

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan perhitungan terhadap data tentang pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon dapat diangkat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan media permainan *word search* di kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon dari hasil observasi aktivitas guru menunjukkan 94% guru menerapkan media permainan *word search* ketika di kelas. Kemudian dari hasil angket yang di sebar kepada 17 siswa dengan jumlah item pernyataan sebanyak 16. Hasil rata-rata sebesar 86% berada diantara 75%-100% termasuk kategori baik. Oleh karena itu, dari hasil observasi dan hasil angket dapat diketahui bahwa penerapan media permainan *word search* di kelas III MI Al-Hidayah GUPPI termasuk kategori “baik”.
2. Hasil belajar dari 17 siswa di peroleh hasil rata-rata *pretest* yaitu 49,4 dengan nilai maximum 70 dan nilai minimum 30, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,2 dengan nilai maximum 100 dan nilai minimum 80. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan sebesar 78,5% dari hasil nilai *pretest* ke hasil nilai *posttest*, sehingga kemampuan akhir siswa mengenai hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris dapat dikatakan baik.
3. Pengaruh media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon berdasarkan uji hipotesis di dapat nilai Sig. (0,000) < α (0,05) yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya ada pengaruh antara media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon. Adapun pengaruh dari media permainan *word search* terhadap hasil belajar *vocabulary* Bahasa Inggris kelas III MI Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon yaitu sebesar 16%, sedangkan sisanya 84% dipengaruhi oleh faktor lain. Kemudian dari hasil N-Gain diketahui bahwa peningkatan terjadi sebelum dan sesudah pembelajaran memperoleh nilai N-Gain 0,8 dengan kategori tinggi. Adapun untuk hasil uji efektivitas dari

media permainan *word search* terhadap hasil belajar vocabulary Bahasa Inggris memperoleh nilai 78% dengan kategori efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian yang dikemukakan di atas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Penggunaan media permainan *word search* harus lebih sering digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terutama pada siswa kelas 1, karena media ini memudahkan siswa dalam memahami materi dan dapat menumbuhkan keberanian siswa pada aktivitas belajar yang lebih aktif dan kondusif
2. Media permainan *word search* mempunyai pengaruh yang cukup kuat terhadap aktivitas belajar untuk selalu meningkatkan keaktifan siswa maka media tersebut sebaiknya selalu digunakan dalam proses pembelajaran
3. Bagi siswa harus lebih meningkatkan rasa percaya diri dalam keterlibatan ketika pembelajaran di kelas baik secara berkelompok maupun individu. Sehingga pada akhirnya akan mampu dalam menyampaikan pendapat di depan kelas, hal ini perlu dibiasakan untuk melatih rasa percaya diri dan keikutsertaan dalam menyelesaikan masalah-masalah pembelajaran di kelas.
4. Bagi adik-adik yang akan melakukan penelitian dengan variabel yang sama, semoga penelitian ini menjadi penambah informasi terhadap penelitian yang akan dilakukan adik-adik sekalian dan untuk penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan mata pelajaran lain supaya terlihat apakah media permainan *word search* berhasil juga untuk mata pelajaran yang lain. Segala sesuatu tidak ada yang sempurna, semoga adik-adik sekalian kelak dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi.