dikarenakan materi *Possessivartikel* memiliki aturan yang kompleks dan tidak ditemukan pada struktur bahasa dalam bahasa Indonesia.