

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Respon siswa pada kegiatan pra siklus, siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan. Respon siswa berupa jawaban positif pada siklus I adalah 49%. Pada siklus II respon siswa berupa jawaban positif sebesar 80%. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran Anagram berbantuan *Wordwall* terbukti dapat meningkatkan mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.

Penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada kegiatan pra siklus, siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan. Pada siklus I, rata-rata skor penguasaan kosakata siswa kelas III SDN 2 Tugurejo adalah 74 dengan jumlah siswa tuntas KKTP sebanyak 7 siswa. Sedangkan pada siklus II, rata-rata skor penguasaan kosakata meningkat menjadi 85, dengan jumlah siswa tuntas KKTP sebanyak 12 siswa. Sehingga peneliti menarik Kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan Anagram berbantuan *Wordwall* dapat Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.

Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Anagram berbantuan *Wordwall* juga mempunyai beberapa kelebihan, khususnya pada pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025. Kelebihan tersebut antara lain menambah minat belajar siswa terhadap pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia. Selain itu, pembelajaran ini

juga mendorong siswa untuk berlomba-lomba menjadi yang terbaik. Hal tersebut terbukti dari peningkatan mutu pembelajaran dan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 2 Tugurejo Tahun Pelajaran 2024/ 2025.

B. Implikasi

Penelitian yang dilaksanakan mengenai penggunaan permainan Anagram berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas III SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2024/ 2025 ini mengindikasikan bahwa siswa sangat senang dengan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Sehingga perlu bagi guru dan pendidik di sekolah tersebut untuk senantiasa berkreasi dan berinovasi dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media berbasis Informasi dan Teknologi (IT) selalu diminati siswa asalkan Guru mampu memilih media yang tepat dan menggunakannya dengan baik.

Penelitian ini mempunyai dampak yang baik dalam meningkatkan ketrampilan Bahasa Indonesia, utamanya dalam hal membaca dan menulis. Selain itu dengan diadakannya kegiatan penelitian ini membawa dampak positif terhadap mutu pembelajaran di SDN 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo.

Penelitian ini juga memiliki dampak positif yaitu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Siswa menjadi mengetahui kata-kata yang belum mereka ketahui. Siswa juga mempunyai kesempatan bertanya mengenai kata-kata baru yang mereka temukan dari menyusun ulang huruf yang ada.

C. Saran dan Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil penelitian diatas didapat jika terjadi peningkatan yang signifikan dari penerapan model pembelajaran Anagram berbantuan *Wordwall* yang berbasis digital terhadap penguasaan kosakata Bahasa Indonesia dan mutu pembelajaran. Alangkah baiknya jika langkah ini dilanjutkan pada materi – materi selanjutnya, agar semakin semangat peserta didik dalam menerima materi dari guru, tidak cepat merasa bosan ketika pembelajaran. Jika mereka sangat semangat dan antusias, maka tidak diragukan lagi pasti ada peningkatan hasil belajar para peserta didik. Semoga guru bersangkutan mampu melakukan hal ini bahkan mengembangkannya lebih baik lagi agar hasil yang didapat lebih maksimal.

Bagi guru hendaknya memperhatikan pengelolaan waktu selama proses pembelajaran, sesuaikan kosakata yang akan diajarkan dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk mempelajari kosakata, kemudian hendaknya guru juga dapat menggunakan hasil penelitian ini dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu peserta didik mengenai penguasaan kosakata. Selanjutnya, bagi peneliti lain hendaknya menyesuaikan kebutuhan kosakata yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.