

BAB VI

PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari keseluruhan rangkaian penelitian yang memuat simpulan hasil penelitian, implikasi teoretis dan praktis, serta saran yang disusun berdasarkan temuan penelitian mengenai penerapan media interaktif berbasis *game Wordwall* untuk pembelajaran keterampilan menulis karangan siswa kelas VI SD Negeri 1 Selorejo Kecamatan Bagor Kabupaten Nganjuk. Penulisan bab ini dimaksudkan untuk memberikan penegasan atas makna hasil penelitian sekaligus rekomendasi yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada Bab IV dan Bab V, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

Pertama, penerapan media interaktif berbasis *game Wordwall* dalam pembelajaran menulis karangan siswa kelas VI dapat dilaksanakan dengan baik dan sistematis. *Wordwall* digunakan sebagai media pendukung pembelajaran yang membantu siswa pada tahap pramenulis, khususnya dalam menemukan ide, memahami tema, dan menyusun alur karangan. Media ini mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran menulis konvensional. Hal tersebut selaras dengan tujuan penelitian pertama, yaitu mendeskripsikan penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran menulis karangan.

Penerapan media *Wordwall* terbukti mampu mengembangkan keaktifan, motivasi, serta keterampilan menulis karangan siswa kelas VI. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan lebih berani mengemukakan ide. Unsur permainan, visual, dan tantangan dalam *Wordwall* mendorong keterlibatan siswa secara kognitif dan emosional, sehingga membantu siswa lebih terarah dalam menulis. Dampak positif tersebut terlihat pada peningkatan kesesuaian isi dengan tema, kelengkapan struktur karangan, pengembangan ide, serta penggunaan kosakata yang lebih bervariasi. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* efektif dalam mengembangkan respons dan keterampilan menulis siswa, sehingga tujuan penelitian telah tercapai.

Keempat, peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan keberhasilan penerapan *Wordwall*. Guru berperan dalam merancang aktivitas *Wordwall* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, membimbing siswa selama proses menulis, serta memberikan umpan balik terhadap hasil tulisan siswa. Kolaborasi antara media pembelajaran yang inovatif dan peran guru yang aktif menjadi faktor penting dalam perkembangan kualitas pembelajaran menulis.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa media interaktif berbasis *game Wordwall* merupakan media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk pembelajaran keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar, khususnya pada kelas VI SD Negeri 1 Selorejo Kecamatan Bagor Kabupaten Nganjuk.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi, baik secara teoretis maupun praktis, sebagai berikut.

1. Implikasi Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep bahwa media pembelajaran interaktif dan berbasis permainan (*game-based learning*) memiliki peran penting dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan menulis. Temuan penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar yang bermakna dan aktif. *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun ide tulisan melalui interaksi, visualisasi, dan aktivitas bermain yang terarah.

Selain itu, penelitian ini memperkaya kajian tentang pembelajaran menulis di sekolah dasar dengan pendekatan kualitatif, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi digital. Penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan dalam pengembangan teori pembelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan pentingnya inovasi media untuk mengembangkan literasi siswa.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi berbagai pihak, antara lain:

a. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan *Wordwall* sebagai alternatif media

pembelajaran menulis karangan yang menarik dan efektif. Penggunaan *Wordwall* dapat membantu guru mengatasi permasalahan rendahnya minat dan kemampuan menulis siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

b. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall* sebagai bagian dari inovasi pembelajaran dan upaya perkembangan kemampuan literasi siswa. Selain itu, sekolah dapat memberikan dukungan berupa pelatihan atau fasilitas pendukung bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis digital.

c. Bagi Siswa

Siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan dalam pembelajaran menulis. *Wordwall* membantu siswa mengekspresikan ide secara lebih terstruktur dan mengembangkan kepercayaan diri dalam menulis karangan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi awal bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji penggunaan media interaktif atau *game-based learning* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya.

C. Saran

Saran yang pertama terhadap guru yaitu guru diharapkan dapat memanfaatkan media *Wordwall* secara berkelanjutan, tidak hanya pada pembelajaran menulis karangan, tetapi juga pada keterampilan berbahasa lainnya. Penggunaan *Wordwall* sebaiknya dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang variatif agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mengembangkan partisipasi siswa.

Sekolah disarankan untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti akses internet dan perangkat pendukung pembelajaran digital. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru terkait pemanfaatan media pembelajaran interaktif guna mengembangkan kualitas pembelajaran.

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi subjek, jenjang pendidikan, maupun pendekatan penelitian, seperti kuantitatif atau mixed methods, agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Penelitian lanjutan juga dapat mengkaji efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam jangka panjang terhadap kemampuan literasi siswa.

Penelitian ini memiliki keterbatasan, terutama pada waktu pelaksanaan dan jumlah subjek penelitian yang terbatas, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas. Meskipun demikian, hasil penelitian ini tetap memiliki nilai kontekstual dan dapat dijadikan rujukan bagi penelitian sejenis.