

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen untuk melihat pengaruh penggunaan digital game *uckres my new word* dengan pendekatan EMRED untuk meningkatkan pemahaman vocabulary bahasa Inggris menunjukkan bahwa perolehan nilai *Asym.sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat adanya peningkatan pemahaman vocabulary bahasa Inggris dikelas eksperimen yang dilihat dari perbandingan nilai *posttest* dengan kelas kontrol dengan selisih nilai sebesar 10,75. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *uckres my new word* dan pendekatan EMRED berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan pemahaman vocabulary bahasa Inggris siswa kelas IV SD Negeri Serang 7.
2. Media Pembelajaran *Uckres My New Word* layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman vocabulary bahasa Inggris bagi siswa yang didukung dengan oleh penilaian ahli media dan dihitung dengan matriks *Gregory* dengan perolehan skor sebesar 0,85 serta hasil uji reliabilitas dengan rumus *Borich* dengan presentase 66,67%, maka validitas dinyatakan sangat tinggi serta reliabel dengan kategori layak.
3. Tindak lanjut dalam meningkatkan pemahaman vocabulary dengan menggunakan *uckres my new word* pendekatan EMRED di SD Negeri Serang 7 dilihat berdasarkan hasil pengisian angket respon siswa dengan perolehan rata-rata dari kelima indikator pendekatan EMRED sebesar 89% yang menunjukan bahwa pendekatan EMRED lebih baik

dari pada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman vocabulary bahasa Inggris di SD Negeri Serang 7.

## **B. Implikasi**

1. Penggunaan Digital Game Uckres My New Word dengan Pendekatan EMRED dapat meningkatkan pemahaman vocabulary bahasa Inggris.
2. Media pembelajaran Digital Game Uckres My New Word dengan Pendekatan EMRED dapat menjadi alternatif baru dalam belajar vocabulary bahasa Inggris.

## **C. Saran**

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran dikelas agar siswa lebih tertarik dan aktif. Pemilihan metode belajar dan penggunaan media pembelajaran berbasis game yang baru dapat menjadi solusi untuk membuat pembelajaran lebih menarik, uckres my new word yang disajikan dengan pendekatan EMRED dapat menjadi salah satu alternatif baru yang dapat diterapkan oleh guru bahasa Inggris.

2. Bagi Siswa

Siswa harus lebih aktif dalam proses pembelajaran, terutama jika guru bertanya dan menemukan permasalahan terkait materi yang kurang dipahami ketika pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat lebih mengembangkan uckres my new word dengan pendekatan EMRED menjadi lebih baik. Terutama dalam pengembangan media bisa dilakukan dengan mengembangkan uckres my new word yang saat ini hanya berupa website menjadi aplikasi yang dapat diakses kapan saja oleh pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Albaburrahim. (2019). Pengantar Bahasa Indonesia Untuk Akademik. Pamekasan: CV. Madza Media.
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G. & Siakas, K. (2018). *Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering (ijasre)*. 4(12). DOI: <http://doi.org/10.31695/IJASRE.2018>.
- Arikunto, S. (2018). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3. Jakarta. PT. Bumi Aksara
- Aryadillah & Fitriansyah, F. (2017). Teknologi Media Pembelajaran Teori dan Praktik. Herya Media.
- Basir, M. (2017). Pendekatan Pembelajaran. Sengkang. Lampena Intimedia.
- Bhuiyan, T. & Mahmud, I. (2015). *Digital game-based education: A meta analysis. In proceedings of the Internasional Conference of Inclusive Innovation and Innovative Management. 25-26 November 2015. Valaya Alongkorn Rajabhat University, Pathumthani, Thailand.*
- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Android pada Materi Fluida Statis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Harahap, O, F.M. ,Napitupulu, M., & Batubara, N.S, (2022). Media Pembelajaran Teori dan Presfektif Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. CV. Azka Pustaka.

- Hidayat, A. P., & Syahrizal, T. (2020). *Improving Students' Vocabulary Mastery Through Team Games Tournament Technique in Recount Text. PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(2), 231. <https://doi.org/10.22460/project.v3i2.p231-236>
- Hardani, et. al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta. CV. Pustaka Ilmu Group.
- Hasan, M. et.al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten. CV. Tahta Media Group
- Lestari, E. T. (2020) *Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar*. Sleman. CV. Budi Utama.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya. Bintang Sutabya. Anggota IKAPI Daerah Jawa Timur.
- Kurniawan, A, et. al. (2022) *Evaluasi Pembelajaran*. Padang. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Kurniawan, A. et al. (2022) *Metose Pembelajaran di Era Digital 4.0* padang. Global Eksekutif Teknologi.
- Magdalena, I., Ismawati, A. & Amelia, S. A. *Penggunaan Evaluasi Non Tes dan Kesulitannya di SDN Gempol Sari. PENZA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 3(2). 187-199. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Maryani, I. & Fatmawati, L. (2018). *Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar (Teori dan Praktik)*. Sleman. Deepublish
- Ndiung, S. & Jediut, M. (2020). *Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 94 – 111. [Doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274](https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274)
- Riana, D. R. (2020). *Pendekatan imersi dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA) (Penerapan program imersi di Australia)*. Jurnal

- Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing [JBIPA]. 2(1). 36-47.  
ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/bipa
- Rokhman, N, & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *EDUKASI*, 14(2) 166-175. DOI: <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Salim & Hanif. (2021). *English Teaching Reconstruction at Indonesian Elementary Schools: Students' Point of View. International Journal of Education and Practice*, v9 n1 p49-62.
- Salim, H. (2022). Penerapan *Shared Book Reading* dengan Penggunaan EMRED. Serang: Suhud Media Promo.
- Santoso, I., & Andriyadi, A. (2019). *the Use of My Dictionary Application To Improve Students' Vocabulary Mastery. ELTIN JOURNAL, Journal of English Language Teaching in Indonesia*, 7(1), 35. <https://doi.org/10.22460/eltin.v7i1.p35-42>.
- Sari, H. P., Fauzi, A. & Primasari, Y. (2020). Kreasi Bahan Ajar Berkonsep Game Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal ABDIMAS BELA NEGARA Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
- Sondakh, D. C. & Sya, M.F. (2022) Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Karimah Tauhid Karya Ilmiah Mahasiswa Bertauhid, Universitas Djuanda*. 1(3). <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i3.781801>.
- Susilana, R. & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung. CV. Wacana Prima.
- Tangkui, R. & Keong, T. C. ( 2020). Peningkatan Pencapaian dalam Pecahan:Kerangka Konseptual untuk Pembelajaran Berasaskan Permainan Digital Menggunakan Minecraft. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*. 7(2). 4. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.2.4.2020>

- Widyahening, C. E. T. & Rahayu, S. (2021) Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108-123. [www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik](http://www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik)
- Yarmi, G. (2017). Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. *Jurnal Prespektif Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1-6. DOI: <https://doi.org/10.21009/PIP.311.1>
- Yendra. (2018). *Mengenal Ilmu Bahasa (Linguistik)*. Yogyakarta: Deepublish.