

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL*
TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA DI KELAS IV
SD NEGERI 064966 MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SRI LESTARI
NPM. 2202090249



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



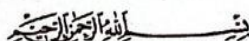
UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Sri Lestari
NPM : 2202090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

Dra. Hj. Svamsuyunita, M.Pd.

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Sri Lestari
NPM : 2202090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Minat Belajar IPAS di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Medan, 6 April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

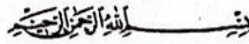
Dra. Hj. Syamsuyurrita, M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Sri Lestari
NPM : 2202090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Minat Belajar IPAS di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
5/03 - 2026	Diskusi terkait penelitian	f
10/03 - 2026	Gunakan instrumen yg sudah divalidasi	f
30/03 - 2026	Perbaiki penulisan Bab 4, Tabel, dll	f
3/03 - 2026	Sesuaikan Bab 5 dengan rumusan masalah	f
04/04 - 2026	lengkapi lampiran	f
08/08 - 2026	ACC sidang	f

Medan, 8 April 2026
Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Sri Lestari
NPM : 2202090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Minat Belajar IPAS di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap Minat Belajar IPAS di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



SRI LESTARI

NPM. 2202090249

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Sri Lestari. 2202090249. Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Di kelas IV SD Negeri 064966 Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Di kelas IV SD Negeri 064966 Medan. Pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial tentang kearifan lokal dan budaya di Indonesia. Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang disebabkan oleh penggunaan media yang kurang menarik dan tidak interaktif sehingga siswa mudah bosan kurang berminat dalam pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan test dan posttest kepada siswa. Selanjutnya, data diperoleh dianalisis menggunakan uji *Paired Sampel Test* dan uji N-Gain. Hasil penelitian terdapat pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Di kelas IV SD Negeri 064966 Medan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang menyatakan nilai signifikan 0,00 yang mana lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga hipotesis diterima dan berpengaruh. Hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest dengan demikian terdapat pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat belajar IPAS siswa di kelas IV SD Negeri 064966 Medan.

Kata Kunci: Media Interaktif *Wordwall*, Minat Belajar IPAS Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil' alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah subhanahu wa Ta'ala, karena hanya dengan rahmat, hidayah, dan ridha-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Berbasis *WordWall* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Di Kelas IV SD NEGERI 064966 Medan”**. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad shallallahu'alaihi wa sallam, beserta keluarga, sahabat, dan umat beliau yang istiqamah meneladani sunnah-sunnahnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini tentunya tidak akan terselesaikan tanpa bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar besarnya kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.pd.** Selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. **Ibu Dr. Hj Dewi Kesuma Nasution, S.S.,M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.pd., M.Hum.** Selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.pd, M.pd.** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.pd.,M.pd.** Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. **Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.** Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
8. Kedua Orang Tua Tercinta, Kepada Cinta Pertama dan panutanku Bapak Suyanto Beliau memang tidak sempat merasakan bangku perkuliahan namun beliau bekerja keras, memberikan motivasi, dukungan dan serta telah mengusahakan segalanya untuk si anak bungsu ini hingga penulis mampu menyelesaikan studi sampai sarjana. Ibu Suliyem tercinta yang tidak berhenti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta akhirnya bungsu bisa menyelesaikan sarjana pendidikan guru sekolah

dasar. Terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis semoga bapak dan ibu panjang umur dan sehat selalu aamiin.

9. Kepada Abang pertama saya Abang Suharto istri kakak Yuli Astika, Dengan kasih sayang, peneliti ingin mengucapkan terimakasih karena telah menjadi penyemangat serta selalu memberikan arahan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Abang Kedua Muhammad Imam kakak Eka Lestari, Kakak Ketiga Mega Puspita Sari suami Abang Suhendri Handoko, Keempat Siti Jamilah Cahaya Ningsih Suami Abang Amat Ali, Yang selalu memberikan motivasi untuk terus belajar dan berkembang, terimakasih telah mendukung Adik Bungsunya dan memotivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
11. Kepada Abang Dicky Chandra dan kakak Sopiya Ananda terimakasih telah memberikan penyemangat dalam penulisan skripsi.
12. Kepada keluarga besar bapak dan ibu terimakasih karena telah menjadi penyemangat peneliti menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada kakk Aisyah Balqis Isnaini S.Pd. Terimakasih telah memberikan ilmu kepada peneliti saat penyusunan skripsi, suport dan waktu yang telah di luangkan kepada peneliti.
14. Kepada teman-teman seperjuangan penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu. Terimakasih sudah menemani, mendoakan mendukung selama proses skripsi berlangsung.

15. Ibu Dewi Ramayani, S.Pd., selaku kepala sekolah SD Negeri 064966, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya telah memberikan peneliti izin penelitian di sekolah tersebut. Kepada Ibu Rismauli Saragih, S.Pd., dan Ibu Kartina Lubis, S.Pd., Terimakasih telah membantu penulis selama masa peneliti selama penelitian.
16. Terakhir, terimakasih kepada wanita sederhana, kuat, mandiri, yaitu kepada diri saya sendiri, Sri Lestari. Terimakasih atas perjalanan panjang yang telah dilalui hingga sampai titik ini. Banyak proses yang sudah dilalui, banyak air mata yang jatuh tanpa diketahui siapa pun dan semangatnya tidak akan pudar sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini sampai selesai, terimakasih karena telah berjuang sejauh ini, terima kasih telah berusaha. Ia seorang anak bungsu sangat keras kepala dan yang penuh ambisi. Berbahagialah selalu dengan dirimu sendiri rayakan kehadiranmu sebagai berkah di mana pun kamu menjejakkan kaki. Jangan sia-siakan usaha dan doa yang selalu kamu langitkan. Allah sebaik-baiknya perancang dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah selalu meridhoi setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin

Medan, April 2026
Penulis

Sri Lestari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1. Hakikat Media	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.2 Jenis- Jenis Media Pembelajaran	11
2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	13
2.1.3 Media Interaktif Berbasis <i>WordWall</i>	14
2.1.3.1 Pengertian Media Interaktif	14
2.1.3.2 Media <i>WordWall</i>	16
2.1.3.3 Manfaat Penggunaan Media <i>WordWall</i>	17
2.1.3.4 Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran <i>Word</i> <i>Wall</i>	19
2.1.4 langkah – Langkah menggunakan Aplikasi <i>Ward Wall</i>	19
2.1.5 Langkah-Langkah Penerapan <i>Word Wall</i>	23
2.1.6. Minat Belajar IPAS.....	23
2.1.7 Pembelajaran IPAS	27
2.2. Penelitian Relavan	29
2.3. Kerangka Konseptual	31
2.4 Hipotesis Penelitian	32

BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Pendekatan Penelitian.....	34
3.2 Lokasi dan Waktu	35
3.3 Populasi dan Sampel.....	36
3.4 Variabel Penelitian	37
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.6 Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	46
4.1.1 Uji Expert Judgment.....	47
4.1.2 Deskripsi data penelitian	49
4.2 Pengujian Prasyarat Data	51
4.3 Hasil Pembahasan.....	53
4.3.1 Keterbatasan Penelitian	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Quasi-Experimental Non equivalent Control Group Design (Pretst – Posttest)	35
Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Penelitian	35
Tabel 3.3 Populasi	36
Table 3.4 Sample penelitian	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar siswa.....	38
Table 3.6 Kategori Penilaian Tes Keaktifan Minat Belajar Siswa	38
Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Instrumen.....	41
Tabel 4.1 Hasil Validasi Expert judgment.....	48
Tabel 4.2 Deskripsi Data Statistik Keaktifan Minat Belajar Siswa	49
Tabel 4.3 Uji Normalitas	51
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas	52
Tabel 4.5 Uji Hipotesis	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>Wordwall</i>	17
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>WordWall</i>	19
Gambar 2.3 Tampilan Pembuatan Akun <i>WordWall</i>	20
Gambar 2.4 Halaman Beranda <i>WordWall</i>	20
Gambar 2.5 Jenis template <i>WordWall</i>	20
Gambar 2.6 Menambah Judul Materi Pembelajaran.....	21
Gambar 2.7 Kerangka Konseptual	32
Gambar 4.1 Rangkuman Hasil Minat Belajar Siswa	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam bangsa karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi diri secara optimal. Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan sarana penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan di era modern akan menghadapi tantangan yang kompleks dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran untuk dalam menarik minat belajar siswa.

Melalui pendidikan, peserta didik dibekali dengan berbagai kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam pengetahuan yaitu salah satu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk kemampuan berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, serta sikap peduli terhadap lingkungan adalah pembelajaran IPAS di sekolah Dasar (SD) bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dan logis siswa dalam memahami fenomena alam dan sosial yang terjadi di sekitar mengeksplorasi hubungan antara manusia, lingkungan, dan teknologi (Rofiqoh dkk, 2024) .

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media interaktif dapat menghadirkan

pengalaman belajar yang lebih menarik serta dapat menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media seperti animasi, Permainan edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi.

Minat belajar siswa merupakan faktor kunci dalam proses pembelajaran, Karena memiliki minat belajar yang tinggi akan memperkuat siswa untuk lebih mudah berkonsentrasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran peran guru sangat penting tidak hanya menggunakan buku paket, untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran maka guru harus melakukan pendekatan agar siswa dapat berkesempatan mengembangkan dan menemukan minat belajarnya melalui kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut (Mustadi, 2020) Pendidikan yang memiliki nilai dapat di artikan sebagai proses pendidikan yang efektif, di mana peserta didik berperan aktif dalam kegiatan belajar serta berpartisipasi membangun pengetahuan secara mandiri dengan bimbingan dan fasilitas dari pendidikan . Oleh karena itu, peran guru sangat penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, aktif dan bermakna bagi peserta didik.

Dalam dunia pendidikan, ada banyak sekali cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa, salah satunya ialah merancang media pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran yang dirancang secara menarik mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Adapun media pembelajaran berperan sebagai alat bantu atau sebagai sarana untuk memudahkan guru ketika menyampaikan suatu materi pembelajaran. Media yang tepat akan mempermudah pada saat pengalaman pendidikan yang berhasil dan

sukses. Menggunakan teknologi dan media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu berinovasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Media pembelajaran interaktif yaitu salah satu bentuk inovasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung saat proses pembelajaran di era digital. Jenis media yang digunakan memadukan berbagai elemen seperti visual, audio, dan interaksi, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pelajaran, memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, serta merasakan suasana belajar yang lebih menarik (Nurdin et al., 2023)

Menurut (Arimbawa dkk, 2021), *wordwall* Merupakan media pembelajaran berbasis website yang menggabungkan konsep belajar sambil bermain melalui bermacam fitur permainan dan kuis yang menarik bagi guru dan siswa. *Wordwall* merupakan media interaktif yang memanfaatkan fitur teknologi berbasis website adanya fitur canggih permainan edukatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Namun, kenyatannya pembelajaran IPAS di SD Negeri 064966 Medan masih sering di anggap membosankan di oleh sebagian siswa penyebabnya kurangnya pengetahuan tentang media interaktif dan guru belum memanfaatkan dengan maksimal media pembelajaran yang ada di lingkungan sekitar. Guru juga jarang mendampingi siswa dalam melakukan praktek langsung dalam proses pembelajaran serta kurangnya kerja sama yang baik antara guru dengan siswa

sehingga daya kemampuan berpikir kritis siswa masih kurang di latih akibatnya keterampilan berpikir kritis pada siswa masih lemah.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada saat PLP 3 ternyata masih ada ditemukan masalah dalam penilaian pembelajaran IPAS guru selesai menjelaskan materi bahkan tidak ada yang bertanya dan siswa ragu dalam memberikan pertanyaan yang disebabkan siswa tidak memahami materi yang telah di sampaikan guru.

Maka diperlukan pendekatan antara guru dengan siswa dapat terjalin. Guru di harapkan dapat mehami bagaimana karakter dan kondisi siswa serta guru dapat berinovasi terhadap pembelajaran, karena semangkin berkembang zaman maka harus berkembang pula keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bisa mendorong siswa untuk mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

