

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pembahasan pada bab ini mencakup simpulan, implikasi dan rekomendasi yang disusun mengacu pada penelitian yang sudah dipaparkan pada bab IV. Simpulan untuk menjawab rumusan masalah, implikasi merupakan penjelasan manfaat hasil penelitian secara praktis maupun teoritis, dan rekomendasi merupakan arahan untuk peneliti berikutnya.

5.1 Simpulan

Merujuk pada output temuan yang sudah dijabarkan pada Bab IV, bisa dikatakan bahwasanya:

- 5.1.1 Terdapat peningkatan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Inggris yang lebih baik pada siswa sekolah dasar yang mendapatkan pembelajaran menerapkan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif *educaplay*, dibandingkan siswa yang mendapatkan materi menggunakan model *Discovery Learning* memanfaatkan video pelajaran. Peningkatan kecakapan siswa SD dalam menguasai kosakata bahasa Inggris dapat dilihat pada output pengolahan uji *n-gain*.
- 5.1.2 Penerapan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif *educaplay* berpengaruh positif atas kecakapan siswa SD dalam menguasai kosakata bahasa Inggris, yang dapat dilihat pada hasil perhitungan regresi linier.

5.2 Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah peneliti paparkan, dampak yang diberikan dari penerapan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif *educaplay* dapat mengembangkan kelihaian kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran kosakata menggunakan model *Discovery Learning*. Dengan demikian, pelajaran menggunakan model Game Based Learning bisa dijadikan alternatif model saat pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, khususnya dalam pelajaran kosakata bahasa Inggris.

5.3 Rekomendasi

Penerapan model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif *educaplay* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Maka dari itu, peneliti mengusulkan rekomendasi sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Guru

Model Game Based Learning berbantuan permainan edukatif *educaplay* dapat dijadikan oleh guru sebagai referensi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Model Game Based Learning memanfaatkan permainan edukatif *educaplay* bisa menaikkan antusias siswa saat pelajaran, tetapi guru harus bisa mengondisikan kelas, dikarenakan model pembelajaran ini dapat membuat kondisi kelas menjadi kurang kondusif.

5.3.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Merujuk pada hasil riset yang sudah diuraikan, ditemukan dampak positif model Game Based Learning memanfaatkan permainan edukatif *educaplay* sebesar 49,9% yang artinya masih ada sekitar 50,1% kemungkinan lainnya yang harus diteliti lebih dalam.