

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan *scrabble* terhadap daya ingat kosakata Bahasa Inggris siswa SMP Negeri 21 kelas VII. Hal ini dapat diketahui dari hasil perhitungan statistic skor daya ingat siswa yang mana diperoleh nilai t-hitung lebih besar dari nilai t-tabel dan nilai signifikansinya lebih kecil dari kaidah yang ditentukan, maka dapat dinyatakan bahwa permainan *scrabble* berpengaruh secara signifikan.

#### B. Saran

##### 1. Bagi Guru Mata Pelajaran

Guru diharapkan memanfaatkan media yang bisa mendukung pembelajaran seperti pemanfaatan media permainan *scrabble*. Guru juga sebaiknya menggunakan variasi metode mengajar seperti menggunakan metode demonstrasi atau kelompok kecil dalam pembelajaran di kelas. Hal ini bermanfaat untuk menghindari kejemuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

##### 2. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi pertimbangan pihak sekolah untuk menggunakan media permainan *scrabble* sebagai media pembantu dalam proses belajar mengajar di sekolah.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat meneliti variabel-variabel lain yang berkaitan dengan pendidikan seperti motivasi, kreativitas dan variabel lainnya. Disarankan juga peneliti selanjutnya untuk menggunakan media lain sebagai alternatif dalam pembelajaran.