

## BAB V

### SIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan pada BAB IV, diperoleh kesimpulan akhir sebagai berikut:

1. Hasil *pretest* yang dilaksanakan sebelum memberikan perlakuan berupa metode permainan *Guess Word* menunjukkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V tergolong rendah karena berada pada kategori “Kurang Menguasai”.
2. Hasil *posttest* yang dilaksanakan membuktikan bahwa terjadi peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V setelah diterapkan metode permainan *Guess Word*. Peningkatan yang terjadi membuat penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V berada pada kategori “Cukup Menguasai”.
3. Metode permainan *Guess Word* terbukti memiliki pengaruh yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V. Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa yang terjadi masuk pada kategori “Sedang”.

Dengan demikian metode permainan *Guess Word* dapat digunakan untuk mempelajari kosakata bahasa Inggris karena berdasarkan hasil penelitian terbukti metode tersebut dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa.

#### 5.2. Rekomendasi

Penelitian ini berfokus pada pengaruh metode permainan *Guess Word* untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, berikut beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan sebagai tindak lanjut hasil penelitian ini:

1. Bagi Guru

Guru dapat mempertimbangkan penggunaan metode permainan *Guess Word* untuk mengajarkan penguasaan kosakata bahasa Inggris

siswa (khususnya bagi kelas V SD). Melalui penggunaan metode permainan *Guess Word*, pembelajaran kosakata yang diberikan mampu dipahami lebih baik oleh siswa. Selain itu, kondisi permainan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan kemauan belajar siswa sehingga penguasaan kosakata yang mereka miliki dapat meningkat juga. Namun, dalam penerapannya, terdapat hal yang harus diperhatikan, yakni menjaga kondisi kelas agar tidak terlalu ramai dan mengganggu kelas lainnya. Tindakan yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya kondisi kelas yang terlalu ramai, yakni guru dapat memberikan perintah dan aturan yang jelas kepada siswa sebelum melaksanakan permainan *Guess Word*.

## 2. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian serupa, peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode permainan *Guess Word* ini di tingkatan kelas atau sampel dan populasi yang berbeda karena pada penelitian ini sampel dan populasi yang dipilih masih terbatas. Selain itu, peneliti selanjutnya juga dapat menguji kembali metode ini menggunakan instrumen yang berbeda agar dapat diketahui pengaruh yang lebih spesifik lagi terkait metode permainan *Guess Word*. Apabila peneliti selanjutnya ingin berfokus pada peningkatan pelafalan kosakata siswa dan instrumen yang digunakan berupa tes lisan, maka diharapkan sebaiknya dapat direkam agar memudahkan pengolahan data dan meningkatkan keakuratan bukti penelitian.