

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini merupakan bab kesimpulan dan saran dalam penelitian ini. Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil data setelah dianalisis dan dibahas pada penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan adalah sebagai berikut.

1. Aktivitas pembelajaran kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II di SDN 1 Ciwaring Kabupaten Purwakarta dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* menunjukkan hasil yang sangat baik dari sebelumnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil dari observasi aktivitas peserta didik selama pembelajaran pada siklus I mendapat persentase sebesar 78,62%. Sedangkan, persentase keterlaksanaan aktivitas peserta didik pada siklus II sebesar 93,33%.
2. Kemampuan kosakata bahasa Inggris peserta didik kelas II di SDN 1 Ciwaring Kabupaten Purwakarta dengan menerapkan model pembelajaran *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* menunjukkan hasil yang sangat baik dari sebelumnya. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil dari tes evaluasi peserta didik selama pembelajaran pada siklus I mendapat persentase sebesar 65,88 atau dengan persentase 64,70% peserta didik yang tuntas sebanyak 22 orang, dan nilai rata-rata pada siklus II mencapai nilai sebesar 84,70 atau dengan persentase 85,29% peserta didik yang tuntas sebanyak 29 orang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dalam penelitian ini, untuk terjadinya peningkatan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris peserta di sekolah dasar dapat disarankan adalah sebagai berikut.

### 1. Bagi Guru

Diharapkan apabila ingin menggunakan model *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* dapat diselaraskan melalui bahan ajar dan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik agar terciptanya suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik di kelas. Selain itu guru harus mengarahkan dan menegaskan mengenai aturan dalam permainan yang akan digunakan untuk pembelajaran.

### 2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penulisan karya ilmiah ini tentu masih terdapat banyak kekurangan. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan serta kekurangan dalam penelitian ini dilaksanakan. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti menggunakan model *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* dapat menjadikan lingkup penelitian ini lebih luas dilihat. Selain itu diharapkan juga bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti menggunakan model *game based learning* berbantuan *game* edukasi *educandy* dapat menggunakan metode penelitian lainnya.