PENERAPAN *WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI MIN 1 KOTA LANGSA

SKRIPSI

Disusun Oleh:

MOULIZA
NIM. 1052021019

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH



FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
2025 M / 1447 H

LEMBAR PERSETUJUAN

PENERAPAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI MIN 1 KOTA LANGSA

Oleh :

MOULIZA
NIM . 1052021019

Diajukan kepada fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan institut agama islam Negeri langsa sebagai salah satu beban studi program sarjana pendidikan Starata 1 (S-1)
Pada program studi pendidikan guru madrasah ibtidaiyah

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
Febriantiya wulandari, M.	Nur balqia mutia ,S.Pd, M.Pd
NIDN. 2014029204	NIDN. 1321079202

PENGESAHAN PENGUJI

PENERAPAN WORDWALL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI MIN 1 LANGSA

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Dewan Penguji Sidang Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal :

Jumat, 13 Agustus 2025 M
19 Safar 1446 H

Dewan Penguji

Ketua,	Sekretaris,
Nur Balqis Mutia, S.Pd,M,Pd	**Febriyantika Wulandari, M.Pd**
NIDN. 1321079202	**NIDN .2014029204**
Anggota.	Anggota.
Khairul Amri, M.Pd	**Nina Rahayu, M.Pd**
NIDN. 2018088402	**NIDN. 2018078801**

Mengetahui:
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa

Dr. Sabaruddin, M. Si
NIP. 198108172003121007

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Mouliza
Nim	: 1052021019
Fakultas	: Tarbiyah
Program Studi	: Pendidikan madrasah ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul " **penerapan *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di MIN 1 kota langsa**". Untukmemperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu KeguruanInstitut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Langsa, 15 Juni 2025

embuat pernyataan



Mouliza

Nim. 1052021019

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin,

Puji beserta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Dengan berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Penerapan wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran ipas di Min 1 Kota Langsa". Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada junjungan baginda Nabi Allah yang mulia dengan akhlak yang sebaik-baiknya akhlak Nabi Muhammad Rasulullah SAW, yang telah membawa umatnya dari kegelapan tanpa ilmu menjadi umat yang beradab serta berilmu pengetahuan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunannya. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ribuan kata terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor IAIN Langsa Prof. Dr. Ismail Fahmi Aruf Nasution, M.A
2. Bapak Dr. Sabaruddin, M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd. Selaku ketua ketua prodi di PGMI.
4. Ibu Suhela Yanti, M.Pd.I selaku sekretaris prodi PGMI.
5. Ibu Nur Mutia Balqis, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, kritik, saran, serta arahan kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Febriyantika wulandari, M.Pd, sekaligus Pembimbing II yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan proses penyusunan skripsi ini.
7. Kepada cinta pertama dan panutanku, Ayahanda munir dan pintu surgaku Ibunda Masnawati yang telah menjadi orang tua yang hebat. Penulis ucapkan terima kasih atas segala limpahan kasih sayang dan cinta yang tulus serta doa yang tiada putus. Beliau memang tidak sempat

merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa melakukan yang terbaik kepada penulis, membesarkan dan mendidik serta selalu memberikan dukungan terhadap penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan pada perguruan tinggi;

8. Kepada adik dan abang saya yang selalu mendoakan penulis sampai mecapai gelar S.Pd ini.
9. Kepada Milda.SE , yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan maupun ekonomi dan support system di sela-sela kesibukanya ,terimakasih uda hadir di kehidupan penulis telah mengajarkan arti kebersamaan, kesabaran, dan perjuangan, kehadiran kakak membuat perjalanan terasa lebih ringan dan penuh warna skripsi ini adalah bukti doa dan dukungan kakak.
10. Kepada circle ***5angel*** yang begitu banyak membantu penulis yang selalunya sadarin penulis untuk kuliah,dipaksa kuliah di sela-selanya putus asa,sibuk bekerja,begitu banyak membantu penulis dari semester 3 sampai akhir skripsi ini, terimakasi atas canda tawa, kopi tengah malam,dan dukungan yang tak pernah putus,perjalanan skripsi ini mungkin melelahkan, tetapi kalian membuatnya jadi cerita yang akan selalu kuingat dengan senyum.
11. Kepada rekan-rekan mahasiswa PGMI unit 1 angkatan 21 yang telah memberikan semangat kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini;
12. Terakhir, kepada diri saya sendiri, Mouliza. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. Terima kasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau sering merasa putus asa atas apa yang diusahakan belum berhasil, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba, terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri,

berbahagialah selalu dimanapun kamu berada. Apapun kurang lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangannya, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk karya ke depan yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Langsa, 06 Agustus 2025
Penulis,