Melihat situasi dan kondisi, penulis mengusulkan Penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* quiz memberikan dampak yang positif bagi minat belajar peserta didik. Pembelajaran IPAS dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* quiz lebih aktif dibanding dengan pembelajaran konvensional atau tanpa melibatkan media didalamnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Word wall* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka beberapa masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan Proses pembelajaran di kelas masih menggunakan pendekatan tradisional, yakni melalui metode ceramah.
2. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai panduan sumber pembelajaran saat mengajar, kurangnya interaksi langsung siswa pada media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, terutamaa pada pembelajaran IPAS karena guru belum berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif .
4. Media pembelajaran interaktif berbasis *word wall* belum pernah digunakan di kelas IV SD Negeri 064966 Medan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian membatasi adanya media interaktif untuk mengetahui “ Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan minat belajar latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah Terdapat Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar IPAS Pada Kelas IV SD Negeri 064966 Medan?
2. Bagaimana Minat belajar Siswa dikelas kontrol pada pembelajaran IPAS yang tidak menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* pada siswa kelas IV SD Negei 064966 Medan
3. Bagaimana Minat Belajar Siswa dikelas eksperimen pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media interaktif berbasis *wordwall* pada kelas IV SD Negeri 064966 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan.
2. Untuk Mengetahui Minat Belajar IPAS Siswa Pada Kelas Kontrol Yang Tidak Menggunakan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan.
3. Untuk Mengetahui Minat Belajar IPAS Siswa Pada Kelas Eksperimen yang menggunakan Media Interaktif Berbasis *Wordwall* Di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini membawa manfaat secara langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan, Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Penelitian ini juga dapat memeberikan pengetahuan tambahan refrensi dan pehaman bagi pendidikan maupun calon pendidik mengenai efektivitas penggunaan Media Interaktif *WordWall* dalam proses pembelajaran di sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan refrensi dan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman belajar menggunakan media interaktif pembelajaran berbasis *WordWall* serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan kajian terhadap pengetahuan dan kemampuan pendidikan dalam menggunakan media pembelajaran *WordWall* dalam prose pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu sumber belajar referensi untuk penelitian lanjutan terkait efektivitas media interaktif berbasis digital dalam meningkatkan hasil dan minat belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Hakikat Media

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Istilah kata tersebut mempunyai makna sebagai sarana atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan(Husein, 2023).

(Husein, 2023) istilah media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu “media” dan “pembelajaran” Menurut (Mashuri, 2019:1) media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, bahan atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa secara efektif dan efisien.

Menurut (Arsyad 2020), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa. Lebih baik lagi, penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sebagai media kreatif suasana tidak lagi bersifat monoton , melainkan menjadi lebih dinamis dan interaktif dalam pembelajaran.

Sementara itu, Sadiman dkk (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dalam kegiatan belajar sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih efisien dan bermakna,

keberadaan media ini bukan sekedar alat bantu tambahan melainkan komponen integral yang menentukan keberhasilan penyampaian materi agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang di dapatkan oleh siswa.(Iii et al., 2024)

Media pembelajaran dapat di deskripsikan sebagai AECT (Association for Education and Communication Tecnology) memaknai media sebagai segala benda yang dapat dilihat,didengar,dibaca.Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran (Aeni dkk, 2022)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang di pakai guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah dalam proses pembelajaran menyampaikan materi kepada siswa sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan mempermudah guru untuk menyampaikan materi kepada siswa instrumen strategis yang dapat digunakan sebagai seorang guru untuk menyampaikan informasi maupun materi dan memotivasi siswa untuk meningkatkan semangat belajar dan prestasi pada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya mempermudah pemahaman konsep, tetapi juga menarik minat dan semangat siswa, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan capaian pembelajaran.

Secara etimologis dan konseptual, media pembelajaran merupakan perantara atau sarana fisik maupun digital yang berfungsi menyalurkan pesan dari pendidikan kepada peserta didik. Sebagai bentuk jamak dari “Medium”,media tidak hanya sekedar alat bantu, tetapi mencakup segala benda yang dapat di lihat, didengar, dan dibaca yang dirancang untuk menyalurkan peroses komunikasi

instruksional. Mengubah materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi informasi yang lebih konkret dan mudah di cerna.

Penggunaan media pembelajaran, terutama media interaktif yang bersifat konstruktivistik, memiliki peran strategi dalam merangsang berbagai aspek psikologis siswa, mulai dari pikiran, perasaan, hingga minat dan perhatian. Sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam membangun pemahaman selama proses belajar mengajar berlangsung.

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan instrumen kunci bagi guru untuk mencapai efisiensi dan efektivitas pendidikan. Media yang mumpuni akan mempermudah penyampaian materi sekaligus berdampak positif terhadap peningkatan capaian pembelajaran prestasi siswa. Melalui sinergi antara teknologi dan pedagogi, media pembelajaran berfungsi sebagai katalisator yang memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal dan bermakna.

2.1.1.2 Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Ada enam jenis dasar media pembelajaran, antara lain ; Media cetak, Media audio visual, Media visual, Media proyeksi gerak,serta Media berbasis Manusia, Benda tiruan (miniatur). Menurut (Magdalena dkk, 2021) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Media pembelajaran juga dapat memberikan kesamaan

pengalaman kepada siswa tentang peristiwa- peristiwa di lingkungan mereka, serta membantu terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan

Jenis- jenis media pembelajaran saat ini semakin bertambah seiring dengan perkembangan teknologi. Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat dengan mudah dan praktis. Adapun secara garis besar media pembelajaran dibagi menjadi (awwaliah, 2021):

1. **Media Audio**, yaitu merupakan media yang hanya dapat dinikmati dengan indra pendengar saja, hanya mempunyai unsur bunyi, seperti radio atau rekaman bunyi.
2. **Media Visual**, hanya dapat dicermati dengan unsur gambar yang di tampilkan atau dapat kita nikmati dengan indera penglihatan saja, seperti gambar lukisan foto, poster dan sebagainya.
3. **Media Audiovisual**, merupakan media yang mengandung unsur bunyi serta gambar yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan indera pendengar, seperti video, film bioskop, dan sebagainya.

Adapun beberapa jenis media pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan aplikasi yaitu

1. **Aplikasi Capcut**, merupakan aplikasi editor yang dapat di download di playstore dengan menggunakan mobile. Aplikasi capcut merupakan salah satu aplikasi yang efektif digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual.

2. **Aplikasi Quizizz**, adalah aplikasi yang digunakan untuk kuiz interaktif yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring. Aplikasi ini dilengkapi dengan tema dan fitur yang menarik
3. **Aplikasi Kinemaster**, merupakan aplikasi edit video dengan fitur yang lengkap. Aplikasi ini dapat digunakan oleh pendidikan untuk membuat media audio visual.
4. **aplikasi Wordwall**, merupakan aplikasi yang dapat digunakan media pembelajar, melalui aplikasi ini bisa digunakan untuk game interaktif, guru dapat membuat pertanyaan yang kemudian dijawab oleh siswanya.

2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Secara umum, kata "interaktif" menggambarkan komunikasi yang mana dua arah atau lebih dari elemen komunikasi. Dalam arti teknologi informasi, media interaktif dalam konteks pengajaran dan pembelajaran mengacu pada barang dan jasa digital atau multimedia yang dilakukan melalui instruktur kepada siswa melalui presentasi materi pendidikan seperti teks, audio, video, permainan video, dan gambar bergerak atau animasi. memanfaatkan produk layanan digital atau multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa, menginspirasi mereka untuk melakukan meningkatkan pemahaman pada siswa tentang materi pelajaran yang di pelajari oleh siswa (Sinta et al., 2024).

