

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh :

Zahra Nabila Fikriyah

41182109220019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM 45 BEKASI**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD**

Oleh

ZAHRA NABILA FIKRIYAH

41182109220019

Telah disetujui oleh :

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Bekasi, 26 Juni 2026



Rini Endah Sugiharti, M.Pd.

Diketahui dan Disetujui Oleh:

Dekan FKIP



Yudi Budianti, M.Pd.

NIK. 45101022012015

Ketua Program Studi PGSD



Arrahim, M.Pd.

NIK. 45101092015016

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

SKRIPSI

**PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN
MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD**

Dipersiapkan dan ditulis oleh:

Zahra Nabila Fikriyah

41182109220019

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 29 Juni 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

Ketua	:	Yudi Budianti, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	:	Arrahim, M.Pd.	(.....)
Anggota	:	1. Rini Endah Sugiharti, M.Pd.	(.....)
		2. Dwi Safitri Mujiani, M.Pd.	(.....)
		3. Ririn Nurcholidah Anisa, M.Pd.	(.....)

Bekasi, 29 Juni 2026

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam 45 Bekasi



Yudi Budianti, M.Pd

NIK. 45101022012015

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Zahra Nabila Fikriyah

Nomor Pokok Mahasiswa : 41182109220019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: **“Penerapan Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD”** Skripsi ini bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya orang lain hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena kepentingan material dan non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya saya secara orsinil dan otentik. Bila kemudian hari di duga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim ada fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak manapun demi menegakkan integritas akademik di institusi ini.

Bekasi, 26 Juni 2026

Saya menyatakan



Zahra Nabila Fikriyah

NPM: 41182109220019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dia mendapat (pahala) dari (kebaikan) yang dikerjakannya dan mendapat (siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(QS. Al-Baqarah : 286)

“Orang lain gak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian success stories. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya!”

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia.”

(Baskara Putra - Hindia)

PERSEMBAHAN

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan.

Cinta pertama dan pintu surgaku, Abi dan Umiku. Terimakasih atas segala doa dan dukungan yang tidak pernah putus. Memberikan cinta, kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang mengiringi setiap langkah untuk menyelesaikan pendidikan ini. Terimakasih telah mengantarkan aku sampai di titik ini. Terimakasih sudah berjuang untukku, membesarkan dan mendidikku sampai mendapat gelar sarjanaku. Semoga Allah senantiasa menjaga kalian sampai melihatku berhasil dengan keputusanku sendiri. Hidup lebih lama!

Sahabat-Sahabat dan teman seperjuangan, yaitu Wise Cahyati Sholihat, Widya Maharani, Natasya Amani Fatihah, Aureta Zhabila Eka Putri, dan masih banyak lagi.

Kalian bukan sekadar teman, melainkan rumah tempat penulis kembali ketika lelah. Terimakasih telah menemani perjalanan ini dengan penuh kesetiaan, berbagi semangat di kala lelah, berbagi tawa di kala penat, dan saling menguatkan di setiap kesulitan. Kebersamaan bersama kalian adalah kenangan terindah yang akan selalu penulis bawa dari masa perkuliahan ini.

ABSTRAK

Nama : Zahra Nabila Fikriyah
NPM : 41182109220019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Penerapan Model *Game Based Learning* Menggunakan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa kelas I A SDN Perwira III Bekasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mengenal seluruh huruf alfabet dengan baik, masih mengalami kesulitan dalam membaca suku kata, membaca kata sederhana, dan membaca dengan lancar. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media *Wordwall*.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan tiga kali pertemuan pada setiap siklus. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas I A SDN Perwira III Bekasi Tahun Pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes kemampuan membaca permulaan, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, tes kemampuan membaca permulaan, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 80 .

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* menggunakan media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Persentase ketuntasan belajar meningkat dari 36,67% pada tes awal menjadi 60% pada Siklus I (meningkat 23,33%), kemudian meningkat lagi menjadi 90% pada Siklus II (meningkat 30% dari Siklus I). Secara keseluruhan, ketuntasan belajar meningkat 53,33% dari tes awal hingga Siklus II, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu minimal 80% siswa mencapai nilai ≥ 80 .

Kata Kunci : *Game Based Learning*, *Wordwall*, Membaca Permulaan.

ABSTRACT

Name : Zahra Nabila Fikriyah
NPM : 41182109220019
Study Program : *Elementary School Teacher Education*
Title : *The Implementation of the Game Based Learning Model Using Wordwall Media to Improve the Early Reading Skills of Grade I Elementary School Students*

Beginning reading skills are fundamental competencies that must be mastered by first-grade elementary school students as the foundation for learning at higher educational levels. Based on the preliminary observations conducted in Class I A of SDN Perwira III Bekasi City, several students experienced difficulties in recognizing letters, reading syllables, reading simple words, reading simple sentences, and reading fluently. These conditions resulted in students' beginning reading achievement not meeting the minimum mastery criteria established by the school. This study aimed to improve students' beginning reading skills through the implementation of the Game Based Learning model assisted by Wordwall media.

This study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The research was conducted in two cycles, with each cycle consisting of three meetings. The participants were 30 first-grade students of SDN Perwira III Bekasi City. Data were collected through observation, beginning reading tests, and documentation. The collected data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques to identify improvements in students' beginning reading skills after the implementation of the Game Based Learning model assisted by Wordwall.