Mouliza
NIM. 1052021019

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mouliza

Nim : 1052021019

Fakultas : Tarbiyah

Program Studi : Pendidikan madrasah ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul " **penerapan *wordwall* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di MIN 1 kota langsa**". Untukmemperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu KeguruanInstitut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi karya orang lain atau dibuatkan oleh orang lain, maka saya bersedia menerima segala sanksi yang diberikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar- benarnya.

Langsa, 15 Juni 2025

Yang membuat pernyataan

Mouliza
Nim. 1052021019

ABSTRAK

Mouliza NIM 1052021019, Penerapan *Wordwall* Dalam Meningkatkan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di MIN 1 Langsa

Penelitian ini di latar belakangi oleh rendahnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS yang masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan teks saja. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui penerapan media pembelajaran wordwal dalam meningkatkan minat belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi,angket.hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan terhadap minat belajar peserta didik setelah diterapkan media wordwall dan selama penerapan peserta didik terlihat menyukai menggunakan media wordwall dalam proses pembelajaran IPAS. Peningkatan tampak pada setiap point angket yang peneliti bagikan dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media wordwall efektif 83,3 digunakan sebagai media media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di MIN 1 kota langsa.

***Kata Kunci*:** *Wordwall,* Minat Belajar

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN ..... Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN ..... Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR ..... **i**
ABSTRAK ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Batasan Masalah 4
D. Rumusan Masalah 4
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 5
G. Definisi Operasional 5
BAB II KAJIAN TEORI **8**
A. Konsep Teoretis 8
1. Aplikasi *Wordwall* 8
2. Minat Belajar 12
3. Media Pembelajaran 21
4. Hubungan Antara Penerapan *Wordwall* dan Minat Belajar 28
B. Penelitian Terdahulu 29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN **33**
A. Jenis Penelitian 33
B. Subjek Penelitian 33
C. Lokasi dan Waktu Penelitian 34
D. Teknik Pengumpulan Data 34
1. Wawancara ..... **Error! Bookmark not defined.**
2. Observasi 34
3. Dokumentasi ..... **Error! Bookmark not defined.**
4. Angket 36
E. Teknik Analisis Data 38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN **41**
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 41
B. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Dalam Proses Pembelajaran IPAS Siswa Kelas III Di MIN I Langsa. 42

C. Pembahasan Hasil Wawancara dan Angket Dalam Peningkatan Minat Belajar Siswa ..... **Error! Bookmark not defined.**
1. Pembahasan hasil wawancara ..... **Error! Bookmark not defined.**
2. Pembahasan angket penelitian 44
BAB V PENUTUP 49
A. Kesimpulan 49
B. Saran 49
DAFTAR PUSTAKA 51
LAMPIRAN 55

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Observasi yang Peneliti gunakan..... 35
Tabel 3. 2 Kisi-kisi angket minat belajar 36
Tabel 3. 3 Angket..... 37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS Fase B Sd Kelas 4 55
Lampiran 2. Lembar Observasi Guru ..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 3. Lembar Observasi Siswa ..... **Error! Bookmark not defined.**
Lampiran 4. Angket Minat Belajar Siswa 59
Lampiran 5. Hasil Angket Minat Belajar Siswa 61
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Dari Madrasah Ibtidayah Negeri 1 Langsa 61
Lampiran 7. Dokumentasi 63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena Pendidikan tidak terlepas dari manusia. Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Yang menyatakan bahwa pendidikan yaitu bagaimana mengerti cara terarah untuk menciptakan situasi dan motode belajar dan metode pembelajaran supaya siswa secara aktif memajukan potensi dirinya agar mempunyai sikap spiritual keagamaan, pengawasan diri, kepribadian, kecerdasan dalam berakhlak mulia serta memiliki keterampilan yang di kembangkan oleh dirinya. Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran yang mengarah pada keaktifan siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki nya.

