

BAB 4

SIMPULAN, TINDAK LANJUT DAN PENUTUP

4.1 SIMPULAN

Berdasarkan rasional dan bahasan analisis hasil ujicoba ketiga permainan ini, yaitu *Time Bomb's Counting Down (TBCD)*, *Tail Eats Head (TEH)* dan *Broken Chains (BC)*, beberapa simpulan dapat dinyatakan sebagai berikut:

- 1) Permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* dapat dijadikan sarana untuk menciptakan suasana positif dalam proses pembelajaran bahasa Inggris.
- 2) Pemelajar menyimpan entri kata bahasa Inggris dalam *mental lexicon*-nya secara lengkap apabila penyimpanan tersebut menyertakan makna (*meaning*), bentuk kata lisan dan tulis (*spoken and written form*), dan cara penggunaannya (*use*).
- 3) Permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* bermanfaat bagi pemerikayaan kosakata bahasa Inggris karena dalam ketiga permainan ini pemelajar dapat melakukan pengaksesan kata, penguatan retensi kata, pembetulan entri kata yang salah, dan penambahan entri kata baru dalam *mental lexicon*-nya.
- 4) Permainan *TBCD* dapat dijadikan sebagai alat ukur sederhana untuk memprediksi kuantitas dan kualitas entri kata dalam *mental lexicon* secara tertulis (*memory span of mental lexicon through writing*).
- 5) Permainan *TEH* dapat dijadikan “alat deteksi” sederhana untuk mengetahui kondisi entri kata dalam *mental lexicon* berdasarkan huruf awal kata.
- 6) Permainan *BC* merupakan permainan yang memberikan kesempatan kepada pemelajar untuk menggunakan kata secara reseptif dan secara produktif dan juga bermanfaat sebagai pemecah kebekuan interaksi dalam kelas.
- 7) Permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* dapat menjadi sarana untuk melihat persentase sebaran kata leksikal (*lexical words*) dalam *mental lexicon*-pemelajar.

- 8) Permainan *TBCD* dan *TEH* dapat dijadikan aktivitas pembuka ataupun penutup pembelajaran bahasa Inggris dalam kelas.
- 9) Permainan *TBCD* dapat digunakan untuk mengecek apakah kata baru tertentu telah diserap oleh pembelajar dan menjadi entri kata baru dalam *mental lexicon*-nya.
- 10) Hasil ketiga permainan, terutama kata dengan ejaan salah, dapat dijadikan pedoman bagi guru dalam mengidentifikasi kata yang masih belum cukup kuat sebagai entri kata dalam *mental lexicon* pembelajar.
- 11) Permainan *TBCD*, *TEH*, dan *BC* memiliki aspek keberterimaan (*receptivity*), kemaknawian (*benefit*), dan keterpakaian (*applicability*).

4.2 TINDAK LANJUT

Berdasarkan pada rasional, analisis hasil ujicoba permainan, dan simpulan karya proyek ini, ada beberapa hal yang dapat ditindaklanjuti, yaitu:

- 1) Kata, terutama *lexical words*, merupakan pembawa makna bahasa (*meaning carriers*) yang mendominasi perolehan kata setiap jenis permainan sehingga perlu diteliti lebih lanjut mengenai peran *lexical words* ini terhadap pencapaian hasil pembelajaran bahasa Inggris.
- 2) Adanya korelasi (rendah tetapi pasti) antara nilai ulangan umum pembelajar kelas VIII F SMPN 3 Serpong dan jumlah perolehan kata pada permainan *TBCD* dapat dijadikan landasan untuk melakukan penelitian korelasional antara kedua variabel tersebut.
- 3) Adanya penegasan yang membenarkan adanya kecenderungan terjadinya kesalahan di bagian tengah kata seperti yang dinyatakan oleh Aitchison, yang disebut *bathtub effect*, seperti banyaknya variasi kesalahan penulisan ejaan kata *kangaroo* dan *balloon*, maka perlu dilakukan penelitian lanjutan mengenai potensi kesalahan serupa terhadap kata lain seperti *giraffe*, *strawberry*, *secretary*, dan lain-lain.
- 4) Kemaknawian ketiga permainan bagi pembelajaran bahasa Inggris perlu dikonfirmasi ulang dengan tindakan penelitian lanjutan.

4.3 PENUTUP

Penulis telah berupaya untuk menyusun karya proyek ini sebaik-baiknya. Penulis telah menguraikan di Bab I mengenai latar belakang, topik dan ruang lingkup, masalah, tujuan, kemaknawian, dan deskripsi permainan yang diperkenalkan dalam karya proyek ini. Selanjutnya, di Bab II, penulis berusaha memberikan rasional karya proyek ini dengan teori-teori yang relevan secara sistematis agar karya proyek ini layak berdasarkan rasional teoretis. Selanjutnya, di Bab III, penulis menguraikan proses pengenalan dan ujicoba permainan dan analisis hasil permainan secara terperinci agar karya proyek ini dapat dipertanggungjawabkan secara rasional faktual. Akhirnya, di Bab IV, penulis menyajikan intisari karya proyek ini, berupa simpulan-simpulan, berdasarkan kajian-kajian terperinci dari bab-bab sebelumnya.

Karya proyek ini diancang dan ditulis secara hati-hati, tetapi kelemahan dan kekurangan mungkin masih ada di dalamnya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik terhadap karya proyek ini sehingga pemikiran-pemikiran yang ada di dalamnya dapat disempurnakan dan memberikan kontribusi yang berarti bagi kemajuan pembelajaran bahasa Inggris.

Akhirnya, penulis berharap permainan yang diangkat sebagai topik karya proyek ini memiliki manfaat bagi pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan permainan diharapkan dapat membantu pengajar dalam menciptakan suasana yang kondusif bagi pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas. Selain itu, ketiga permainan ini diharapkan juga dapat dijadikan sarana pemerayaan kosakata bahasa Inggris pelajar.