

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan simpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan simpulan penelitian berkaitan dengan penerapan model *Game Base Learning* berbantuan media *Wordwall* untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang.

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut ;

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang dengan menerapkan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model tersebut dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran pada siklus I memperoleh persentase sebesar 73,92% dengan kategori baik dan meningkat pada siklus II menjadi 89,28% dengan kategori sangat baik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat dilakukan dengan lebih efektif pada siklus berikutnya. Selain itu, aktivitas siswa selama proses pembelajaran juga mengalami peningkatan. Pada siklus I aktivitas siswa memperoleh persentase 73,43% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 87,49% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa

penggunaan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan juga terlihat pada hasil belajar membaca pemahaman siswa. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 73,92 dan meningkat pada siklus II menjadi 89,28, Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh siswa telah melampaui kriteria ketercapaian Tujuan pembelajaran (KKTP) yang diterapkan, yaitu sebesar 75%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 04 Kampung Olo Kota Padang.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, dalam upaya memperbaiki pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Diharapkan Siswa dapat lebih aktif, berpartisipasi, serta bekerja sama dalam kegiatan pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti *Wordwall*, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk membaca serta mampu memahami isi bacaan dengan lebih baik.

### 2. Bagi Guru

Diharapkan harus lebih menguasai kondisi kelas agar pembelajaran lebih efektif. Melalui penerapan *Game Based Learning* proses pembelajaran lebih

menarik dan menyenangkan diswa lebih aktif selama kegiatan belajar mengajar

### 3. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dengan menyediakan fasilitas yang memadai, sehingga guru dapat menerapkan pembelajaran yang inovatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian terkait penggunaan model *Game Based Learning* berbasis media *Wordwall* dalam meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis, berbicara, atau keterampilan membaca pada materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Rachman, D. A., Istiqomah, R., & Putri, F. R. (2024). Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD. *Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 SD*, 2, 247–253.
- Amilia, R. (2017). Analisis faktor-faktor rendahnya kemampuan literasi siswa kelas iv di sdn jaddih 4 *Analysis of Factors For The Low Literacy Skills of Class IV Students At SDN Jaddih 4*. *EduCurio Journal*, 2(3), 302–305.
- Arikunto, S. S. S. (2019). *Penelitiann Tindakan Kelas* (Suryani (ed.); Rvisi). PT. Bumi Aksara
- Anggraini, D. A., Ekawati, R., Arifin, S., Kuswandi, D., & Ramli, M. (2025). Declining Interest in Reading in Elementary School Students: An Analysis of Inhibiting Factors and Their Impact on Learning Achievement. *Eduvest - Journal of Universal Studies*, 5(6), 6445–6463. <https://doi.org/10.59188/eduvest.v5i6.50197>
- Arrahman, T. (2024). *Game Based Learning ( Gbl ) Terintegrasi Teknologi Dalam*. 13(4), 83–90.
- Fatimah, O. L., Abdul Halim Fathani, & Awae, W. (2024). Analisis Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Game-Based Learning. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 73–83. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1240>
- Hasanah, U., M, I., Iqbal, I., Hasanuddin, Muh. F., Harbi, M., Mawaddah, M., Sarkiah, S., & Hasriani, H. (2024). Sosialisasi Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 1202–1214.
- Herlina, E. S., Agama, I., Negeri, K., & Tarutung, I. (2020). P-issn : 2549-3043 e-issn : 2655-3201. *Journal of Science Education Research*, 5(4), 11–14.

- Kabatiah, M., Akmal, Suhertina, & Zaswita, H. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pembelajaran Dan Isu-Isu Sosial*, 02(02), 101–116.
- Mardiani<sup>1</sup>, Siti Halidjah<sup>2</sup>, Hery Kresnadi (2018). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media kartu gambar di sekolah dasar No *European Photovoltaic Solar Energy Conference and Exhibition*, 302–308.
- Maiti, & Bidinger. (1981). Keterampilan Membaca Pemahaman. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Meliyawati. (2016). Pemahaman Dasar Membaca. *Deepublish*, 4, 3–37. pengertian membaca&f
- Nuraida, E. M., Murtadlo, A., Bulan, D. D., & Amalia, M. (2023). sosialisasi penggunaan wordwall untuk meningkatkan aktualisasi guru mgmp matematika rayon 2 di mtsn 2 kota jambi.: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–9.
- Nurjihan, D. S., & Bunawan, W. (2025). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 15(3), 723–731.
- Putri, F. Mestyana. (2020). Fanny Mestyana Putri. *Evektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring {online} Matetmatika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54622>
- Rukayah, Rahmi, S., & Fajrin, A. A. (2025). *IJoEd : Indonesian Journal on Education Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 112 Pacciro Kecamatan Ajangale Kabupaten Bone The Influence of Wordwall Learning Media on the Interest in Learnin*. 1(4), 347–353.
- Savira, a., gunawan, r., muhammadiyah, u., & hamka, p. (2022). *edukatif : jurnal ilmu pendidikan pengaruh media aplikasi wordwall dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ipa di sekolah dasar*. 4(4), 5453–5460.
- Adista mutia chandra (2021). analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas v caxra : jurnal pendidikan sekolah dasar. *penidikan sekolah dasar*, 01(02), 49–56.

- Susiawati, i., & , angko wildan, d. m. (2020). jurnal basicedu. jurnal basicedu.,  
*jurnal basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.  
<https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Taufik arrahman, d. (2024). *game based learning ( gbl ) terintegrasi teknologi dalam*. 13(4), 83–90.