

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan secara umum dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *spelling bee games* efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas IV SDS Karuna Singkawang. Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka secara khusus disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil perhitungan data yang dihitung menggunakan rumus uji t dua sampel tidak berpasangan yaitu  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $6,69 > 2,00$  Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan kosakata bahasa Indonesia antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
2. Efektivitas metode *spelling bee games* terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia diperoleh hasil perhitungan yaitu 1,12 dan berada pada kategori besar.
3. Aktivitas belajar siswa menggunakan metode *spelling bee games* selama pembelajaran diperoleh presentase sebesar 90% dengan kategori sangat baik atau aktif.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan kepada pembaca sebagai berikut:

1. Dalam merancang metode pembelajaran dikelas sebaiknya lebih bervariasi lagi dan dibuat lebih menarik.
2. Bagi guru agar memilih metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga dapat menunjang pembelajaran yang lebih aktif, efektif, dan efisien.
3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti dapat melakukan penelitian pada mata Pelajaran bahasa lain agar dapat dijadikan perbandingan dalam meningkatkan kosakata suatu bahasa.