

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian berjudul “Pengaruh Media *Games To Learn English* Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Pendekatan EMRED Kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil uji hipotesis yang dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris hal ini terlihat dari nilai  $Asym.sig.$  (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , dari hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga terdapat adanya peningkatan kosakata bahasa Inggris dikelas eksperimen yang dilihat dari perbandingan nilai *posttest* dengan kelas kontrol dengan selisih nilai sebesar 8,3. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Games To Learn English* dan pendekatan EMRED terbukti berpengaruh dan efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang.
2. Tindak lanjut terhadap peningkatan kosakata bahasa Inggris siswa kelas 5 SDN Pasirmuncang 1 Tangerang didasarkan hasil survei respon siswa mengenai penggunaan media pembelajaran *Games To Learn English* dan pendekatan EMRED. menyatakan bahwa persentase dari setiap indikator memberikan respon yang baik terhadap penggunaan media dengan memperoleh 90%. Artinya bahwa media pembelajaran *Games To Learn English* dan pendekatan EMRED dapat ditindak lanjuti atau dapat digunakan seterusnya untuk menjadi salah satu referensi media pembelajaran dan pendekatan yang dapat digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar.

## 5.2 Implikasi

1. Penerapan media pembelajaran *Games To Learn English* bersamaan dengan pendekatan EMRED terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru dapat mudah memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan.
2. Dengan menggunakan pendekatan EMRED sebagai pendekatan alternatif dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan bervariasi, menghindari kebosenan yang sering kali muncul dari penggunaan metode dan pendekatan pembelajaran yang monoton.
3. Media pembelajaran *Games To Learn English* dapat menjadi alternatif baru dalam mempelajari kosakata bahasa Inggris.

## 5.3 Saran

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

1. Bagi tenaga Pendidikan di sekolah dasar

Saran yang diberikan kepada tenaga pendidik ialah saat proses pembelajaran dilaksanakan, pendidik sebaiknya dapat lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran di kelas agar siswa dapat terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Pemilihan pendekatan, metode dan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan efisien untuk mudah dipahami, tidak membuat siswa jenuh dalam proses pembelajaran yakni bisa dengan menggunakan Media pembelajaran *Games To Learn English* dengan pendekatan EMRED dapat menjadi salah satu alternatif baru yang dapat diterapkan tenaga Pendidikan di sekolah.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Saran yang diberikan bagi calon peneliti selanjutnya ialah disarankan untuk dapat bisa mengembangkan *Games To Learn English* dengan pendekatan

EMRED menjadi lebih baik, peneliti selanjutnya bisa memilih materi yang tidak hanya berfokus pada materi koskata saja. Bagi calon peneliti selanjutnya agar benar-benar mempersiapkan hal-hal yang harus dipersiapkan dalam proses penelitian, dengan tujuan agar kekurangan dan hambatan dalam pelaksanaan ujian dapat diatasi dan target penelitian serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.