

**PENERAPAN MODEL GAME *BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA
KELAS IV SD NEGERI 04 KAMPUNG OLO KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

Elana Fauziah

NPM 2210013411106



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA**

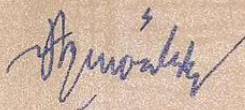
2026

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Elana Fauziah
NPM : 2210013411106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

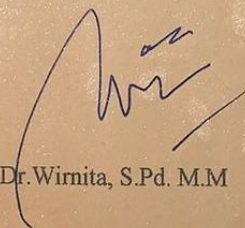
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

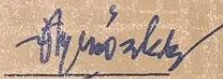
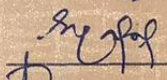
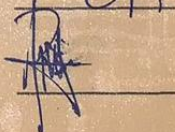


Dr. Wirnita, S.Pd. M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Enam** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

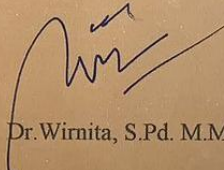
Nama Mahasiswa : Elana Fauziah
NPM : 2210013411106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Penerapan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang

Nama	Tanda Tangan
1. Dr. Yetty Morelent, M. Hum	
2. Dr. Syofiani M.Pd	
3. Risa Yulisna, S.Pd.,M.Pd	

Mengetahui,


Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita, S.Pd. M.M

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elana Fauziah

NPM : 2210013411106

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

Judul : Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media
Wordwall Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa
Kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 7 Maret 2026

Saya yang menyatakan



10000
TEL. 20
METERAI
TEMPEL
C20ANX296998195

Elana Fauziah

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA
KELAS IV SD NEGERI 04 KAMPUNG OLO KOTA PADANG**

Elana Fauziah¹, Yetty Morelent²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: elanafauziah01@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam membaca pemahaman. Hal ini disebabkan oleh kurangnya partisipasi aktif siswa karena model yang digunakan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* untuk membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 04 Kampung Kota Padang. Teori yang digunakan antara lain 1) Pengertian membaca yang dikemukakan oleh Tarigan (2015:7). 2) Membaca pemahaman yang dikemukakan Tarigan (2008:58) dalam (A. Putri dkk., 2024). 3) Hakikat pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang dikemukakan oleh (kasmiasi, et al 2023, 2021). 4) *Model Game Based learning* yang dikemukakan oleh (Fatimah et al., 2024). Media *Wordwall* yang dikemukakan oleh (Rukayah dkk., 2025). penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus dalam satu siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Prosedur penelitian ini adalah perencanaan pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo yang terdiri dari 28 orang siswa. Instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan siswa serta soal tes akhir. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I analisis aktivitas guru sebanyak 73,92% meningkat pada siklus II menjadi 89,28%. Sedangkan analisis aktivitas siswa pada siklus I sebanyak 73,43% meningkat pada siklus II menjadi 87,49%. Hasil belajar membaca pemahaman siswa siklus satu di peroleh rata-rata nilai 73,92% meningkat pada siklus II menjadi 89,28. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang.

Kata Kunci : Membaca Pemahaman, Game Based Learning, Media Wordwall

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media wordwall Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang”. Tak lupa shalawat dan salam senantiasa disampaikan pada Nabi Muhammad SAW, sebagai suri tauladan sebagai sikap dan tindakan kita.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan dan arahan dari para dosen pembimbing. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan mendalam.

1. Dr. Yetty Morelent M. Hum selaku dosen pembimbing
2. Dr. Syofiani, M. Pd selaku penguji 1 dan Risa Yulisna, S.Pd, M. Pd selaku penguji 2
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
5. Ade Satria Khairil, S. Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang
6. Yuliasmi Tarmizi, S. Pd selaku wali kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang
7. Majelis guru dan siswa kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang
8. Teristimewa kepada Ayahanda tercinta Syafrizal Alm dan Ibunda Afrida Warnis orang tua yang telah membesarkan dan medidikku dengan penuh cinta dan kasih sayang.