Pada setiap mata Pelajaran guru harus tetap menjaga kondisi motivasi belajar siswanya agar proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa adanya kendala, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak, baik dari dalam diri maupun dari luar diri seseorang dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan sehingga tujuan yang dikehenaki oeh subjek itu dapat tercapai.

Pembelajaran menjadi tantangan bagi pendidik untuk menyampaikan kegiatan pembelajaran menggunakan media digital tanpa mengurangi

efektivitashasil pembelajaran. Gamifikasi adalah penerapan elemen desain game dan prinsip permainan dalam konteks pembelajaran[1].

Media digital atau aplikasi yang dirancang untuk mengevaluasi media pembelajaran. Gamifikasi dalam proses belajar mengajar diyakini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan secara tidak langsung juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Metode gamifikasi diterapkan agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Ada berbagai aplikasi yang dapat dikembangkan berdasarkan prinsip gamification.

Minat siswa dalam belajar, dorongan, dan keinginan akan ilmu pengetahuan semuanya sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran. Begitu mudahnya memperoleh sumber belajar berbasis teknologi di era digital sekarang, hal tersebut bermanfaat agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu *Wordwall*[2].

Wordwall merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai alat bantu belajar, sumber belajar, atau media evaluasi yang menarik. Keunggulan aplikasi ini adalah banyaknya template yang mudah diakses oleh banyak orang, tanpa adanya batasan jenjang pendidikan [3]

---

[1] Syahrizal Dwi Putra, Diah Aryani, and Hani Dewi Ariessanti, "Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring," *Terang* 4, no. 1 (2021): 83–90.

[2] Sulfi Purnamasari et al., "Bermain Bersama Pengetahuan Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 1 (2022): 70–77.

[3] Muhammad Rinov, Yuniana Cahyaningrum, and Junarti Junarti, "Implementasi Wordwall Sebagai Upaya Peningkatan Minat Siswa Pada Era Sociality 5.0," *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2023): 249–66.

Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya *Online Word Wall*, belum pernah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang cenderung kurang menarik bagi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang memerlukan pemahaman terhadap banyak istilah atau konsep, seperti Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu alternatif yang potensial untuk diterapkan adalah *Online Word Wall*, karena media ini tidak hanya dapat menampilkan materi secara visual dan menarik, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam memahami dan mengingat kosa kata atau konsep penting dalam pembelajaran.

Adapun alasan masalah peneliti memilih untuk focus pada media berbasis *wordwall* dalam pembelajaran ipas adalah untuk mengeksplorasi apakah penggunaanya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.hal ini juga didasarkan hasil penerapan *wordwall* yang menunjukkan hasil positif.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bekerja sama dengan guru MI kota langsa menerapkan pembelajaran dengan Media berbasis *Wordwall* untuk mata pelajaran ipas di tingkat sekolah dasar. Peneliti terdorong untuk melihat pengaruh dari minat belajar media yang digunakan. Adapun judul yang diangkat adalah

"***Penerapan Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di MIN 1 Kota Langsa*** "

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti menyajikan permasalahan yang muncul sehingga dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan materi ipas masih dengan menggunakan pembelajaran secara konvensional.
2. Turunnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas.
3. Kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ipas.
4. Proses penerapan pembelajaran media berbasis *Wordwall* belum pernah dilakukan dalam pembelajaran ipas di min 1 kota langsa

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya berfokus pada minat belajar siswa
2. Terkait dengan media word wall dalam minat belajar siswa.
3. Subjek dalam penelitian ini hanya berfokus kepada siswa kelas III MIN 1 Kota Langsa
4. Materi dalam penelitian ini ialah makhluk hidup

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah di paparkan berikut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Bagaimana penerapan media *wordwall* dengan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas III MIN 1 kota langsa tahun pelajaran 2025-2025 ?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media *word wall* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas III MIN 1 langsa kota

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berisi tentang kontribusi yang akan diverikan setelah melakukan penelitian. Adapunn manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi siswa dapat menumbuh rasa semangat dan dan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran word wall yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar mereka.
2. Bagi guru dapat menjadi salah satu rujukan guru IPAS dalam menggunakan model pembelajaran *word wall* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa
3. Bagi sekolah menjadi masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan wawasan skil guru IPAS tentang metode *word wall* salah satu metode pembelajaran yang, aktif, kreativ, inovatif, dan menyenangkan
4. Bagi peneliti menjadi salah satu rujukan penelitian lainya yang meneliti masalah yang relatif sama.