The research results indicate that the implementation of the Game-Based Learning model using Wordwall media improved students' early reading skills. The percentage of learning mastery rose from 36.67% in the initial test to 60% in Cycle I (an increase of 23.33%), and subsequently to 90% in Cycle II (an increase of 30% from Cycle I). Overall, learning mastery increased by 53.33% from the initial test to Cycle II, thereby surpassing the research success indicator—namely, that at least 80% of students achieve a score of ≥ 80 .

Keywords: Game Based Learning, Wordwall, Beginning Reading.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan hidayah nya yang telah diberikan kepada penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “PENERAPAN MODEL *GAME BASED LEARNING* MENGGUNAKAN MEDIA *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SD” Penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan pada Universitas Islam 45 Bekasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penyusunan ini dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari banyak pihak untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Islam 45 Bekasi.
2. Ibu Yudi Budianti, S.Pd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam 45 Bekasi.
3. Bapak Arrahim Tasrif, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam 45 Bekasi.
4. Ibu Dr. Aningsih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dukungan dan saran serta masukkan selama perkuliahan.
5. Ibu Rini Endah Sugiharti, M.Pd selaku dosen Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan, arahan dan saran kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen, serta Staff pada Jurusan PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
7. Serta teman-teman angkatan 22 yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam perkuliahan serta penyusunan skripsi ini.

Demikian skripsi ini dibuat atas dasar upaya serta dedikasi pengetahuan penulisan dalam mengeksplorasi dan pengetahuan tentang topik yang dipilih. Semoga dapat bermanfaat bagi yang membacanya.

Bekasi, 26 Juni 2026

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'Z' followed by a series of loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Zahra Nabila Fikriyah

NPM: 41182109220019

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Landasan Teori	10
B. Penelitian Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir	35
D. Hipotesis.....	35
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	36
A. Metode Penelitian.....	36
B. Subjek Penelitian.....	37
C. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	37

D. Definisi Operasional Variabel	38
E. Desain Penelitian.....	40
F. Instrumen Penelitian	41
G. Prosedur Penelitian	43
H. Teknik Pengumpulan Data	49
I. Teknik Analisis Data	51
J. Kriteria Keberhasilan	51
BAB IV HASIL PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA	53
A. Deskripsi Objek Penelitian.....	53
B. Deskripsi Data Penelitian.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	108
LAMPIRAN	112

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3. 1 Desain Siklus.....	40
Gambar 4. 1 Diagram Batang Nilai Rata-Rata Siklus I.....	76
Gambar 4. 2 Diagram Batang Ketuntasan Klasikal Siklus I.....	77
Gambar 4. 3 Diagram Batang Nilai Per Indikator Siklus I.....	77
Gambar 4. 4 Diagram Batang Perbandingan Rata-Rata Siklus I dan Siklus II	97

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	31
Tabel 3. 1 Siswa Kelas I A SDN Perwira III.....	37
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> berbantuan <i>Wordwall</i>	41
Tabel 3. 3 Rubrik Kemampuan Membaca Permulaan	42
Tabel 4. 1 Identitas SDN Perwira III.....	53
Tabel 4. 2 Data Guru SDN Perwira III.....	55
Tabel 4. 3 Saranan dan Prasarana SDN Perwira III.....	56
Tabel 4. 4 Jumlah Siswa SDN Perwira III.....	57
Tabel 4. 5 Penilaian Guru Siklus I Pertemuan I.....	69
Tabel 4. 6 Penilaian Guru Siklus I Pertemuan 2.....	70
Tabel 4. 7 Penilaian Guru Siklus I Pertemuan 3.....	72
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I	74
Tabel 4. 9 Penilaian Guru Siklus II Pertemuan I	90
Tabel 4. 10 Penilaian Guru Siklus II Pertemuan 2.....	92
Tabel 4. 11 Penilaian Guru Siklus II Pertemuan 2.....	93
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II.....	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan	112
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian	113
Lampiran 4 Frekwensi Bimbingan.....	114
Lampiran 5 Nilai Awal Kemampuan Membaca Permulaan Siswa	117
Lampiran 6 Modul Ajar	119
Lampiran 7 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	151
Lampiran 8 Rubrik Penilaian	154
Lampiran 9 Data Hasil Penilaian	155
Lampiran 10 Turnitin.....	159
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian	160
Lampiran 12 Daftar Riwayat Hidup.....	162



UNIVERSITAS ISLAM "45"
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Cut Meutia No. 83 Bekasi 17113
Telp. (021) 8820383, 8801027, 8802015, 8808851 Ext. 146-147 Fax. (021) 8801192

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Nomor : /Perpus.PLG02A/AK.05/E/11/2026

Staf Perpustakaan FKIP Unisma Bekasi menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas tersebut :

Nama : Zahra Nabila Fitriyah
NPM : 41182109220019
Program Studi : PGSD

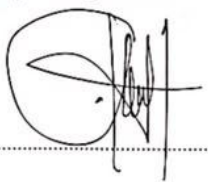
Judul Tugas Akhir/Skripsi :

Penerapan Model Game Based Learning Menggunakan
Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan
Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD.

Dinyatakan lolos / ~~tidak lolos~~ (coret yang tidak perlu) plagiasi berdasarkan hasil uji
turnitin dengan persentase ~~35%~~ pada setiap subbab naskah tugas akhir/skripsi yang disusun.
Surat Keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian tugas akhir/skripsi.

Bekasi, 10 Juli 2026

Mengetahui,
Kepala Program Studi

()

Staf Perpustakaan FKIP

()

Note : Syarat hasil uji turnitin $\leq 35\%$