

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berlandaskan perolehan penelitian, maka ikhtisar dijabarkan peneliti pada poin-poin sebagai berikut:

1. Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris materi *where's the chair* dan *at the zoo* kelas II Sekolah Dasar pada kelas eksperimen mengaplikasikan media pembelajaran *flashcard* diperoleh nilai *pretest* dengan rata-rata 42,63 dan setelah diberikan perlakuan memperoleh rata-rata nilai *posttest* dengan rata-rata 78,12.
2. Pemahaman kosakata Bahasa Inggris materi *where's the chair* dan *at the zoo* kelas II Sekolah Dasar pada kelas kontrol dengan mengaplikasikan pembelajaran konvensional berbasis media buku cetak memperoleh nilai *pretest* dengan rata-rata 40.63 setelah mendapat perlakuan memperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 72.19.
3. Hasil pengujian hipotesis untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap pemahaman kosakata Bahasa Inggris dilakukan uji *Independent Sample* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)*  $0,041 < 0,05$  yang menyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap pemahaman kosakata Bahasa Inggris kelas II SD Negeri 066053 Medan Denai T.A 2023/2024.

## 5.2 Saran

Dari kesimpulan penelitian ini dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, dengan adanya penggunaan media pembelajaran *flashcard*, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Inggris .
2. Bagi Guru kelas, sudah seharusnya pendidik atau guru memilah dan memilih berbagai media pembelajaran yang bervariasi guna memotivasi siswa melanjutkan tahap pembelajaran dan mendongkrak khususnya mengenai pemahaman kosakata Bahasa Inggris. Saran dari peneliti, media pembelajaran *flashcard* merupakan satu diantara media pembelajaran yang dapat digunakan.
3. Bagi sekolah, khususnya SD Negeri 066053 Medan Denai, agar menyediakan fasilitas berupa media pembelajaran agar siswa tidak hanya berfokus pada buku cetak saja melainkan juga ada media pendukung pembelajarannya.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat membuat inovasi pada media pembelajaran *flashcard* semakin menarik ketika digunakan saat proses pembelajaran.