G. Definisi Operasional

1. **Media Wordwall**

   Menurut para ahli (fitria,Laila) tentang Media pembelajaran berbasis digital yang menyediakan berbagai jenis aktivitas interaktif (seperti kuis,

teka-teki silang, permainan pencocokan, roda acak, dll.) yang digunakan guru dalam pembelajaran IPAS. sehingga guru mudah membuat materi yang menarik dan adaptif. Fitria menekankan bahwa fitur-fitur multimedia (gambar, audio, video) dan kemudahan pengeditan/memodifikasi template membuat WordWall efektif untuk meningkatkan minat dan daya ingat siswa dalam pembelajaran, terutama pada Dalam penelitian ini, penerapan *Wordwall*.[4]

2. **Minat Belajar siswa**

Sikap dan kecenderungan siswa untuk tertarik, tekun, dan bersemangat mengikuti pembelajaran IPAS setelah diterapkannya media *Wordwall.* Minat belajar siswa.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS agar siswa memahami fenomena alam dan social secara terpadu. IPAS juga memiliki tujuan dengan Membantu siswa memahami lingkungan alam & social Melatih berpikir kritis dan memecahkan masalah. Adanya pembelajaran IPAS memili kekurangan yaitu Mengaitkan ilmu dengan kehidupan sehari-hari. Mengajarkan keterampilan abad 21: kolaborasi, komunikasi, kreativitas, berpikir kritis. Bisa dipadukan dengan media digital seperti video, game edukasi, atau *Wordwall.*

[4] Fitria, Laila, and Vioni Tarisa. "Studi Literatur: Penggunaan Media Web Wordwall Sebagai Sarana Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran 2, no. 1 (2023): 37–49.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Langsa, yang berlokasi di Gampong Teungoh, Kecamatan Langsa Kota, Kota Langsa, Provinsi Aceh, dengan kode pos 24354. MIN 1 Langsa merupakan salah satu madrasah negeri unggulan di Kota Langsa yang berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia dan memiliki peran penting dalam pengembangan pendidikan dasar berbasis nilai-nilai keislaman.

Secara geografis, MIN 1 Langsa terletak di kawasan yang strategis dan mudah dijangkau, baik oleh siswa maupun tenaga pendidik. Lingkungan madrasah yang asri dan kondusif turut mendukung kelancaran proses belajar mengajar, serta mendorong terciptanya suasana belajar yang nyaman dan produktif.

MIN 1 Langsa memiliki sarana dan prasarana pendidikan yang cukup lengkap, termasuk ruang kelas yang memadai, perpustakaan, laboratorium komputer, serta akses terhadap perangkat teknologi yang mendukung pembelajaran berbasis digital. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung dalam penerapan media pembelajaran online seperti *Wordwall*, yang digunakan dalam penelitian ini.

Jumlah siswa di madrasah ini cukup besar, dengan latar belakang sosial dan budaya yang beragam. Para guru di MIN 1 Langsa umumnya telah memiliki kualifikasi akademik dan profesional yang sesuai, serta aktif dalam mengembangkan inovasi pembelajaran yang kreatif dan menarik. Pemilihan MIN 1 Langsa sebagai lokasi penelitian didasarkan pada ketersediaan fasilitas teknologi,

kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan media digital, serta relevansi kondisi madrasah dengan tujuan penelitian, lingkungan madrasah yang terbuka terhadap inovasi pembelajaran menjadi nilai tambah yang penting dalam mendukung keberhasilan penelitian ini.

B. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Dalam Proses Pembelajaran IPAS Siswa Kelas III Di MIN I Langsa.

Penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran di sekolah dasar merupakan salah satu strategi inovatif yang terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. *Wordwall* sendiri merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan interaktif yang dapat diakses secara daring. Melalui berbagai template kuis yang menarik seperti mencocokkan pasangan, memilih benar atau salah, hingga permainan teka-teki, *Wordwall* menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan berbeda dari metode konvensional. Bagi siswa sekolah dasar yang pada umumnya lebih menyukai aktivitas visual dan permainan, kehadiran *Wordwall* menjadi angin segar karena belajar terasa seperti sedang bermain, sehingga mereka terlibat dengan lebih antusias.

Dalam praktiknya, peneliti memanfaatkan *Wordwall* dengan menyesuaikan materi pelajaran yang sedang diajarkan. Misalnya pada pembelajaran IPAS, peneliti membuat soal interaktif dengan memilih template yang sesuai, seperti mencocokkan gambar dengan istilah, atau permainan kuis untuk menguji pemahaman konsep tertentu. Saat pembelajaran berlangsung, peneliti dapat menampilkan permainan ini melalui proyektor atau perangkat yang tersedia di kelas. Siswa kemudian diajak untuk bermain secara individu maupun kelompok.

Ketika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, mereka mendapatkan poin atau skor, dan hal tersebut menumbuhkan suasana kompetitif yang sehat. Kondisi ini membuat siswa lebih bersemangat untuk terus mencoba serta tidak cepat menyerah, bahkan pada materi yang sebelumnya mereka anggap sulit.

Keunggulan lain dari penggunaan *Wordwall* adalah mampu menciptakan suasana belajar yang variatif dan jauh dari rasa bosan. Siswa yang biasanya cenderung pasif saat mendengarkan penjelasan guru kini menjadi lebih aktif berpartisipasi, karena media ini memberi kesempatan bagi semua anak untuk terlibat secara langsung. Mereka tidak hanya sekadar mendengarkan, tetapi juga berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih konkret. Hal ini tentu berdampak pada motivasi belajar intrinsik siswa. Mereka belajar karena memang merasa senang, bukan semata-mata karena tuntutan atau paksaan. Dengan demikian, minat belajar tumbuh secara alami, sejalan dengan rasa ingin tahu yang semakin meningkat.

Sebagai contoh konkret, pada saat mempelajari materi tentang "Makhluk Hidup" di kelas 3 sekolah dasar, peneliti membuat permainan *Wordwall* dengan format *open the box*. fitur yang terbentuk kotak/*box* kemudian terdapat nomor pada kotak setelah itu kotak tersebut akan terbuka jika siswa mengkliknya dan munjul materi ajar di dalam Kotak tersebut dan dilengkapkan dengan fitur audio/suara dan visual gambar.

Setelah masuk pada fitur aplikasi *wordwall*, maka peneliti akan mempersilahkan salah seorang siswa/menunjuk secara acak untuk memilih box yang ada pada *wordwall* dilayar laptop. Kemudian materi tersebut dilengkapi

dengan pertanyaan dan siswa menjawab pertanyaan tersebut . Dari jawaban yang dilontarkan tadi, maka peneliti kembali memberi stimulus kepada siswa dengan memberi pertanyaan yang sama atau peryataan yang sejenis dan memberi kesempatan pada siswa yang lain untuk menjawabnya. Setelah menjawab pertanyaan lanjutan dari peneliti, maka siswa yang pertama tadi akan menunjuk siswa yang lainya untuk memilih box pada aplikasi *wordwall* yang ada di layar laptop, langkah ini akan terus berulang hingga seluruh siswa mendapat giliran untuk membuka box kemudian menjawab pertanyaan yang ada didalam box tersebut.

Media ini mampu memunculkan minat dari dalam diri mereka, membangun rasa percaya diri, serta menghadirkan pengalaman belajar yang penuh keceriaan. peneliti pun lebih mudah dalam melakukan evaluasi, karena *Wordwall* secara otomatis mencatat hasil pengerjaan siswa, sehingga peneliti dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan berbagai kelebihan ini, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* bukan hanya sekadar media permainan, melainkan sebuah sarana pembelajaran modern yang efektif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di sekolah dasar. sedangkan waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 dan 16 agustus. Berikut pembahasan Angket Penelitian:

