

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti pada kelas 5 MIN 20 Banjar, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum penerapan strategi *index card match* berbantuan media puzzle, kemampuan *mufradat* siswa kelas 5 MIN 20 Banjar masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 50,14. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi *mufradat* belum mencapai ketuntasan klasikal. Setelah penerapan strategi *index card match* berbantuan media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *mufradat* siswa kelas 5 MIN 20 Banjar. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,80, yang menunjukkan ketuntasan belajar secara klasikal. Strategi dan media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif siswa, serta meningkatkan daya ingat dan pemahaman terhadap *mufradat* secara lebih optimal.
2. Berdasarkan uji statistik hipotesis menggunakan uji T diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan adanya keefektifan dalam meningkatkan kemampuan *mufradat* siswa setelah diterapkannya strategi *index card match* berbantuan media puzzle dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest*

dan *posttest*, Kemudian uji *N-gain* menunjukkan *Score* sebesar 0.6442, (kategori sedang). Dengan persentase peningkatan sebesar 64,42% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Hasil ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran dan media yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan *mufradat* siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil data penelitian, pembahasan, dan simpulan yang ditemukan peneliti, maka ada beberapa saran yang peneliti berikan:

1. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan kurikulum di lingkungan sekolah.
2. Bagi para guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang tepat. Jika menggunakan strategi *index card match* dengan media puzzle, guru perlu menyesuaikannya dengan karakteristik siswa, menyusun kartu indeks secara sistematis, serta merancang puzzle yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, guru harus mampu mengatur waktu pelaksanaan kegiatan agar seluruh rangkaian pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.
3. Bagi siswa, temuan penelitian ini diharapkan dapat membantu mereka memahami materi, meningkatkan kemampuan *mufradat* dengan lebih baik dan dapat mendorong peningkatan prestasi akademik secara keseluruhan.

4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal bagi pengembangan studi lebih lanjut, serta memberikan arah untuk memperbaiki atau melengkapi kekurangan dari penelitian ini.