Menurut (Anggraeni et al., 2021) Ruang - ruang digital kini hadir sebagai alternatif pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi abad ke -21. Perkembangan sangat pesat

dalam inovasi media pembelajaran interaktif menimbulkan kebutuhan, khususnya di tingkat pendidikan dasar.

Media pembelajar interaktif memudahkan interaksi langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan secara digital, integrasi elemen multimedia menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, foto, audio, video hingga animasi agar penyampaian informasi lebih kaya dan menarik dibandingkan media konvensional. Navigasi yang fleksibel memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan mendorong partisipasi aktif menitik beratkan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar sesuai dengan prinsip pembelajaran abad ke-21. (Khoirun Nisa dkk, 2025)

2.1.3 Media Interaktif Berbasis *WordWall*

2.1.3.1 Pengertian Media Interaktif

Menurut Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2020:4) Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain yaitu buku, tape recorder, video camera, video recorder, film, foto gambar, dan komputer. Interaktif media dalam proses pembelajaran mengajar ialah suatu produk atau layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video audio hingga video game (Diana Nur, 2022)

Menurut (Simamora, 2021) , media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan

siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Integrasi media pembelajaran dalam ruang kelas bukan sekedar upaya mengikuti tren teknologi, melainkan strategi fundamental untuk menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pemahaman konkret.

Ketika guru memanfaatkan berbagai media, mulai dari buku teks hingga platform di gital interaktif mereka sedang membangun lingkungan belajar yang multisensori. Hal ini krusial karena setiap siswa memiliki gaya kognitif yang berbeda dalam menyerap informasi, sehingga keberagaman media memastikan bahwa tidak ada siswa yang tertinggal hanya karena kendala cara penyampaian pembelajaran (Wahyuni dkk, 2023).

Pendapat saya dari para ahli di atas adapun kesimpulan yang saya dapat yaitu lebih efektif lagi, penggunaan media interaktif seperti animasi dan video game pendidikan membawa dimensi baru dalam motivasi belajar siswa. Berbeda dengan metode ceramah yang cenderung satu arah, media interaktif memaksa siswa untuk terlibat aktif dalam pengambilan keputusan didalam konten tersebut. Partisipasi aktif ini mengubah posisi awal dari sekedar penerima informasi menjadi partisipan dalam konstruksi pengetahuan, memperkuat retensi ,memori jangka panjang terhadap materi yang dipelajari.

Efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada ketepatan pemilihan instrumen yang sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan instruksional. Media yang terlalu kompleks tanpa desain pedagogis yang kuat justru beresiko menimbulkan beban kognitif berlebihan (Cognitive Overload) pada siswa. Oleh karena itu, peran gurumenjadi sentral sebagai fasilitator yang

mampu mengkurasi dan mengontekstualisasikan media tersebut agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik di sekolah.

Di era digital saat ini, aksesibilitas terhadap media pembelajaran juga adanya literasi digital yang memadai kualitas, baik dari sisi pengajar maupun pelajar. Transformasi alat fisik seperti video recorder menjadi aplikasi berbasis awan (Cloud) dan kecerdasan menunjukkan bahwa media bersifat dinamis dan terus berevolusi. Kemampuan untuk beradaptasi dengan perubahan alat ini menjadi kunci utama agar proses penyaluran pesan pembelajaran, agar tetap relevan dan efektif di tengah perkembangan zaman.

Aspek fisik media dan kualitas konten yang disajikan akan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media yang mampu menyentuh aspek emosional dan intelektual secara bersamaan, sehingga belajar bukan lagi di pandang sebagai beban, melainkan sebuah proses penjelajahan yang menarik. Dengan demikian, tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal melalui pemanfaatan teknologi yang tepat digunakan dan berorientasi pada kemajuan siswa.

2.1.3.2 Media *WordWall*

Media Pembelajaran *Wordwall* adalah salah satu media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran. Platform media pembelajaran *word wall* tersedia melalui akses browser dan dapat diakses secara gratis oleh peserta didik melalui tautan yang di sediakan oleh guru. *Wordwall* menyidakan berbagai jenis latihan soal interaktif, seperti teka teki silang, kuis, pencarian kata, benar atau salah, permainan mencocokkan, menyusun kata,

serta bentuk permainan edukatif lainnya yang mendukung kegiatan pembelajaran (Mardhiyah et al., 2022).

Menurut (Sheirianto, 2020) *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu penggunaan baru dalam berkereasi. Media pembelajaran ini sangat penting untuk meningkatkan minat belajar pada siswa.



Gambar 2.1Tampilan *Wordwall*

2.1.3.3 Manfaat Penggunaan Media *WordWall*

a. Manfaat bagi siswa

1. Meningkatkan motivasi dan minat belajar *wordwall* mengemas materi pelajaran dalam bentuk permainan edukatif, seperti kuis interaktif, dan pencocokan kata yang membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menghibur.
2. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa lebih antusias dan terlibat lebih aktif karena menggunakan media interaktif, mengurangi rasa bosan siswa yang muncul pada metode tradisional.

3. Memudahkan pemahaman materi media visual yang menarik, animasi dan warna membantu siswa memahami bahan ajar dengan cara yang lebih bermakna dan efektif.
4. Menerima informasi atau tanggapan yang di berikan oleh guru kepada siswa mengenai hasil pekerjaan yang sudah di kerjakan atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
5. Fleksibilitas akses aktivitas *wordwall* dapat di akses dengan mudah melalui berbagai perangkat seperti laptop atau ponsel agar siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja.

b. Manfaat bagi guru

1. Alat bantu evaluasi yang efektif *Wordwall* berfungsi sebagai alat yang sangat baik untuk penilaian dan evaluasi hasil belajar siswa dalam format yang tidak membosankan.
2. Dapat membantu guru memiliki beragam pilihan template seperti quis, kartu acak, dll. Yang dapat di sesuaikan dengan materi pelajaran dan tingkatan pada siswa, membuat media untuk kreativitas dalam mendesain pembelajaran.
3. Menciptakan interaksi dua arah penggunaan media *wordwall* dapat mendorong interaksi yang lebih baik antara guru dan peserta didik, serta antar siswa menciptakan suasana kelas yang lebih aktif.
4. Aktivitas yang dibuat dapat dengan mudah dibagikan melalui whatsapp atau platform lainnya, guru juga bisa membuatnya atau mencetak meteri dalam format PDF untuk siswa yang memiliki kendala akses internet.

