

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian tentang implementasi media *Ludo Word Game* bagi peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan data hasil *pre-test* mengenai keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris sebelum menggunakan media *Ludo Word Game* di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis diperoleh jumlah skor 257 dengan rata-rata 11,68. Perolehan skor tertinggi yaitu 17 sedangkan skor terendah adalah 7.
2. Berdasarkan data hasil *post-test*, setelah diberi perlakuan (*treatment*) berupa implementasi media *Ludo Word Game* mengenai keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis diperoleh diperoleh jumlah skor 371 dengan rata-rata 16,86. Perolehan skor tertinggi yaitu 20 sedangkan skor terendah adalah 12.
3. Peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media *Ludo Word Game* dapat dilihat berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain*, diperoleh rata-rata 0,64 yang berkategori Sedang. Hal itu ditegaskan dengan hasil uji hipotesis dengan nilai *Asymp. Sig.* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti keputusannya adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata dengan implementasi media *Ludo Word Game* pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis.

B. Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian tersebut, khususnya mengenai implementasi media *Ludo Word Game* bagi peningkatan keterampilan siswa menuliskan kata pada pembelajaran bahasa Inggris di kelas III SDN 3 Karangpawitan Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan media *Ludo Word Game* ini sebagai salah satu media alternatif dalam pembelajaran menuliskan kata, karena dari hasil penelitian membuktikan bahwa media *Ludo Word Game* berperan positif terhadap keterampilan siswa menuliskan kata.
2. Penggunaan media *Ludo Word Game* hendaknya disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan jumlah siswa yang ada dikelas serta tidak lepas dari bimbingan guru agar tidak terjadi kesalahan dalam teknis pelaksanaan.
3. Penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada penggunaan media *Ludo Word Game* dalam pembelajaran keterampilan berbahasa selain menulis diantaranya berbicara, membaca, dan menyimak atau bisa digunakan untuk pembelajaran lain, karena media *Ludo Word Game* telah berhasil meningkatkan kemampuan, motivasi dan hasil belajar siswa.