

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat simpulan dari hasil penelitian. Selain itu, diberikan pula saran yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya maupun pengembangan model pembelajaran di masa mendatang.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Games Based Learning* (GBL) berbantuan media *Scratch* terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas V sekolah dasar, diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Tingkat penguasaan kosakata siswa sebelum perlakuan berada pada kategori rendah hingga sedang, baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, dengan rata-rata yang relatif seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa cukup homogen untuk dilakukan perlakuan secara komparatif.
2. Terdapat perbedaan penguasaan kosakata yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah pembelajaran. Siswa yang memperoleh pembelajaran menggunakan GBL berbantuan *Scratch* menunjukkan hasil post-test yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning*.
3. Media *Scratch* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa. Fitur interaktif yang memadukan visualisasi, audio, dan elemen kuis berbasis permainan mendorong keterlibatan belajar yang lebih tinggi dan retensi kosakata yang lebih baik. Selain hasil kuantitatif, observasi kelas menunjukkan peningkatan antusiasme, partisipasi aktif, dan minat belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Sekolah. Guru disarankan untuk mulai mengintegrasikan media berbasis digital seperti *Scratch* dalam kegiatan pembelajaran bahasa, khususnya untuk materi kosakata. Pihak sekolah juga dapat mendukung dengan menyediakan pelatihan dasar *Scratch* dan infrastruktur minimal seperti laptop dan speaker aktif.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya. Penelitian ini dapat dikembangkan dengan menjangkau lebih banyak sekolah, menggunakan desain eksperimen acak, serta menguji efektivitas *Scratch* untuk keterampilan bahasa lainnya seperti speaking atau writing. Penambahan teknik wawancara atau angket persepsi siswa juga akan memperkaya data kualitatif.
3. Bagi Pengembang Media Edukasi. *Scratch* dapat dikembangkan lebih lanjut untuk menciptakan modul-modul pembelajaran yang tematik, lokal, dan sesuai dengan karakteristik siswa Indonesia. Kolaborasi antara guru dan pengembang lokal sangat dibutuhkan untuk memperkaya konten yang relevan dan mudah digunakan di kelas.

Melalui penelitian ini, terbukti bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti *Scratch* bukan hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menjadikan proses belajar Bahasa Inggris lebih relevan, menyenangkan, dan bermakna. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi para pendidik untuk terus berinovasi dalam mengembangkan pendekatan yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik di era digital.