

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis *Wordwall* berkontribusi dalam membentuk *Short-Term Memory* pada *vocabulary comprehension* siswa kelas V SDIT Avicenna Lasem. Penggunaan *Wordwall* yang memadukan gambar, tulisan, pelafalan, dan aktivitas permainan membantu siswa menerima dan mengolah informasi kosakata secara lebih terarah. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan siswa selama pembelajaran serta kemampuan siswa dalam mengenali, memahami, menyebutkan, dan mencocokkan kosakata *clothes* yang telah dipelajari.

Kemampuan siswa dalam memahami dan mengingat kosakata tersebut menunjukkan adanya keterkaitan antara penguasaan *vocabulary comprehension* dengan pembentukan *Short-Term Memory*. Proses tersebut terlihat dari kemampuan siswa mempertahankan informasi kosakata yang telah diterima dan mengingatnya kembali ketika diberikan pertanyaan atau diminta menyebutkan kosakata. Meskipun kemampuan mengingat siswa berbeda-beda, siswa dengan kemampuan *Short-Term Memory* yang lebih baik mampu mengingat lebih banyak kosakata dibandingkan siswa dengan kemampuan *Short-Term Memory* sedang dan rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi berbasis *Wordwall* dapat

mendukung penyimpanan sementara dan kemampuan mengingat kembali informasi kosakata dalam pembelajaran bahasa Inggris.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan gamifikasi berbasis *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Inggris, khususnya dalam pembelajaran kosakata. Penggunaan *Wordwall* yang memadukan gambar, pelafalan, pengulangan materi, serta aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif agar proses pembentukan *Short-Term Memory* dapat berlangsung secara optimal.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran menggunakan *Wordwall*, serta melakukan pengulangan kembali terhadap kosakata yang telah dipelajari agar informasi yang diterima dapat bertahan lebih lama dalam ingatan.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* dengan menyediakan fasilitas dan sarana yang memadai sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih terbatas pada gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam membentuk *Short-Term Memory* pada *vocabulary comprehension* siswa kelas V. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai efektivitas gamifikasi berbasis *Wordwall* dalam membentuk *Long-Term Memory* pada pembelajaran bahasa Inggris.

