

## BAB V

### PENUTUP

#### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul Implementasi *Game Wordwall* dalam Menghubungkan Gambar dengan Kata di Kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu, maka didapatkan simpulan sebagai berikut:

1. Implmentasi kegiatan menghubungkan gambar dengan kata melalui *game Wordwall* di kelompok A1 TK Negeri Desa Barokah Kabupaten Tanah Bumbu dilakukan dengan menganalisis silabus terlebih dahulu untuk mengetahui kebutuhan anak, Guru kelompok A1 akan menyesuaikan terlebih dahulu dengan tema pembelajaran lalu kemudian memuat *game wordwall* dalam RPPM dan RPPH. Dalam pelaksanaannya guru akan mengirimkan tautan *game* tersebut di grup *whatsapp* lalu masing-masing anak yang telah memegang *smartphone* orangtua mereka akan memainkan *game* tersebut lalu mulai mencocokkan atau menghubungkan gambar dengan kata. Evaluasi yang digunakan menilai berdasarkan urutan skor yang ditampilkan dalam *game* tersebut selain itu guru juga mengapresiasi dengan memberi pujian ketika anak dapat menyelesaikannya.
2. Faktor pendukung implementasi, yaitu jaringan wifi yang disediakan sekolah, dukungan kepala sekolah dan orang tua. Sedangkan faktor penghambat ialah

Tamplat-tamplat yang digunakan untuk membuat *gamenya* terbatas karena satu kali akses menggunakan satu email dibatasi dengan 5 tamplat saja, masih ada anak kurang memahami ketika menghubungkan kata dengan gambar dan keterbatasan waktu pembelajaran.

## **B. SARAN**

### 1. Kepala Sekolah

Diharapkan agar selalu mendukung dan memotivasi para guru-guru untuk mengembangkan ide kreatifitas dalam mengembangkan media pembelajaran terkhusus berbasis teknologi.

### 2. Guru Kelompok A1

a. Diharapkan ketika membuat suatu kegiatan pembelajaran agar lebih menyesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan anak agar anak dapat mudah memahami pembelajaran terkhusus pada kegiatan menghubungkan gambar dengan kata.

b. Diharapkan agar lebih mengembangkan dan memvariasikan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya terlebih lagi pada kegiatan menghubungkan gambar dengan kata.

3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih dalam mengenai *game wordwall* dalam menghubungkan gambar dengan kata dengan mengembangkan pertanyaan wawancara agar hasil yang didapatkan lebih maksimal lagi.