

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data hasil penelitian tentang "Penerapan Media Permainan *Hedbanz* sebagai Media Belajar untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Warga Belajar Paket B di PKBMN Jagakarsa" adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata nilai warga belajar saat pre-test sebesar 46,85. setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata warga belajar meningkat menjadi 72,6
2. Peningkatan poin penguasaan kosakata yang diperoleh sebesar 25,74 (54,96%).
3. Data perhitungan uji hipotesis yang dilakukan dengan Uji-t diperoleh $t_{hitung} = 26,01$ sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan dk =58 maka nilai $t_{tabel} (0,05)(58)$ adalah 1,671.
4. Hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} berada diluar daerah penerimaan H_0 atau $t_{hitung} (26,01) > t_{tabel} (1,671)$ maka H_0 ditolak dan dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan media permainan *hedbanz* terhadap peningkatan

penguasaan kosakata warga belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris di PKBMN 35 Jagakarsa.

5. Permainan *hedbanz* memberikan pengalaman belajar yang baru, memberikan tampilan yang menarik, isi media yang sesuai dan relevan terhadap materi yang dipelajari, mudah untuk dipahami dan dimengerti, serta mudah dibuat, diperoleh dan penggunaan yang fleksibel dapat meningkatkan minat, ketertarikan, kemandirian, perhatian, partisipasi warga belajar.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *hedbanz* dapat diterapkan sebagai alternatif media pembelajaran bahasa Inggris khususnya pada materi *procedure text*. Media permainan ini dapat menjadi salah satu sumber belajar yang dapat membantu warga belajar untuk meningkatkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran, selain itu media permainan *hedbanz* dapat dijadikan sebagai usaha untuk menciptakan suasana belajar yang tidak monoton, mengasyikkan, dan membangun kerja sama antar warga belajar. Implikasi dari penggunaan media *hedbanz* adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengalaman belajar yang baru bagi warga belajar.
2. Membangun kerja sama antar warga belajar.

3. Dapat diterapkan pada mata pelajaran lain.
4. Warga belajar dapat belajar sambil bermain
5. Warga belajar dapat tetap belajar pada waktu luang dengan menggunakan permainan *hedbanz*.
6. Membantu warga belajar dalam upaya meningkatkan kosakata bahasa Inggris.
7. Mampu merangsang pemahaman, kemandirian dan kreativitas warga belajar.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesimpulan dan implikasi, maka peneliti mencoba memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan upaya perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran, antara lain:

1. Penerapan media permainan *hedbanz* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dan masukan bagi pengelola dan tutor dalam meningkatkan hasil belajar warga belajar.
2. Bagi warga belajar Paket B PKBMN 35 Jagakarsa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan tingkatkan frekuensi kehadiran.

3. Pengelola sebaiknya menyediakan media belajar tepat guna yang sesuai dengan pembelajaran, sehingga proses belajar menarik dan memberikan pengalaman yang baru bagi warga belajar.