

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian juga pembahasan yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil. Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sebelum diberikannya perlakuan masih kurang baik, dilihat dari hasil rata-rata nilai *pretest* yang telah dilaksanakan. Siswa masih kurang mampu mengidentifikasi informasi dari kalimat tertulis dalam Bahasa Inggris. Selain itu siswa juga masih kurang mampu mengeja kosakata dalam Bahasa Inggris. Setelah memberikan perlakuan berupa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran, terdapat peningkatan pada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatkan rata-rata nilai *posttest* yang berhasil didapatkan oleh siswa. Selain itu kemampuan siswa untuk mengidentifikasi informasi tertulis dan mengeja kosakata dalam Bahasa Inggris juga ikut meningkat.

Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang baik dan terbukti mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa pada materi *Daily Activities*. Selain meningkatkan rata-rata nilai *posttest* siswa, keefektifan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris juga dapat dilihat dari hasil analisis regresi linear sederhana yang memperoleh nilai  $r$  atau koefisien korelasi sebesar 0,729 yang termasuk dalam kategori tinggi menurut klasifikasi koefisien korelasi milik Guilford. Dari nilai koefisien korelasi yang didapat, diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 53,1%. Artinya, peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris pada siswa sebanyak 53,1% dipengaruhi oleh penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

#### **5.2 Implikasi**

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa hal yang diharapkan mampu diimplikasikan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris

khususnya pada materi *Daily Activities*. Hasil ini dapat berimplikasi secara teoritis dan praktis:

1. Implikasi Teoritis

Secara teori, penelitian ini membuktikan keefektifan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran cukup efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas IV SD.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris pada tingkat Sekolah Dasar hendaknya dilakukan dengan menggunakan berbagai media yang menarik bagi siswa. Hal tersebut bukan hanya sebagai variasi dalam pembelajaran, namun juga sebagai upaya untuk membuat siswa nyaman juga termotivasi ketika mempelajari bahasa asing.
2. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, sebagian besar siswa mengaku bahwa mereka pertama kali belajar Bahasa Inggris saat di kelas IV SD. Pembelajaran bahasa asing sebisa mungkin dimulai sejak sedini mungkin, meskipun tidak dalam bentuk pembelajaran formal.
3. Jenjang Sekolah Dasar merupakan masa dimana siswa mendapatkan banyak pengalaman pendidikan pertama mereka. Oleh karena itu, tenaga pendidik khususnya guru bahasa asing harus mampu menciptakan kegiatan belajar yang meninggalkan kesan pertama yang baik pada siswa.