

**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.

## 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 kejenuhan 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 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.

