

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian “Penggunaan Scrabble Word Games Digital Dengan Pendekatan EMRED Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SDN Caringin 1” maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran Scrabble Word Games Digital dengan pemekatan EMRED terbukti efektif untuk meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa. Perhitungan data menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pretest-posttest kelas eksperimen sebesar 16,4%. Serta dilihat dari hasil hipotesis dengan uji *Wilcoxon* dan uji *Mann Whitney* pada peningkatan hasil kosakata bahasa Inggris siswa kelas eksperimen mendapatkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media *scrabble word games digital* dengan pendekatan EMRED berbeda dengan hasil belajar kelas kontrol dengan model pembelajaran konvensional. Dari hasil data perhitungan peningkatan N-Gain dimana hasil kelas eksperimen sebesar 59,5% dengan kategori cukup efektif. Sedangkan kelas kontrol sebesar 29,5% dengan kategori tidak efektif. Adapun hasil uji Mann Whitney nilai Sig. sebesar $0,000 < 0,05$, maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *scrabble word games digital* dengan pendekatan EMRED, dengan siswa kelas kontrol yang melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan dapat dilihat dari hasil data yang ada, bahwa pembelajaran dengan menggunakan *media scrabble word games digital* dengan pendekatan EMRED lebih memberikan peningkatan kosakata bahasa Inggris yang lebih besar dibanding dengan pembelajaran konvensional.

3. Tindak lanjut terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV SDN Caringin 1 berdasarkan hasil persentase respon siswa mengenai penggunaan media Scrabble Word Games Digital dengan pendekatan EMRED menyatakan bahwa persentase dari setiap indikator menunjukkan bahwa siswa memberikan respon baik terhadap penggunaan media dengan memperoleh persentase skor rata-rata sebesar 88,9%. Mekanisme H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya bahwa media Scrabble Word Games Digital dengan pendekatan EMRED dapat ditindak lanjuti atau dapat digunakan seterusnya untuk menjadi salah satu referensi media pembelajaran dan pendekatan yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

B. Implikasi

1. Penerapan media pembelajaran Scrabble Word Games Digital dengan pendekatan EMRED dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan membuat siswa lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran, guru dapat dengan mudah memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan.
2. Penelitian ini juga memberikan implikasi kepada guru dan siswa untuk menggunakan media Scrabble Word Games Digital
3. dengan pendekatan EMRED sebagai media pembelajaran alternatif sehingga proses pembelajaran agar tidak monoton dan lebih bervariasi.

C. Saran

Melihat hasil dan tujuan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pendidik hendaknya lebih sering membuat media pembelajaran yang imajinatif dan pendekatan yang lugas melibatkan siswa agar pembelajaran tidak melelahkan dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, yaitu bisa

menggunakan media pembelajaran Scrabble Word Games dengan pendekatan EMRED. Sehingga anak dapat bekerja sama, menyampaikan wawasan yang mereka dapatkan dalam pembelajaran serta memperoleh hasil yang ideal baik dalam pembelajaran bahasa Inggris maupun pembelajaran lainnya.

2. Peneliti selanjutnya

Bagi calon peneliti selanjutnya agar benar-benar mempersiapkan hal-hal yang harus dipersiapkan dalam penelitian, misalnya rencana pembelajaran, media pembelajaran, materi, LKPD dan penilaian setiap kegiatan. Dengan tujuan agar kekurangan dan hambatan dalam pelaksanaan ujian dapat diatasi dan target penelitian serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara ideal.