

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penggunaan *educandy studio games* dengan strategi EMRED memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa kelas IV SD Bina Nusa Kab.Tangerang pada pembelajaran dikelas eksperimen dengan data respon siswa pada indikator *immersion* sebesar 88%, *modelling* 86%, *repetition* 93%, *exploration* 91%, dan *demonstration* 91% .
2. Terdapat peningkatan *vocabulary* Bahasa Inggris menggunakan *educandy studio games* dengan strategi EMRED di kelas eksperimen berdasarkan nilai rata-rata posttest siswa kelas eksperimen sebesar 91.25, dan kelas kontrol sebesar 75,75 selain itu hasil uji hipotesis dengan uji mann whitney dengan hasil asymp Sig (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, maka terdapat peningkatan kemampuan *vocabulary* melalui *media Educandy Studio Games* dengan strategi EMRED pada pembelajaran Bahasa Inggris di kelas eksperimen.

#### B. Implikasi

1. Penerapan media *educandy studio games* dapat meningkatkan kemampuan *vocabulary* Bahasa Inggris siswa. Dengan menerapkan media *educandy studio games* dengan strategi EMRED, maka akan menjadi lebih mudah memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan.
2. Penelitian ini juga memberikan implikasi kepada guru dan siswa untuk menggunakan media *educandy studio games* dengan strategi EMRED sebagai

media pembelajaran alternatif sehingga proses pembelajaran bisa lebih bervariasi dan agar tidak monoton.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media *educandy studio games* dengan strategi EMRED dalam proses pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris Kelas IV SD Bina Nusa kec. Rajeg direkomendasikan hal-hal berikut:

#### 1. Guru SD

Kepada guru hendaknya lebih sering membuat kreatifitas media pembelajaran dan strategi belajar yang melibatkan siswa aktif langsung agar pembelajaran tidak membosankan dalam proses pembelajaran yakni media *educandy studio games* dengan strategi EMRED. Sehingga anak mampu berinteraksi, berkomunikasi dan aktif dalam setiap pembelajaran serta mendapat hasil yang optimal, baik dalam pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris maupun dalam pembelajaran lainnya.

#### 2. Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya, harus benar-benar mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian diantaranya mempersiapkan RPP, media pembelajaran, bahan ajar dan melakukan evaluasi dari setiap tindakan, sehingga kekurangan dan hambatan pada pelaksanaan penelitian dapat teratasi dan tujuan penelitian maupun tujuan pembelajaran dapat tercapai.