

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan gambaran hasil analisis data yang diperoleh selama penelitian, dapat diambil simpulan secara umum bahwa pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *crossword puzzle digital* lebih baik daripada pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media cetak (buku teks). Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan *crossword puzzle digital* lebih tinggi apabila dibandingkan dengan hasil belajar siswa menggunakan media cetak (buku teks) pada kelas kontrol.

Secara khusus, kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Ditinjau dari aspek penguasaan jumlah kata, *crossword puzzle digital* memberikan pengaruh yang baik dibandingkan dengan media cetak terhadap hasil belajar penguasaan kosakata siswa. Aspek penguasaan kosakata siswa meningkat lebih tinggi khususnya setelah melaksanakan *post test* dengan menjawab pertanyaan yang bersifat mengartikan kata ke dalam bahasa Indonesia. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *crossword puzzle*

digital berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata aspek penguasaan jumlah kata pada materi pelajaran Bahasa Inggris.

2. Ditinjau dari aspek penguasaan arti kata, *crossword puzzle*

digital memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan media cetak terhadap hasil belajar penguasaan kosakata siswa. Siswa yang menggunakan *crossword puzzle*

digital lebih memiliki kemampuan memahami arti kata dengan baik.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *crossword puzzle*

digital berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata aspek penguasaan arti kata pada materi pelajaran Bahasa Inggris.

3. Ditinjau dari aspek penerapan kata, *crossword puzzle*

digital memberikan pengaruh yang

lebih baik dibandingkan dengan penerapan media

cetak terhadap hasil belajar penguasaan kosakata siswa.

Penggunaan *crossword puzzle*

digital telah mampu membantu siswa untuk mempergunakan apa yang

telah diketahuinya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *crossword puzzle*

digital berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar aspek penerapan pada

materi pelajaran Bahasa Inggris.

4. Ditinjau secara keseluruhan, *crossword puzzle digital* memberikan memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan penerapan media cetak terhadap hasil belajar penguasaan kosakata siswa. Penggunaan *crossword puzzle digital* telah mampu membantu siswa memahami dan menguasai kosakata – kosakata yang terkait dengan teks deskriptif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *crossword puzzle digital* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan *crossword puzzle digital* lebih baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi berbagai pihak untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, peneliti memiliki beberapa saran untuk berbagai pihak yang terkait, yaitu:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *crossword puzzle* lebih baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris. Efektivitas metode ini tidak terlepas dari peranan guru sebagai pengajar, instruktur, dan pengembang media pembelajaran.

Keberhasilan suatu pembelajaran tidak akan terjadi jika tidak ada yang memotivasi belajar dari siswa. Motivasi tersebut dapat muncul dari dalam diri siswa (intern) dan dari luar diri siswa (ekstern). Diperlukan peranan guru untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan mengatur lingkungan belajar yang menarik dan membuat nyaman siswa untuk mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu seorang guru harus dapat mengetahui gaya belajar siswa-siswanya, sehingga guru bisa menyesuaikan metode dan media pembelajaran dengan karakteristik siswa. Selain itu, guru diharapkan dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Crossword puzzle digital diharapkan dapat dipergunakan sebagai alternatif bagi guru dalam mengajar, sehingga dapat meningkatkan keefektifan proses dan hasil pembelajaran. Selain itu, penggunaan *crossword puzzle* diharapkan dapat memotivasi guru dalam mengembangkan kreativitas merancang metode pembelajaran bahasa Inggris dengan lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Siswa

Melalui media *Crossword Puzzle Digital* diharapkan siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran bahasa Inggris. Muncul motivasi dan minat siswa dalam membaca teks bahasa Inggris, guna meningkatkan perbendaharaan kata yang dimiliki.

3. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Kemajuan media pembelajaran saat ini dirasakan sangat penting dan merupakan suatu fenomena yang signifikan bagi kemajuan dunia pendidikan terutama dalam peningkatan kualitas dan hasil pembelajaran. Kondisi ini merupakan sebuah peluang sekaligus tantangan bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sebagai lembaga yang secara akademis mempelajari konsep dan aplikasi media pembelajaran dalam hal mengefektifkan kegiatan belajar.

Dengan perkembangan media pembelajaran Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan diharapkan lebih mendalam konsep dan aplikasi media dalam proses pembelajaran secara teoritis dan praktik untuk dikembangkan dan diterapkan dalam proses

pembelajaran bagi seluruh civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan sehingga mampu mencetak ahli-ahli dalam bidang media pembelajaran.

Selain itu,

diharapkan seluruh civitas akademika Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan selalu mengembangkan berbagai produk media atau pun metode pembelajaran guna memajukan pendidikan di Indonesia.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian tentang efektivitas media *crossword puzzle digital* masih perlu untuk dilanjutkan mengingat semakin berkembangnya media *digital* lainnya di bidang pendidikan. Oleh sebab itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk:

- a. Mengembangkan *crossword puzzle digital* ini lebih variatif dan atraktif sehingga lebih meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.
- b. Menindaklanjuti hasil penelitian ini dengan mengkaji lebih dalam tentang media *crossword puzzle digital* pada jenjang yang lebih tinggi, mata pelajaran yang berbeda dan populasi yang lebih besar.
- c. Menjadikan penelitian ini sebagai studi pendahuluan untuk memahami penggunaan media digital dan penggunaan pembelajaran *crossword puzzle digital* pada mata pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama atau pun untuk digunakan pada mata pelajaran lain dan jenjang yang lainnya.

