

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Setelah melaksanakan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media film kartun terhadap penguasaan kosakata siswa kelas V di SDN Cilingga Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Data hasil *pretest* mengenai penguasaan kosakata siswa kelas V pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN Cilingga Kecamatan Mangkubumi Kabupaten Tasikmalaya diperoleh nilai dengan rata-rata (*mean*) sebesar 8,32, nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 14, dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 4. Data hasil *posttest* mengenai penguasaan kosakata siswa kelas V pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN Cilingga Kecamatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya diperoleh nilai dengan rata-rata (*mean*) sebesar 12, nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 18, dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 4. Setelah melakukan uji normalitas diperoleh hasil bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas, hasilnya varian kelompok data (*pretest* dan *posttest*) adalah sama atau homogen. Sedangkan pada uji t hasilnya adalah ada perbedaan rata-rata skor antara sebelum dan setelah perlakuan. Pada uji *N* Gain diketahui rata-rata hasil *pretest* seluruh siswa kelas V yang berjumlah 25 orang adalah 8,33 dan rata-rata hasil *posttest* adalah 11,91 dengan rata-rata peningkatan 3,58. Terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest*, dengan demikian ada pengaruh penggunaan media film kartun terhadap penguasaan kosakata siswa.
2. Dengan menggunakan media film kartun, siswa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Inggris dibandingkan dengan tidak menggunakan media film kartun. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar siswa, setelah menggunakan media film kartun, yaitu terdapat peningkatan rata-rata nilai, dibandingkan dengan sebelum menggunakan media film kartun.

3. Berikut hambatan serta solusi selama penggunaan media film kartun dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas V SDN Cilingga:

a. Sulitnya mendapatkan film yang sesuai dengan tema pembelajaran bahasa Inggris

Dalam persiapan pelaksanaan penelitian, peneliti tentunya harus mencari bahan yang sesuai dengan pembelajaran bahasa Inggris kelas V sesuai dengan silabus pendidikan. Tema pembelajaran bahasa Inggris yang dipilih peneliti adalah tema aktivitas. Tentu saja dalam penggunaan media harus berkenaan dengan tema. Berdasarkan tema tersebut, peneliti mencari film kartun yang dapat digunakan dalam penelitian. Pencarian ini meliputi pencarian melalui internet dan toko kaset yang ada di daerah tempat tinggal peneliti. Selama 3 hari, peneliti mencari dan menentukan film kartun yang layak dan sesuai digunakan sebagai media dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pencarian serta pemilihan film kartun yang layak dan sesuai kriteria untuk dijadikan media dalam pembelajaran bahasa Inggris tidaklah mudah. Bagi peneliti, hal ini merupakan hambatan yang peneliti alami selama persiapan penelitian. Solusinya adalah, dalam pencarian film kartun melalui internet, masukkan *keyword* tema yang telah dipilih untuk pembelajaran, misalnya dalam penelitian ini peneliti memilih tema aktivitas, *keyword* yang digunakan adalah 'film kartun tentang aktivitas', 'film kartun pendidikan tentang aktivitas', 'film kartun bahasa Inggris pada tema aktivitas'. Selain itu, dalam pemilihan film kartun tersebut mintalah pendapat orang lain yang dapat memberikan penilaian terhadap layak/tidaknya film ini digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Terbatasnya perangkat Informasi Teknologi (IT) di SDN Cilingga

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti membutuhkan *infocus* dan *speaker* sebagai penunjang pemutaran film kartun di kelas. SDN Cilingga memiliki 2 buah *infocus* beserta layar proyekturnya. Namun untuk *speaker* dan laptop/komputer tidak disediakan. Solusinya adalah, peneliti harus mempersiapkan perangkat lain selain *infocus* yaitu *speaker* dan laptop.

c. Alokasi waktu pembelajaran bahasa Inggris

Alokasi waktu yang diberikan SDN Cilingga adalah 2 x 35 menit, berdasarkan jadwal yang telah ditetapkan. Sedangkan untuk durasi film kartun adalah 14 menit 2 detik. Untuk pemutaran film sebanyak 3 kali, waktu yang dibutuhkan adalah 36 menit 6 detik. Waktu yang tersisa untuk pembukaan pelajaran, penjelasan materi, *pretest*, *posttest*, menyimpulkan materi pembelajaran, dan menutup pelajaran hanya 33 menit 4 detik. Bagi peneliti, sisa waktu tersebut tidaklah cukup. Solusinya adalah film hanya diputarkan sebanyak 2 kali, serta dalam penjelasan materi peneliti menggunakan metode ceramah, sehingga tidak terjadi kegiatan tanya jawab.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian pengaruh penggunaan media film kartun terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V SDN Cilingga Kecaatan Mangkubumi Kota Tasikmalaya, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penguasaan kosakata siswa dipandang perlu karena kosakata merupakan modal dasar dalam berbahasa. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, kesulitan siswa dalam menguasai kosakata dapat diakibatkan oleh kurangnya motivasi serta kurangnya media yang menarik perhatian siswa untuk belajar. Peneliti menyarankan agar guru dapat lebih kreatif

memilih media pembelajaran. Dalam hal ini, penggunaan media film kartun dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat memberikan motivasi bagi siswa untuk tertarik belajar serta memberikan pengaruh baik dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Penggunaan media film kartun dalam pembelajaran bahasa Inggris agar siswa mendapatkan suasana baru dan tidak merasa jenuh. Penggunaan media film kartun ini tidak harus diberikan pada setiap pertemuan, misalnya guru menggunakan media film kartun dalam pembelajaran bahasa Inggris 3 kali dalam 1 semester.

2. Bagi calon peneliti

Bagi calon peneliti yang akan melakukan penelitian, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi pilihan dalam melakukan. Semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi.

3. Bagi Sekolah Dasar

Bagi Sekolah Dasar, sarana penunjang media hendaknya dilengkapi, misalnya *speaker*, kabel rol, dan laptop. Hal ini bertujuan agar pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan media film kartun dapat berjalan sesuai rencana.