

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab lima dalam penelitian ini berisikan uraian kesimpulan, implikasi dan rekomendasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas VI yang telah dilaksanakan.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 2 Batutumpang Kabupaten Purwakarta dengan melaksanakan pembelajaran yang menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Aktivitas pembelajaran peserta didik kelas VI di SDN 2 Batutumpang memiliki peningkatan dari siklus 1 hingga siklus ke 2 dengan diberikan penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Hal tersebut dapat dilihat pada siklus 1 yang menyatakan persentase skor aktivitas guru sebesar 80% kemudian meningkat pada siklus 2 dengan persentase skor 100%. Sama halnya dengan aktivitas peserta didik, pada siklus 1 menyatakan persentase skor sebesar 70% kemudian meningkat pada siklus 2 menjadi sebesar 90%. Selain itu, pada siklus 1 jumlah yang tuntas belajar atau mencapai KKM yang telah ditentukan sekolah berjumlah 24 peserta didik dan jumlah yang tidak tuntas sebanyak 16 peserta didik. Namun pada siklus 2, jumlah peserta didik yang tuntas belajar mengalami peningkatan dengan sebanyak 36 peserta didik dan yang tidak tuntas belajar sebanyak 4 peserta didik.
- 2) Kemampuan membaca pemahaman peserta didik kelas VI mengalami peningkatan dengan nilai yang menjadi lebih baik setelah diberikan penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik yang awalnya kurang dalam minat membaca, setelah menerapkan metode belajar sambil bermain membuat peserta didik

dapat fokus untuk membaca. Selain itu, terjadinya peningkatan dalam kemampuan membaca pemahaman dapat dibuktikan pada nilai tes siklus 1 yang rata-rata sebesar 72,87 mengalami peningkatan pada siklus 2 dengan rata-rata 82. Ketuntasan belajar peserta didik juga meningkat ketika pada siklus 1 mencapai 60% sementara pada siklus 2 meningkat mencapai 90%, sehingga penerapan metode pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dapat dinyatakan telah berhasil.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah didapatkan, dapat dijelaskan implikasi dari penelitian ini yaitu penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dapat memberikan hasil yang positif dan baik bagi aktivitas peserta didik sehingga metode ini dapat diterapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dijelaskan rekomendasi dari penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* sebagai berikut.

- 1) Penelitian dengan menerapkan metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dapat dijadikan solusi alternatif untuk guru dan peneliti berikutnya dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran beserta media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman peserta didik terhadap suatu teks cerita yang telah dibaca.
- 2) Metode *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman peserta didik yang terkait didalamnya pemahaman literal, interpretatif, kritis dan kreatif. Dalam penerapan metode ini perlu memperhatikan tahapan dan pemilihan permainan yang dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik terutama dalam kegiatan membaca.