Semoga bantuan dan bimbingan ibu/bapak menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aminn ya rabbal alamin. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua orang, terutama bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

Padang, Maret 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	7
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengertian Membaca	Error! Bookmark not defined.
2. Tujuan Membaca	9
3. Jenis-jenis Membaca	9
4. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar	15
5. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	18

6. Media Pembelajaran <i>Wordwall</i>	22
B. Penelitian Yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Karangka Konseptual.....	Error! Bookmark not defined.
D. Hipotesis Tindakan	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Jenis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Seting Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
2. Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3. Subjek Penelitian	28
C. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Indikator Keberhasilan	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Analisi Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitia.....	39
1. Deskripsi Data	39
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	40
B. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B.Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai rata-rata pada mata pelajaran bahasa Indonesia tahun ajaran 2024/2025 SD Negeri 04 Kampung olo, Kota Padang	2
2. Persentase dan Keterangan Hasil Observasi Guru	36
3. Persentase dan Keterangan Hasil Observasi Siswa	37
4. Persentase Aktivitas Guru Pada Siklus I	56
5. Persentase Aktivitas Siswa Pada Siklus 1	57
6. Persentase Dan Rata-rata Hasil Tes Akhir Siswa Siklus I	58
7. Persentase Aktivitas Guru Pada siklus II	74
8. Presentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus II	75
9. Persentase Dan Rata-rata Hasil Tes Akhir Siswa Siklus II	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Karangka Konseptual	26
2. Bagan Model Penelitian	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Data Nilai Sumatif	87
II. Modul Pembelajaran Siklus I	89
III. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I	109
IV. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan I Siklus I	110
V. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pertemuan I Siklus I	114
VI. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan II Siklus I	117
VII. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pertemuan II Siklus I	121
VIII. Soal Evaluasi Siklus I	124
IX. Analisis Tes Akhir Siklus I	132
X. Modul Pembelajaran Siklus II	135
XI. Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II	153
XII. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan I Siklus II	154
XIII. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pertemuan I Siklus II	158
XIV. Lembar Observasi Kegiatan Guru Pertemuan II Siklus II	161
XV. Lembar Observasi Kegiatan Siswa Pertemuan II Siklus II	165
XVI. Soal Evaluasi Siklus II	168
XVII. Analisis Tes Akhir Siklus II	172
XVIII. Dokumentasi	174
XIX. Surat izin penelitian	182
XX. Surat izin penelitian dari dinas pendidikan dan kebudayaan Kota Padang	183
XXI. Surat keterangan selesai penelitian	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital perkembangan teknologi sangat pesat terutama di sektor Pendidikan. namun dunia pendidikan sekarang juga menghadapi masalah baru karena ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi. menurut peneliti (Taufik Arrahman, 2024) menyatakan Siswa mengabaikan tanggung jawab utama mereka untuk belajar karena lebih banyak bermain game dan menonton YouTube. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk membaca karena mereka cenderung mencari sesuatu langsung tanpa mempelajari isi bacaan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Amilia, 2017) salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya kemampuan membaca siswa, yaitu pengaruh penggunaan handpone dikarenakan anak-anak lebih cenderung bermain game. selanjutnya penelitian yang dilakukan (Meliyawati, 2016) dalam hasil penelitian yang berjudul Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 4 Tanjung Lago peneliti mengemukakan faktor eksternal penyebab rendahnya minat baca siswa dikarenakan proses pembelajaran kurang menarik sehingga proses pembelajaran membosankan. Bahkan Menurut Peneliti yang dilakukan (Anggraini dkk., 2025) pendekatan pembelajaran dan media yang monoton (tidak inovatif) membuat siswa kurang berminat membaca, sehingga kemampuan membaca dan pemahaman teks juga rendah.

Berdasarkan hasil observasi Bersama ibu Yuliasmi Tarmizi, S.Pd selaku guru kelas IVB SD Negeri 04 Kampung Olo, pada tanggal 17 Desember 2025 di Sekolah Dasar Negeri 04 Kampung Olo, Kota Padang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV semester 1, Guru kelas tersebut mengatakan hasil kemampuan membaca pemahaman siswa tergolong rendah terbukti dari penilaian sumatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia didapatkan nilai rata-rata siswa 61,8 dari 28 siswa, sedangkan KKTP pada mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah 75, untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari data nilai rata-rata nilai sumatif dibawah ini.

