

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan di bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan antara permainan edukatif (*education games*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat tahun ajaran 2016/2017. Hal ini diketahui dari hasil perhitungan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pada kelas kontrol diperoleh skor rata-rata 45,75 dan pada kelas eksperimen diperoleh skor rata-rata 98,58.

Kemudian berdasarkan uji t yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $18,888 > 1,666$ . Dengan demikian  $H_a$  diterima, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan edukatif (*education games*) terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SD Negeri 023971 Binjai Barat tahun ajaran 2016/2017.

#### 5.2. Implikasi

Permainan edukatif (*education games*) memiliki manfaat meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Dari permainan diharapkan anak merasa senang dengan permainan yang dimainkan namun, tanpa disadari ternyata permainan yang dikembangkan bermanfaat untuk mengembangkan aspek berbahasa pada anak serta aspek-aspek lainnya.

Kosakata dapat diperoleh dengan mengartikan suatu kosakata bahasa Inggris. Mengartikan suatu kosakata dapat dilakukan dengan bantuan gambar yang bisa diaplikasikan ke dalam sebuah permainan. Arti dari suatu kosakata bahasa Inggris sangat penting bagi siswa untuk membantu memahami kosakata bahasa Inggris dan mempelajari bentuk dari kosakata bahasa Inggris. Siswa yang telah mengartikan kosakata bahasa Inggris kemudian dikenalkan dengan membaca kosakata bahasa Inggris. Proses pembelajaran membaca dilakukan secara berulang-ulang dan disertai dengan melakukan permainan.

Implikasi sehubungan dengan hasil penelitian yang telah dibahas dan dianalisis di atas mengungkapkan bahwa dalam rangka menambah penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa oleh karena itu seorang guru perlu memberikan sebuah inovasi dalam proses belajar mengajar, yaitu dengan memberikan sebuah permainan edukatif berupa permainan kartu gambar dan kartu kosakata. Karena dengan melakukan permainan siswa akan lebih mudah mempelajari dan menguasai kosakata tanpa merasa bosan dan terbebani.

### **5.3. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka sebagai tindak lanjut penelitian ini disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa, terus berusaha untuk menambah penguasaan kosakata yang dimiliki dengan cara membaca buku atau kamus bergambar.
2. Bagi guru, harus lebih sering melakukan inovasi dalam mengajar agar siswa menjadi lebih aktif, bersemangat dan termotivasi dalam belajar.

3. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas siswa dengan selalu memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam belajar dan meningkatkan sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung.
4. Bagi peneliti selanjutnya, untuk lebih memantapkan hasil penelitian ini. Perlu dilakukan penelitian yang sejenis dengan populasi yang lebih luas dan melibatkan faktor-faktor lain yang diduga mempengaruhi penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa serta dengan menggunakan metode pengumpulan data lainnya, sehingga akan diperoleh data yang lebih kompleks.