

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, berdasarkan analisis data dan pembahasan pada bab sebelumnya. Simpulan dirumuskan untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian, sedangkan saran disusun sebagai bentuk rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan temuan yang diperoleh selama proses penelitian.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka simpulan dari penelitian ini dapat disajikan sebagai berikut.

1. Hasil pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa sebelum diberikan perlakuan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* menunjukkan bahwa pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV masih berada pada tingkat yang belum optimal.
2. Pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa setelah diberikan perlakuan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *game* edukatif *Wheels & Words* di *Scratch* menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan hasil *pretest*.
3. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* memiliki pengaruh dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* dalam meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa, maka berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Berdasarkan hasil penelitian, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* terbukti mampu

meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Inggris siswa. Dengan demikian, model & media pembelajaran ini disarankan sebagai salah satu pilihan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang bersifat interaktif dan menyenangkan, khususnya bagi siswa di jenjang sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman kosakata.

2. Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan *game* edukasi *Wheels & Words* di *Scratch* dalam penelitian ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman kosakata sebesar 54,4%. Oleh karena itu, disarankan dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi pengaruh dari faktor-faktor lain yang berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman kosakata siswa yang belum tercakup dalam penelitian ini.
3. Pengembangan media *Wheels & Words* di platform *Scratch* tergolong mudah diakses dan dapat dimodifikasi. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk mengembangkan atau menyesuaikan media serupa sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.