

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Perwira III Bekasi. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes kemampuan membaca permulaan pada setiap siklus. Pada tes awal, siswa yang mencapai nilai ≥ 80 sebanyak 11 dari 30 siswa (36,67%). Setelah diterapkan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* pada Siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 21 siswa (70%), atau mengalami peningkatan sebesar 33,33% dari kondisi awal. Selanjutnya, pada Siklus II jumlah siswa yang mencapai KKM kembali meningkat menjadi 27 siswa (90%), atau meningkat sebesar 20% dibandingkan Siklus I. Secara keseluruhan, ketuntasan belajar meningkat sebesar 53,33% dari tes awal hingga akhir penelitian dan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 80 .

Peningkatan kemampuan membaca permulaan tersebut didukung oleh pelaksanaan sintaks *Game Based Learning* yang dipadukan dengan media *Wordwall*, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru semakin mampu mengelola pembelajaran sesuai sintaks model, sedangkan

siswa menjadi lebih aktif, antusias, percaya diri, serta mengalami peningkatan dalam mengenal huruf, membaca suku kata, membaca kata, dan membaca kalimat sederhana. Meskipun masih terdapat 3 siswa (10%) yang belum mencapai KKM pada akhir Siklus II, ketiga siswa tersebut tetap menunjukkan perkembangan dibandingkan kondisi awal dan memerlukan latihan serta pendampingan yang lebih intensif. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Perwira III Bekasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dianjurkan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan dengan bantuan media *Wordwall* sebagai salah satu pilihan dalam mengajar membaca dasar, karena dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, serta meningkatkan semangat belajar siswa. Selain itu, guru diharapkan tetap membantu siswa yang masih sulit dalam membaca, serta terus mencari berbagai variasi permainan yang sesuai dengan materi yang diajarkan.

2. Bagi Siswa

Siswa diingatkan untuk lebih bersemangat dalam ikut serta dalam setiap kegiatan belajar, berani mencoba membaca di depan kelas, serta terus berlatih membaca sendiri, baik di sekolah maupun di rumah, agar kemampuan membacanya terus berkembang.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan bisa membantu penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, dengan menyediakan fasilitas dan sarana yang cukup. Ini agar guru dapat mengelola pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini masih terbatas pada upaya peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I melalui penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan materi, jenjang kelas, atau mata pelajaran yang berbeda, serta menggunakan media pembelajaran digital lain sebagai pembandingan, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.