No	**Nama**	**Indikator Minat**							**Jumlah Skor**	**Total Nilai**	**Keterangan**
		1	2	3	4	5	6	**7**			
1	AQ	5	5	5	5	4	5	5	34	97,1	Baik Sekali
2	AAM	5	5	5	4	4	5	5	33	94,2	Baik sekali
3	MRAP	5	5	4	5	4	5	5	33	94,2	Baik sekali
4	MK	5	4	4	4	5	5	5	32	91,4	Baik sekali
5	SK	3	4	3	4	3	4	5	26	74,2	Cukup
6	SH	4	4	4	4	3	4	2	25	71,4	Cukup
7	AP	5	5	4	5	4	5	5	33	94,2	Baik sekali
8	MK	5	4	4	4	5	5	5	32	91,4	Baik sekali

No	Nama	Indikator Minat							Jumlah Skor	Total Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7			
9	FG	3	4	3	4	3	4	5	26	74,2	Cukup
10	SH	4	2	2	3	3	4	2	20	57,1	Kurang
11	QP	5	5	3	4	3	2	2	24	68,5	Cukup
12	OA	5	5	4	4	5	5	3	31	88,5	Baik
13	IL	5	4	5	4	5	5	3	31	88,5	Baik
14	AK	4	4	4	5	5	5	4	31	88,5	Baik
15	MM	4	4	3	3	3	4	2	23	65,7	Cukup
16	AQ	5	5	3	3	4	2	2	24	68,5	Cukup
17	AAM	2	4	4	3	3	3	4	23	65,7	Cukup
18	MRAP	5	5	3	3	4	2	2	24	68,5	Cukup
19	MK	2	2	2	3	3	2	2	16	45,7	Kurang
20	SK	3	4	3	4	3	4	5	26	74,2	Baik
21	SH	4	2	2	3	3	4	2	20	57,1	Kurang
22	AP	5	5	4	5	4	5	5	33	94,2	Baik sekali
23	MK	3	3	4	4	3	4	3	24	68,5	Cukup
24	MN	2	3	5	4	3	3	5	30	85,7	Baik
25	IQ	2	2	2	3	3	2	2	16	45,7	Kurang
Total keseluruhan										**83,3**	

Keterangan : Indikator 1 = perasaan senang

Indikator 2 = Perhatian

Indikator 3 = Perhatian

Indikator 4 = Perasaan

Indikator 5 = Giat belajar

Indikator 6 = Mengerjakan tugas

Indikator 7 = Menaati peraturan

Rumus yang digunakan peneliti dalam menghitung rata-rata skor nilai siswa yaitu dengan menggunakan rumus Burhan Nurgiyantoro. Rumusnya yaitu:

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

$$= \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan x = Simbol rata-rata hitung

$\sum x$ = Jumlah seluruh skor siswa

N = Jumlah Siswa

Burhan nurgiyantoro juga memaparkan kriteria penilaian dalam bentuk persentase. Berikut kualifikasi nilai menurut Burhan Nurgiyantoro:

Interval persentase tingkat penguasaan	**Nilai ubahan skala empat**		**Keterangan**
	1-5	D-A	
86-100	4	A	Baik Sekali
76-85	3	B	Baik
56-75	2	C	Cukup
10-55	1	D	Kurang

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa mengenai penerapan media Wordwall pada pembelajaran IPAS, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa menunjukkan respon yang sangat positif yang dimana 83,3% siswa sangat antusias terhadap minat belajar *wordwall*. Pada pernyataan pertama, mayoritas siswa menyatakan senang belajar menggunakan media *Wordwall*. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Rasa senang tersebut berhubungan erat dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Pernyataan kedua yang menanyakan apakah permainan *Wordwall* membuat pelajaran IPAS lebih menarik juga mendapatkan tanggapan yang positif. Siswa merasa bahwa materi yang biasanya bersifat teoritis dan terkadang membosankan menjadi lebih menarik karena dikemas dalam bentuk permainan interaktif. Hal ini sekaligus menjelaskan mengapa pada pernyataan ketiga, banyak siswa mengaku

lebih bersemangat belajar jika menggunakan *Wordwall*. Antusiasme siswa terlihat dari partisipasi aktif mereka selama permainan berlangsung, baik dalam menjawab soal maupun memberi dukungan kepada teman sekelas.

