

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas II SDN Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran Game Based Learning berbantuan media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan skor rata-rata membaca dan persentase ketuntasan belajar. Pada pra-siklus, hanya 37,5% siswa yang tuntas, meningkat menjadi 50% pada Siklus I, dan mencapai 99% pada Siklus II.
2. Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan peningkatan motivasi dan percaya diri siswa dalam membaca. Siswa lebih antusias, lebih lancar, lebih tepat dalam pelafalan, serta menggunakan intonasi yang sesuai. Media Wordwall yang interaktif dan permainan berbasis game membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
3. Peningkatan keterampilan membaca terlihat signifikan pada aspek ketepatan lafal, kelancaran membaca, kecepatan membaca, dan intonasi. Kombinasi latihan berulang, contoh membaca yang benar,

serta bimbingan guru berperan penting dalam pencapaian hasil belajar yang optimal.

Dengan demikian, penerapan strategi pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan kualitas keterampilan membaca siswa secara klasikal dan individu.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi yang penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pengembangan keterampilan membaca siswa.

1. Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini memperkuat teori bahwa penggunaan model pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Game Based Learning yang dipadukan dengan media digital seperti Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap perkembangan keterampilan membaca siswa.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran yang efektif di kelas. Media Wordwall dapat digunakan sebagai alternatif alat bantu pembelajaran yang menarik untuk melatih kemampuan membaca siswa, terutama pada kelas rendah sekolah

dasar. Penggunaan permainan edukatif dapat membantu siswa belajar dengan cara yang lebih aktif, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman materi.

3. Implikasi Pedagogis

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran membaca tidak hanya dilakukan melalui metode konvensional, tetapi juga dapat dikembangkan melalui pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif. Guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang variatif, melibatkan siswa secara aktif, serta memberikan kesempatan latihan yang cukup agar keterampilan membaca siswa dapat berkembang secara optimal.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk guru, siswa, dan penelitian selanjutnya:

1. Bagi Guru

- a. Disarankan untuk terus memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan membaca siswa.
- b. Guru dapat memadukan Game Based Learning dengan strategi penguatan lain, seperti pembiasaan membaca dan evaluasi berulang, untuk mempertahankan ketuntasan belajar.

- c. Diharapkan guru memberikan bimbingan individual kepada siswa yang masih memerlukan perhatian khusus agar tercapai ketuntasan 100%.

2. Bagi Siswa

- a. Diharapkan siswa aktif mengikuti permainan belajar, berlatih membaca secara rutin, dan berusaha menerapkan intonasi serta pelafalan yang benar.
- b. Motivasi belajar yang tinggi dapat mempertahankan keterampilan membaca yang sudah dicapai.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Penelitian serupa dapat dilakukan pada kelas lain atau mata pelajaran lain, dengan memanfaatkan media digital dan model Game Based Learning.
- b. Penelitian lebih lanjut dapat meneliti pengaruh Game Based Learning terhadap keterampilan literasi lain, seperti menulis atau memahami teks.