2.1.3.4 Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran *Word Wall*

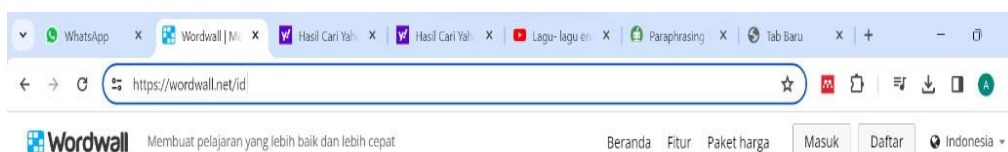
Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *wordwall* Menurut(Nisa & Susanto, 2022) kelebihan dari *Word Wall* yaitu:

- a. Kelebihan Media Pembelajaran *Word wall*
 1. Media *wordwall* bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah
 2. Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan.
 3. Media *word wall* bersifat kreatif.
 4. Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
 5. Dapat menjadi alat evaluasi.
 6. Kuis dapat di cetak dan di bagikan kepada siswa.
- b. Kekurangan Media Pembelajaran *WordWall*.
 1. Media *WordWall* hanya dapat dilihat karena media visual.
 2. Media *Wordwall* membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

2.1.4 langkah – Langkah menggunakan Aplikasi *Ward Wall*

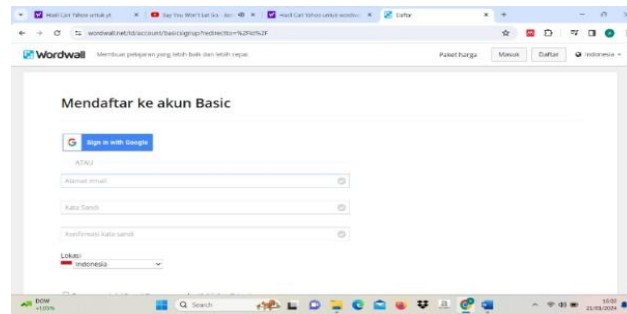
Adapun Langkah-langkah untuk menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu sebagai berikut:

1. Guru membuka halaman resmi *wordwall* melalui perambanan (browser) dengan mengakses situs *word wall* ini. <https://wordwall.net/>



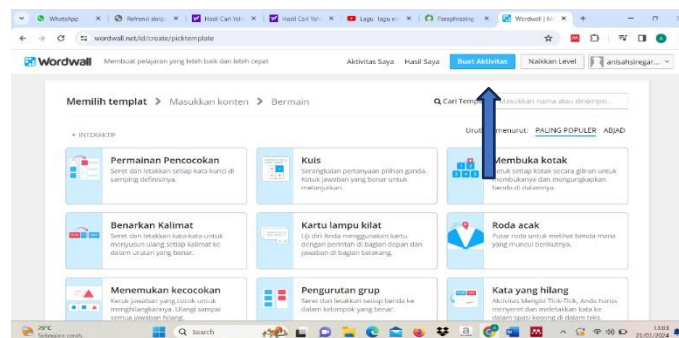
Gambar 2.2 Tampilan Awal *WordWall*

2. Klik masuk, kemudian klik sign in dengan menggunakan email atau menggunakan username.



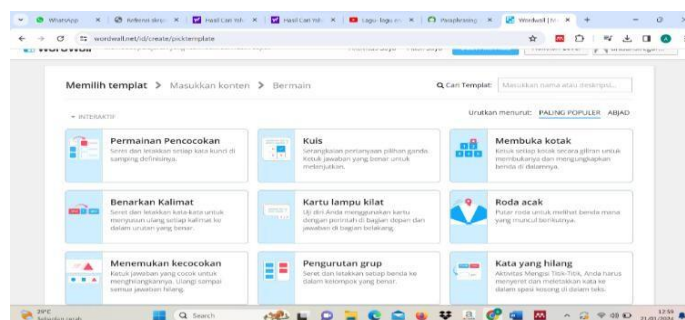
Gambar 2.3 Tampilan Pembuatan Akun *WordWall*

3. Pilih aktivasi saya (Create Activity) untuk memulai membuat media yang akan di gunakan.



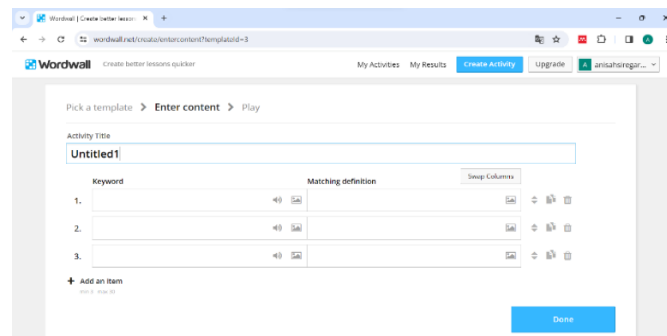
Gambar 2.4 Halaman Beranda *WordWall*

4. Pilih template sesuai dengan keinginan



Gambar 2.5 Jenis template *WordWall*

5. Tuliskan judul dan deskripsi game yang akan dibuat.



Gambar 2.6 Menambah Judul Materi Pembelajaran

6. Ketik konten anda sesuai dengan materi atau tipe permainan yang akan digunakan, pada beberapa tipe dapat mengunggah gambar.

7. Klik *done* jika telah selesai.

8. Klik *share* apabila ingin membagikan hasil.

WordWall di lengkapi dengan berbagai macam fitur, tampilannya yang menyerupai game menjadikan siswa lebih semangat ketika melakukan pembelajaran. Terdapat 18 fitur- fitur yang tersedia dalam *WordWall* di antaranya:

1. Fitur Match Up (Sesuai), yaitu game yang ditunjukkan untuk mencocokkan soal dan fungsi atau defenisi.
2. Fitur Open The Box (Buka kotak), game yang ditujukan untuk menebak kotak dengan menaung kotak yang tersedia.
3. Fitur Random Cards (Kartu acak), game yang dilakukan untuk menebak kartu yang sudah dikocok secara otomatis.
4. Fitur Anagram, yaitu dengan cara meletakkan huruf-huruf sesuai dengan posisi susunannya.

