

## ABSTRAK

**Sarif Hidayatullah. S.** 2026. *Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Game Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aliem Bahri dan Pembimbing II Ummu Khaltsum.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan membaca siswa kelas IV UPT SPF SDN Mannuruki Kecamatan Tamalate Kota Makassar, yang ditunjukkan oleh hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Salah satu faktor penyebab kondisi tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui penerapan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *game Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas IV UPT SPF SDN Mannuruki. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca siswa setelah penerapan media *Wordwall*. Pada Siklus I, nilai rata-rata siswa mencapai 69 dengan persentase ketuntasan sebesar 57%. Pada Siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 86 dengan persentase ketuntasan sebesar 89%.

Selain itu, aktivitas belajar siswa menunjukkan peningkatan yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, konsentrasi, dan kelancaran membaca selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran gamifikasi *game Wordwall* efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Gamifikasi, Wordwall, keterampilan membaca.*