Tabel 1. Data nilai rata-rata pada mata pelajaran bahasa Indonesia tahun ajaran 2024/2025 SD Negeri 04 Kampung olo, Kota Padang

Jumlah Siswa	Nilai Bahasa Indonesia			Pencapaian KKTP	
	Tertinggi	Terendah	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas
28 Siswa	88	40	61,8	5 Siswa	23 Siswa

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas menjelaskan rendahnya membaca pemahaman siswa dipengaruhi oleh tingkat keaktifan siswa sangat rendah sehingga partisipasi dan minat membaca siswa kurang dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran sebelumnya, proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, sedangkan penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Kondisi tersebut menjadi salah satu penyebab rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru serta merasa bosan karena model pembelajaran yang digunakan kurang menarik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan perbaikan model pembelajaran yang mampu meningkatkan efektifitas siswa dalam membaca, terutama membaca pemahaman. Salah satu model pembelajaran yang berkembang pada saat ini yaitu model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Sejalan dengan hasil dari penelitian sebelumnya (Ahmad dkk., 2024) dengan judul penelitian Pengaruh *Games Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD. ditemukan hasil penelitian ini Bahwa “penerapan *Game Based Learning* dengan media *Wordwall* memberikan dampak positif dalam pembelajaran, yaitu menarik perhatian, minat dan motivasi belajar peserta didik meningkat dan pembelajaran menjadi interaktif”. Sejalan dengan hasil Penelitian Taufik Arrahman, dkk(2024), dalam penelitian yang berjudul *Game based learning* terintegrasi teknologi dalam peningkatan minat baca siswa di sdn kampung baru, peneliti mengemukakan “*Game Based Learning* (GBL) menjadi salah satu model yang sangat relevan dan efektif dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan minat baca siswa”.menurut peneliti (Kabatiah dkk, 2023) mengatakan” penerapan metode *game based learning* berbantuan media *wordwall* dinyatakan mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 dan dinyatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman di SDN 2 Batutumpung”.

Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan (Putri, Fammy Mestyana 2020) tentang efektifitas penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran daring (online) matematika materi bilangan cacah menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Sedangkan

penelitian yang dilakukan (Susiawati &, Angko Wildan, 2020) dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar peneliti menyatakan bahwa “metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan dapat melibatkan peserta didik secara lebih aktif untuk mencapai tujuan Pendidikan”. Selanjutnya Menurut hasil penelitian (Hasanah dkk., 2024) dengan judul penelitian sosialisasi penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan aplikasi *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menyatakan “pemanfaatan wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa dimana terlihat dari partisipasi aktif siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang dilakukan.”

Melihat kondisi nilai sumatif mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam membaca pemahaman siswa SD Negeri 04 Kampung Olo, Kota Padang yang masih tergolong rendah, dimana metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* belum diterapkan, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 04 kampung olo kota padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV SD.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Beberapa siswa kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran karena model yang digunakan guru kurang menarik.
2. Metode yang digunakan cenderung menggunakan metode cerama sehingga siswa kurang partisipasi aktif dalam pembelajaran
3. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV masih tergolong rendah.
4. Kurangnya Minat dan keinginan siswa dalam pembelajaran membaca.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, agar penelitian lebih terfokus maka penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana upaya meningkatkan membaca pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui model *pembelajaran Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* di kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo, Kota Padang”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam

meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV di SD Negeri 04 Kampung Olo, Kota Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

- a) Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- b) Menambah kajian teoritis mengenai efektivitas *Game Based Learning* dan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif.
- c) Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait penggunaan model pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Menarik perhatian siswa sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami isi bacaan dan siswa termotivasi dalam proses pembelajaran aktif agar siswa tidak mudah bosan dalam melakukan kegiatan membaca.

b. Bagi Guru

Sebagai salah satu bahan masukan dalam proses belajar mengajar dan memperbanyak pengalaman dan penguatan dalam menggunakan model pembelajaran pembelajaran yang inovatif dan mudah diterapkan

di kelas. serta Membantu guru memanfaatkan teknologi seperti *Wordwall* untuk menarik minat siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyempurnaan proses pembelajaran seperti Mendorong terciptanya lingkungan belajar yang modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. dan Meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah melalui penggunaan media digital interaktif.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pedoman bagi penelitia dalam rangka melaksanakan tugas sebagai calon pendi