5. Fitur Labelled Diagram (diagram berlabel), yaitu game yang dilakukan dengan menyusun gambar melalui metode drag.
6. Fitur Categorize (Mengkategorikan), yaitu dengan mengkategorikan dikolom-kolom yang tersedia.
7. Fitur Quiz (Kuis) yaitu game pilihan ganda
8. Fitur Find The Match (Temukan kecocokannya), game yang mencocokkan dengan gambar yang sudah tersedia.
9. Fitur Matching Pairs (Pasangan yang cocok), yaitu permainan dengan cara memasang ubin-ubin dengan mengetap sampai jawabannya sesuai.
10. Fitur Missing Word (Kata yang hilang), yaitu permainan seret dan lepas yang dipasangkan pada kotak kosong yang tersedia.
11. Fitur Wordsearch (Pencarian kata), yaitu permainan yang menemukan huruf-huruf yang tersembunyi pada grid (kotak-kotak).
12. Fitur Rank Order (Urutan peringkat), yaitu permainan dengan menyusun drag and drop sampai benar.
13. Fitur Random Wheel (Roda acak), yaitu permainan memutar bola.
14. Fitur Group Sort (Pengurutan kelompok), yaitu permainan drag and drop untuk mengelompokkan pada grup setiap jawaban.
15. Fitur Unjumble (Tidak campur aduk), yaitu permainan drag and drop katakata sehingga menjadi susunan kalimat yang benar.
16. Fitur Gameshow Quiz (Kuis pertunjukan game), yaitu permainan pilihan ganda dengan batas waktu, nyawa, dan bonus.

17. Fitur Maze Chase (Mengejar labirin), yaitu permainan berlari menuju kepada jawaban yang benar sambil berusaha menghindari musuh. Fitur Airplane.
18. Fitur Airplane (Pesawat terbang), yaitu permainan dengan menggunakan panah pada keyboard untuk menerbangkan pesawat menuju jawaban yang benar sambil menghindari jawaban yang salah.

2.1.5 Langkah-Langkah Penerapan *Word Wall*

1. **Pemberian Akses** : Guru membagikan tautan Link atau kode QR aktivitas *WordWall* Kepada siswa melalui grup Whatsapp, Google classroom, atau ditampilkan langsung didepan kelas.
2. **Instruksi Pengerjaan** : Guru memberikan arahan mengenai cara bermain dan aturan main game agar siswa tidak bingung saat mengakses media *WordWall*.
3. **Pengaturan Interaksi**: Guru mengatur fitur tambahan seperti batas waktu(Timer), nyawa (lives) dan tampilan papan peringkat (leaderboard) untuk meningkatkan motivasi kompetitif siswa.
4. **Monitoring** : Guru memantau aktivitas siswa dan memberikan bantuan jika terdapat kendala teknis atau kesulitan dalam memahami instruksi permainan.

2.1.6. Minat Belajar IPAS

Menurut (Muliani, 2022) Minat belajar adalah dorongan yang muncul dari dalam maupun luar diri siswa. Minat ini memberikan kesinabung dan mengarahkan proses pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan dapat tercapai dengan baik. (Mesra et al.,

2024) juga menjelaskan bahwa minat belajar adalah pendorong internal maupun eksternal yang mendorong siswa untuk mengalami perubahan perilaku. Proses ini biasanya didukung oleh beberapa faktor pendukung minat dapat menciptakan perubahan energi dalam diri seorang yang berhubung dengan gejala mental, psikologi dan emosional.

Sementara itu (Kamila et.all, 2022) menjelaskan minat belajar sebagai upaya untuk mendorong pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, baik melalui faktor internal maupun eksternal.

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan minat mencerminkan rasa suka, antusiasme, dan motivasi seseorang terhadap kegiatan belajar baik secara formal maupun eksternal, seperti tugas dari guru atau tekanan dari orang tua, tetapi juga dari keinginan pada siswa untuk memahami, mengeksplorasi, dan menguasai materi pembelajaran (Debyy, 2024).

Selain faktor eksternal berupa media, peran guru sebagai fasilitator juga sangat menentukan dalam menjaga kesinambungan minat belajar siswa. Guru yang mampu mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari- hari akan membantu siswa menemukan relevansi dari apa yang mereka pelajari. Ketika siswa merasa bahwa ilmu yang dipelajari memiliki manfaat nyata bagi dirinha, maka dorongan internal akan muncul secara alami, memperkuat motivasi yang sudah ada dan menciptakan kemandirian belajar yang berkelanjutan.

1. Indikator Minat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), indikator diartikan sebagai tanda atau alat yang dapat memberikan petunjuk serta informasi

mengenai suatu kondisi atau keadaan tertentu. Dalam konteks pendidikan, indikator berfungsi sebagai ukuran yang digunakan untuk mengetahui tingkat perkembangan atau perubahan perilaku peserta didik, termasuk dalam aspek minat belajar. Minat belajar siswa pada dasarnya tidak bersifat seragam, melainkan beragam sesuai dengan karakteristik dan pengalaman individu. Perbedaan tersebut dapat diamati melalui perilaku dan respons yang ditunjukkan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Setiawan et al., 2022)

Minat belajar merujuk pada kecenderungan internal yang membuat siswa merasa senang, tertarik, dan berkomitmen untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, indikator minat belajar digunakan sebagai alat ukur yang memberikan gambaran komprehensif mengenai kualitas dan intensitas minat yang dimiliki siswa. Setiawan et al. (2022) mengemukakan bahwa minat belajar dapat diukur melalui empat indikator utama, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan aktif. Keempat indikator tersebut dijelaskan sebagai berikut.

2. Perasaan Senang

Perasaan senang ditunjukkan melalui adanya rasa suka, nyaman, atau gembira ketika mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya menunjukkan antusiasme dalam membaca buku, menyelesaikan tugas, serta mengikuti kegiatan pembelajaran tanpa adanya paksaan. Perasaan senang ini menjadi dorongan penting yang membuat

siswa belajar dengan motivasi internal, ditandai oleh sikap positif dan keterbukaan terhadap materi yang diberikan guru.

3. Ketertarikan

Ketertarikan merupakan dorongan yang muncul dari dalam diri siswa untuk memahami atau mendalami materi pelajaran. Ketertarikan sering dipengaruhi oleh pengalaman emosional positif yang dirasakan saat melakukan kegiatan belajar. Siswa yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan memiliki rasa ingin tahu yang kuat, menunjukkan inisiatif belajar, serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Ketertarikan ini mencerminkan minat yang mendalam terhadap materi dan aktivitas pembelajaran.

4. Perhatian

Perhatian berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memusatkan pikiran dan konsentrasi pada materi pelajaran. Perhatian menjadi indikator penting dalam minat belajar karena siswa yang berminat akan menunjukkan fokus yang konsisten, menyimak penjelasan guru, serta meminimalkan gangguan selama kegiatan pembelajaran. Perhatian yang baik juga tercermin melalui keseriusan siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas yang diberikan.

