

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diambil beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchar* pada materi *vocabulary* siswa kelas IV MIN 4 Banjar dengan nilai rata-rata 79,71.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas kontrol dengan hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* pada materi *vocabulary* dengan nilai Sig. $0,002 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* terhadap hasil belajar pada materi *vocabulary* siswa kelas IV MIN 4 Banjar.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah diuraikan, penulis dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Bagi pendidik, dengan adanya hasil penelitian ini kiranya dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa inggris.
3. Bagi peserta didik, permainan *smart guess* dengan kombinasi media *flipchart* diharapkan dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar serta meningkatkan perbendaharaan *vocabulary* siswa pada mata pelajaran bahasa inggris..
4. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan kinerja guru dalam mengoptimalkan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran bahasa inggris,
5. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan serta wawasan yang luas tentang permainan *smart guess*, serta dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian yang akan mendatang.