

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini menjelaskan tentang kesimpulan maupun saran penelitian.

5.1 Simpulan

Dari temuan maupun pembahasan penelitian, disimpulkan :

1. Model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Terbukti dari hasil nilai N-Gain siswa kelas eksperimen, yaitu sebesar 67,9%, termasuk ke dalam kategori cukup efektif. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai N-Gain sebesar 52,2%, termasuk kedalam kategori kurang efektif. Hal tersebut menjadi bukti bahwa penguasaan kosakata bahas Inggris siswa pada kelas eksperimen yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik daripada siswa di kelas kontrol yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*.
2. Model pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* kurang meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris. Terbukti dari hasil nilai N-Gain siswa kelas kontrol, yaitu sebesar 52,2%, termasuk ke dalam kategori kurang efektif. Hal tersebut menjadi bukti bahwa penguasaan kosakata bahas Inggris siswa pada kelas kontrol yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* tidak lebih baik daripada siswa di kelas eksperimen yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.
3. Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media Scrabble memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas eksperimen sebesar 42,2%.

5.2 Saran

1. Untuk Guru: model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dan media *Scrabble* dapat meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa. Guru didorong untuk secara kreatif memadukan pengajaran dan permainan, mengenali dan menyesuaikan kapasitas kognitif siswa. Model serta media ini dapat digunakan. Peningkatan penguasaan kosakata bahasa Inggris

dapat dilihat dari nilai N-Gain, yaitu sebesar 67,9%. Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan media Scrabble memberikan pengaruh terhadap penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa di kelas eksperimen sebesar 42,2%.

2. Untuk Siswa: model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media *Scrabble* mengharuskan siswa lebih terlibat, percaya diri dalam berbicara aktif dengan anggota kelompok mereka, dan bekerja sama dalam kelompok untuk membuat pembelajaran lebih menarik.
3. Untuk Peneliti Masa Depan: Studi ini dapat meningkatkan penelitian di masa mendatang. Mereka dapat menguji model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* berbantuan media *Scrabble* untuk melihat apakah model ini meningkatkan penguasaan bahasa Inggris pada tingkat lain atau dapat diadaptasi ke tingkat lain.