5. Keterlibatan

Aktif keterlibatan aktif menggambarkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya aktif dalam diskusi, bertanya,

menjawab pertanyaan, serta berkontribusi dalam kegiatan kelompok. Keterlibatan aktif menunjukkan bahwa siswa bukan hanya memahami materi, tetapi juga memiliki keinginan untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan indikator Menurut Setiawan et al. (2022) berfokus pada manifestasi perilaku dan emosional siswa yang diamati secara langsung yang pertama perasaan senang munculnya rasa suka,nyaman, dan kegimbaraan tanpa paksaan saat mengikuti pembelajara dan menunjukkan sikap positif. Kedua ketertarikan (aspek kognitif-emosional) adanya dorongan kuat untuk mendalami materi rasa ingin tahu yang tinggi dan inisiatif untuk mengeksplorsai pelajaran lebih mendalam. *WordWall* memicu ketertarikan siswa untuk mencoba meningkatkan ketertarika siswa melatih perhatian agar tetap fokus dan mendorong keterlibatan aktif siswa untuk berkompetisi secara sehat.

2.1.7 Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Adalah Ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkunga. Peserta didik IPAS akan dibekali dengan keingin tahuan ilmiah, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analitis,berpartisipasi secara aktif,memahami diri sendiri dan lingkungan.(Sulistianingrum et,al 2024)

Menurut (Kemendikbudristek, 2020) dalam panduan kurikulum merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan penggabungan antara muatan ipa dan ips yang di sederhanakan untuk tingkatan dasar agar peserta didik dapat memahami fenomena alam dan sosial secara utuh, bukan lagi sebagai bidang yang terpisah. Karena bertujuan memudahkan siswa kelas IV dapat melihat hubungan antara dirinya, masyarakat, dan alam sekitar.

Tujuan Pembelajaran IPAS yaitu agar siswa dapat memahami interaksi alam dan sosial, mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta dapat menerapkan konsep ilmiah untuk memecahkan masalah di lingkungan sekitar, dengan fokus kepada topik seperti keberagaman budaya dan kearifan lokal, pemenuhan kebutuhan (ekonomi dasar), serta norma dan kehidupan bermasyarakat di daerahnya, mengintegrasikan pemahaman sains dan ips. (Yulia et al, 2024)

Manfaat pembelajaran IPAS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami lingkungan alam, sosial dan budaya , serta konsep ekonomi dasar dan membantu siswa mengenali sejarah, kekayaan daerah, norma, memecahkan masalah sehari-hari menumbuhkan rasa tanggung jawab untuk menjaga alam dan melestarikan keragaman budaya di daerah tempat tinggalnya.

Materi Kearifan Lokal dan Budaya merupakan langkah penting untuk menjaga identitas budaya sekaligus memperkuat relevansi pendidikan melalui pendekatan ini, peserta didik belajar memahami nilai, tradisi dan pengetahuan lokal yang di wariskan dari generasi ke generasi selanjutnya. Adapun proyek P5 tema kearifan lokal memiliki tujuan untuk dicapai dengan di harapkan peserta

didik dapat mengetahui tentang kebudayaan dan makanan khas daerah, semakin mencintai dan menghargai adanya kebudayaan lokal.(irma dkk., 2024)

2.2. Penelitian Relavan

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan analisis kuantitatif, penelitian-penelitian ini umumnya menggunakan pretest-posttest design dengan metode uji-t (Paired Sample T-Test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah di berikan perlakuan berupa media pembelajaran. Penelitian relavan mengenai pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat belajar ipas, khusus di tingkat sekolah dasar, dari jurnal 5 tahun terakhir.

1. Penelitian oleh (Setiawan et al., 2022) meneliti pengaruh pada penggunaan media interaktif terhadap minat belajar IPA siswa SD. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan signifikan 5% menghasilkan nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$. Selain itu nilai n-Gain rata-rata yang diperoleh menunjukkan kategori tinggi, yang berarti media interaktif efektif meningkatkan minat belajar siswa.
2. Penelitian (Hamdan Husein, 2021) mengkaji pemanfaatan *WordWall* sebagai media pembelajaran interaktif di kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen satu kelompok pretest-posttest. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikan $0,00 < 0,05$, yang membuktikan adanya

peningkatan minat belajar setelah peneraapan *WordWall*. Penelitian ini juga melaporkan n – Gain siswa dalam kategori tinggi, menandakan peningkatan yang signifikan dari kondisi awal.

3. Penelitian (Diana Nur, 2022) meneliti penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukatif terhadap motivasi belajar dan minat belajar siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa nilai minat belajar meningkat setelah siswa menggunakan media berbasis digital, ditunjukkan dengan hasil uji-t yang signifikan (sig. 2-tailed ,0,05).
4. Penelitian (Fadilah et al., 2025) menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan minat dan keterlibatan aktif siswa. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar, dengan n -Gain rata-rata siswa dalam kategori tinggi dan uji-t signifikan pada taraf 5% (sig.2-tailed=0,00).

Dari penelitian terdahulu mendukung dan dapat disimpulkan bahwa:

