

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dipaparkan mengenai penelitian “Penggunaan Alat Peraga *Snake and Ladder* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, selanjutnya pada bab ini akan menjabarkan kesimpulan dari keseluruhan pembahasan. Setelah dilakukannya penelitian, pengolahan data, serta analisis data oleh peneliti maka didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan alat peraga *snake and ladder* dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata *pre-test* sebelum digunakannya alat peraga *snake and ladder* adalah sebesar 62,54 meningkat pada nilai rata-rata *post-test* menjadi sebesar 88,64. Hasil analisis menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* diperoleh sebesar $0,001 < 0,05$ maka H_a diterima, yaitu terdapat pengaruh dari penggunaan alat peraga *snake and ladder* terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa melalui alat peraga *snake and ladder* dibandingkan melalui alat peraga *scramble words*. Hasil analisis menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,016 < 0,05$ maka H_a diterima, yaitu terdapat perbedaan peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang signifikan antara kelas yang menggunakan alat peraga *snake and ladder* dibandingkan kelas yang menggunakan alat peraga *scramble words*.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memiliki keterbatasan yang mungkin membuat penelitian masih kurang sempurna. Adapun keterbatasan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Siswa belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis permainan sehingga guru harus memberikan perhatian yang lebih besar untuk mengkondisikan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Pelaksanaan eksperimen hanya dilaksanakan satu kali sehingga diperlukan beberapa pertemuan lagi untuk melihat secara optimal dampak penggunaan alat peraga terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris yang lebih baik.
3. Penelitian ini hanya dilaksanakan di kelas IV sekolah dasar saja, diperlukan penelitian lain baik di kelas rendah maupun kelas tinggi lainnya untuk melihat keakuratan alat peraga ini.

5.3 Implikasi

1. Alat peraga *snake and ladder* merupakan alat peraga berbasis permainan yang berpusat pada siswa sehingga menuntut siswa untuk aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan menarik akan membuat siswa antusias dan percaya diri dalam mengungkapkan pendapat, menjawab soal serta berani untuk melakukan hal baru.
2. Alat peraga *snake and ladder* pada penelitian ini menggabungkan antara benda konkret berukuran besar serta teknologi digital. Dengan penggabungan tersebut, siswa menjadi lebih tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Siswa terlibat secara penuh dan menyeluruh dalam menjalankan permainan menggunakan alat peraga *snake and ladder* dari mulai pembagian kelompok, menjalankan permainan, menjawab soal, hingga bekerja sama dengan tim yang berjalan sangat baik. Dengan diberikannya alat peraga yang tepat bagi siswa sekolah dasar maka akan mempermudah proses dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

5.4 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi bahan referensi serta memberikan manfaat dalam penerapan pembelajaran khususnya mata pelajaran

bahasa Inggris di sekolah dasar maupun untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Bagi guru, pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga *snake and ladder* yang sistematis akan mampu memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang lebih luas. Alat peraga ini dapat menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan guru guna meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Hal tersebut dikarenakan dalam menguasai kosakata asing yang baru bukan hanya sebatas membaca dan menghafal, lebih dari itu diperlukan kegiatan yang bermakna agar siswa dapat menghafal kosakata dengan senang dan dapat diingat dalam jangka waktu yang panjang. Beberapa tahapan kegiatan yang ada dalam permainan *snake and ladder* akan mampu memberikan pengalaman yang utuh dan bermakna bagi siswa.
2. Penggunaan alat peraga *snake and ladder* dalam pembelajaran dapat dijadikan bahan bagi penelitian selanjutnya baik penelitian sejenis maupun penelitian lain guna menguji keakuratan dari penelitian ini. Dikarenakan penelitian ini hanya dilaksanakan di kelas IV sekolah dasar, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menciptakan alat peraga yang dapat dimainkan oleh siswa kelas rendah maupun kelas tinggi lainnya. Selain itu, untuk mengetahui dampak yang lebih optimal, diharapkan penelitian selanjutnya dapat meneliti lebih dari satu kali pertemuan.