

## BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada BAB IV berikut merupakan hal-hal yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini.

- 1) Pada fase *baseline-1*, nilai rata-rata kemampuan awal subjek adalah 60. Fase *baseline-1* dilakukan sebanyak empat kali. Pada fase *baseline-1* subjek belum menerima intervensi penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli. Persentase stabilitas dalam fase ini adalah 50% dan juga memiliki arah kecenderungan naik lalu menurun. Sedangkan pada fase intervensi, nilai rata-rata subjek adalah 76,25. Fase intervensi dilakukan sebanyak empat kali. Pada fase intervensi subjek sudah menerima intervensi penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli. Persentase stabilitas dalam fase ini adalah 50% yang bisa dikategorikan sebagai stabil, dan juga kondisi intervensi memiliki arah kecenderungan turun lalu naik akan tetapi tidak signifikan. Kemudian pada fase *baseline-2*, nilai rata-rata kemampuan penguasaan kosakata subjek yang didapatkan adalah 86,25. Fase *baseline-2* dilakukan sebanyak empat kali. Data nilai rata-rata kemampuan subjek fase *baseline-2* meningkat dibandingkan dari kedua fase sebelumnya. Tingkat stabilitas fase ini adalah 100% dapat disebabkan oleh nilai subjek pada fase ini tidak terlalu variatif dan fase *baseline-2* ini memiliki arah dalam grafik yang meningkat namun tidak signifikan.
- 2) Pada penelitian kali ini didapatkan hasil rata-rata tes kemampuan penguasaan kosakata subjek penelitian yang meningkat dengan nilai rata-rata dari tiap fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* berturut-turut adalah 60; 76,25; dan 86,25. Tingkat stabilitas dari tiap nilai yang didapatkan oleh subjek penelitian pada tiap fase *baseline-1*, intervensi, dan *baseline-2* berturut-turut adalah 50%; 50%; dan menuju ke 100%. Rentang kenaikan rata-rata kemampuan penguasaan kosakata subjek dari *baseline-1* menuju ke intervensi adalah 16,25; dan dari intervensi menuju ke fase *baseline-2* adalah 10, sehingga rentang kenaikan rata-rata kemampuan penguasaan kosakata subjek dari *baseline-1* menuju ke *baseline-2* adalah 26,25. Presentase overlap dari hasil penelitian ini juga menunjukkan presentase 0% yang berarti tidak adanya data yang tumpang tindih antara kondisi *baseline-1* dengan kondisi intervensi. Sehingga presentase overlap tersebut dapat memberikan simpulan bahwa perubahan kemampuan subjek dapat diyakini. Jika dilihat dari hasil analisis di mana presentase overlap subjek menunjukkan tidak

adanya data yang tumpang tindih dan kenaikan rata-rata nilai yang dialami oleh subjek pada tiap kondisi setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima, yaitu terhadap perubahan kemampuan penguasaan kosakata pemelajar BIPA setelah diberikan intervensi dengan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli yang berupa peningkatan.

## 5.2 Implikasi

### 5.2.1 Peneliti

- 1) Penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli dapat membantu peneliti untuk mengajarkan kosakata baru yang umum digunakan kepada pemelajar.
- 2) Penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli dapat membantu peneliti menghadirkan konsep dan suasana yang baru dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

### 5.2.2 Pemelajar

- 1) Penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli dapat membantu pemelajar untuk menghafal dan memahami kosakata-kosakata baru dalam bahasa Indonesia.
- 2) Penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli dapat membantu pemelajar untuk mengetahui situasi dan konteks dari tuturan yang berlangsung.
- 3) penerapan metode *game based-learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli dapat membantu pemelajar mempelajari bahasa Indonesia tanpa harus berada di dalam kelas atau dengan bantuan tutor (dapat digunakan dengan teman-teman asal Indonesia dengan adil tanpa menurunkan atau menaikkan kesulitan permainan).

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil yang didapatkan dalam penelitian ini, pembelajaran kosakata BIPA dapat menggunakan penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli. Penelitian pembelajaran kosakata BIPA menggunakan penerapan metode *game-based learning* dengan bantuan media modifikasi permainan monopoli dapat berjalan secara efektif dan tepat guna dengan beberapa rekomendasi yang peneliti ajukan.

### **5.3.1 Peneliti**

- 1) Pemaparan mengenai aturan dan langkah-langkah permainan dalam pembelajaran dengan metode *game-based learning* harus disampaikan dengan baik kepada pemelajar
- 2) Di dalam kartu permainan dalam pembelajaran dengan metode *game-based learning* diberikan terjemahan dari soal dan juga keterangannya.

### **5.3.2 Peneliti Selanjutnya**

- 1) Pemaparan mengenai aturan dan langkah-langkah permainan dalam pembelajaran dengan metode *game-based learning* harus disampaikan dengan baik kepada pemelajar
- 2) Di dalam kartu permainan dalam pembelajaran dengan metode *game-based learning* diberikan terjemahan dari soal dan juga keterangannya.
- 3) Pastikan subjek penelitian memiliki level kemampuan bahasa Indonesia yang mencukupi.