Pada pernyataan keempat, sebagian besar siswa mengaku terdorong untuk ikut menjawab pertanyaan saat pembelajaran menggunakan *Wordwall.* Hal ini menunjukkan bahwa media ini dapat memunculkan rasa percaya diri sekaligus mengurangi rasa takut salah dalam menjawab. Sejalan dengan itu, pada pernyataan kelima siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih berani belajar jika ada permainan *Wordwall.* Keberanian ini lahir karena suasana pembelajaran terasa seperti permainan yang ringan, sehingga siswa tidak merasa tertekan.

Selanjutnya, pada pernyataan keenam dan ketujuh, siswa mengaku menjadi lebih aktif dalam mengikuti pelajaran dan ingin belajar IPAS dengan lebih rajin. Aktivitas belajar tidak lagi terbatas pada mendengarkan penjelasan guru, melainkan melibatkan partisipasi aktif untuk menjawab, berkompetisi, dan memecahkan soal secara bersama-sama. Hal ini membuktikan bahwa media *Wordwall* tidak hanya menumbuhkan minat belajar, tetapi juga mendorong perubahan perilaku positif siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

Respon yang sangat positif juga terlihat pada pernyataan kedelapan, di mana siswa menyatakan ingin bermain *Wordwall* lagi pada pertemuan berikutnya. Antusiasme ini menjadi indikator kuat bahwa *Wordwall* benar-benar memberi dampak menyenangkan bagi mereka. Dengan adanya permintaan siswa untuk mengulangi kegiatan serupa, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang berkesan.

Pernyataan kesembilan menegaskan manfaat *Wordwall* dalam mempermudah siswa mengingat materi IPAS. Melalui pendekatan visual, interaktif, dan pengulangan soal dalam bentuk permainan, siswa lebih mudah memahami sekaligus mengingat konsep-konsep yang dipelajari. Dengan demikian, *Wordwall* bukan hanya sekadar alat hiburan, tetapi juga berfungsi efektif sebagai sarana memperkuat daya ingat siswa.

Akhirnya, pernyataan kesepuluh mengenai kebosanan menunjukkan bahwa siswa tidak cepat merasa jenuh saat menggunakan *Wordwall.* Situasi kelas menjadi lebih hidup, penuh interaksi, dan menyenangkan. Dengan berkurangnya rasa bosan, maka minat belajar meningkat karena siswa merasa nyaman berada dalam suasana belajar yang lebih bervariasi.

Secara keseluruhan, hasil angket menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keaktifan, meningkatkan rasa percaya diri, serta membantu siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi. Dengan kata lain, *Wordwall* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang relevan untuk diterapkan dalam konteks pendidikan abad 21, di mana siswa tidak hanya membutuhkan materi pelajaran, tetapi juga pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian maka dapat disimpulkan pada skripsi ini: Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran di sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, pada mata pelajaran IPAS hasil ini sesuai dengan hasil angket yaitu 83,3 dengan kategori Baik.*Wordwall* menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan variatif sehingga siswa merasa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.

B. Saran

1. Bagi siswa

Setelah penelitian ini, siswa diharapkan untuk selalo menjaga kestabilan minat belajar yang ada pada dirinya. Selain ma, siswa juga diharapkan untuk sering-sering tampil di depan umnim maupun didepan kamera untuk menjelaskan sesuatu agar kepercayaan dirinya akan terus meningkat dan kemampuan berbicaranya juga dapat mengalami peningkatkan.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan tampu untuk lebih aktif dalam memperhatikan serta menginstruksikan kepada tenaga pendidiknya agar selain mengajar, guru juga harus mampu untuk terus mencari alternatif baru dalam meningkatkan minat belajar siswanya melalui praktek langsung di kelas pads sast berlangsungnya proses

pembelajaran agar pembelajaran tidak menjadi pasif dan terlalu monoton ke guru saja.

3. Bagi guru

Guru dapat mengakses sebuah link berikut https://*wordwall*.net/play/94973/631/926 agar dapat menjadikan sebuah referensi dalam menggunakan *wordwall* pada saat proses pembelajaran berlangsung

4. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan mampu untuk membantu peneliti lain yang sejenis agar memperoleh hasil yang lebih luas lagi.