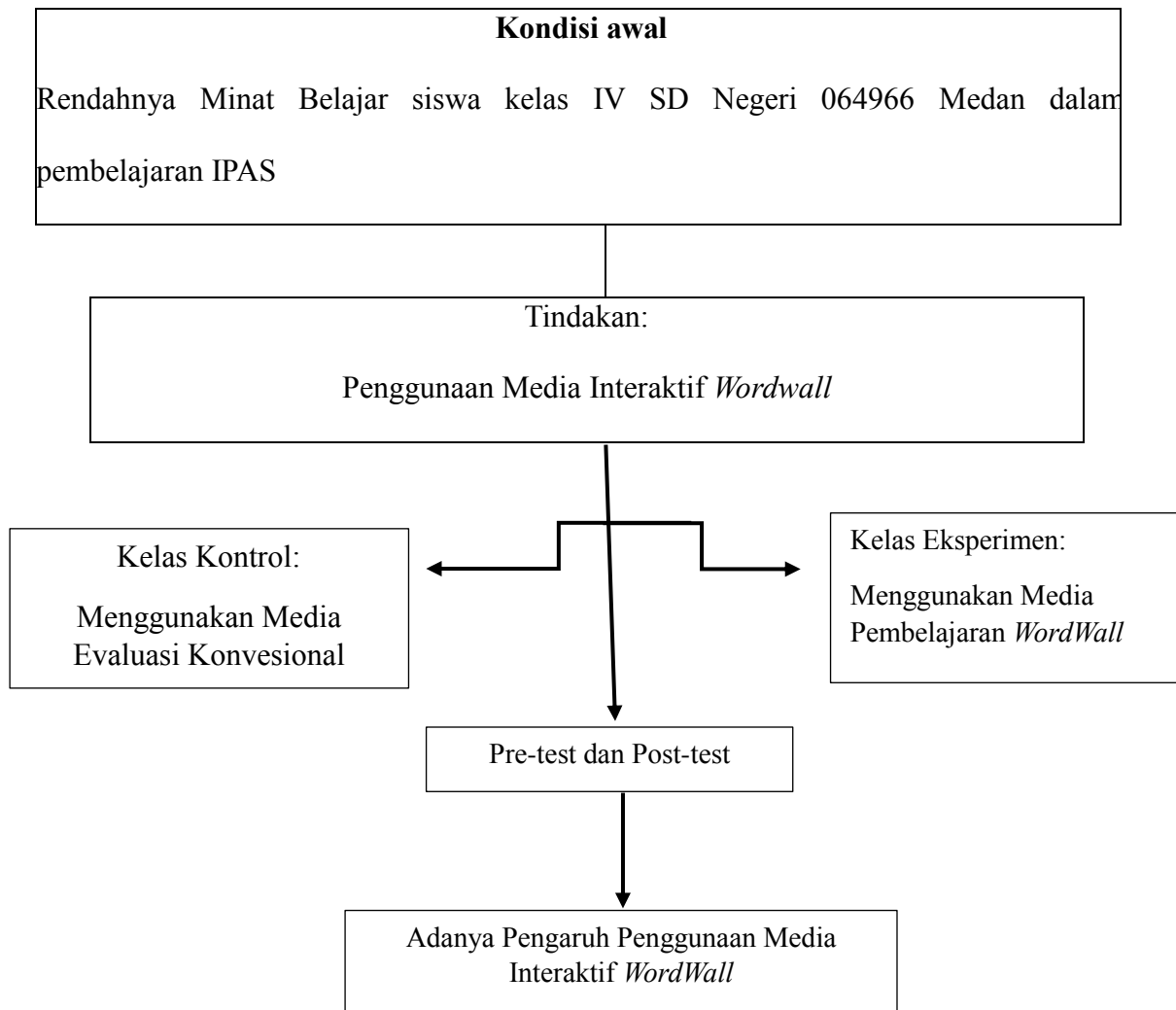
1. Media pembelajarann interaktif berbasis aplikasi, termasuk *WordWall*, efektif meningkatkan minat belajar siswa SD.
2. Uji statistik paired sampel t-Test konsisten digunakan untuk menguji perbedaan signifikan nilai pretest dan posttest.
3. Nilai n-Gain menjadi indikator tambahan untuk menilai peningkatan minat belajar secara kuantitatif, dimana kategori tinggi menunjukkan keberhasilan media pembelajaran.
4. Hasil penelitian relevan ini mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *WordWall* dalam penelitian ini, untuk mengukur

pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan. Penelitian terdahulu memberikan landasan empiris dan kerangka metodologis hipotesis penelitian, yaitu bahwa penggunaan media interaktif *WordWall* berpengaruh positif terhadap minat belajar IPAS siswa.

2.3. Kerangka Konseptual

Seperti pada kenyataannya dalam pembelajaran materi IPAS kelas IV di SD Negeri 064966 Medan belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik yang berpengaruh pada minat belajar siswa yang bisa di katakan kurang terlatih. Karena siswa merasa bahwa pembelajaran IPAS membosankan dan kurang menarik. Penggunaan Metode yang hanya berfokus ke materi serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis game,

karena guru belum berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran game edukasi. Siswa kurang aktif karena guru kurang melibatkan langsung dalam pembelajaran IPAS Media pembelajaran berbasis game edukasi *WordWall* belum pernah di gunakan di kelas IV SD Negeri 064966 Medan Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka konseptual menyajikan konsep dasar yang sesuai dengan permasalahan yang akan di teliti.



Gambar 2.7 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara berfungsi sebagai simpul sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji pembuktian melalui secara proses penelitian. Adapun hipotesis yang diajukan dalam studi penelitian ini adalah:

- a. Ho = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *WORDWALL* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan.
- b. Ha = Terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *WORDWALL* terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Pendekatan kuantitatif menekankan pada pengumpulan data analisis didefinisikan sebagai pendekatan yang berakar pada filsafat positivisme. Penelitian ini berfokus pada populasi atau sampel tertentu dengan tujuan utama untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan instrumen penelitian, dan analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif atau statistik.

Menurut (Sugiyono, 2020) penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis melalui analisis data statistik sehingga hasil penelitian bersifat objektif dan dapat digeneralisasikan. Metode eksperimen dipilih karena mampu menjelaskan hubungan sebab akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui pemberian perlakuan tertentu. Menurut pendapat (Arikunto dkk, 2020), yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan dengan cara membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini menggunakan desain Quasi- Experimental Non equivalent Control Group Design (Pretest-Posttest), di mana eksperimen yang digunakan adalah Pretest-posttest control group design, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif *wordwall*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah

perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengetahui perbedaan dan perubahan minat belajar siswa.

**Tabel 3.1 Desain Quasi-Experimental Non equivalent Control Group Design
(Pretst – Posttest)**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁		O ₂

Keterangan :

O₁ : Tes awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₂ : Tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

X : Perlakuan dengan menggunakan Media interaktif *WordWall*

3.2 Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 064966 jl. Sehati No.142, Tegal Rejo, kec. Medan Perjuangan, kota Medan Sumatera Utara 20222.

Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2026 kegiatan ini dilaksanakan pada bulan januari 2026 sampai maret 2026

Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Keterangan	Bulan									
		10	11	12	1	2	3	4	5	6	
1	Observasi Awal	■									
2	Pengajuan Judul	■									
3	Penulisan Proposal	■	■								
4	Bimbingan Proposal		■	■							
5	Seminar Proposal				■						
6	Perbaikan Proposal				■	■					
7	Pelaksanaan Penelitian					■	■	■			

8	Penyusunan Skripsi								
9	ACC Skripsi								

3.3 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan penelitian. Apabila seorang ingin meneliti semua elemen yang ada di dalam wilayah penelitiannya juga disebut populasi dan studi kasus. Menurut (Susanto et al., 2024), populasi penelitian merupakan keseluruhan unit analisis yang memiliki karakteristik tertentu atau memiliki keterkaitan yang relevan dengan isu yang diteliti. Dengan kata lain populasi penelitian mencakup seluruh individu, objek, maupun peristiwa yang menjadi titik fokus dalam penyelidikan, adapun populasi dalam penelitian ini adalah

Tabel 3.3 Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
IV A	28 Siswa
IV B	20 Siswa
IV C	20 Siswa
IV D	23 Siswa
Jumlah	91 siswa

2. Sampel

Menurut (Sugiyono, 2020) Sample adalah sebagian dari populasi yang diambil untuk tujuan penelitian. Sampel harus representatif, akurat, dan

efisien untuk memastikan bahwa hasil penelitian dapat digeneralisir ke populasi. Sample dalam penelitian ini yaitu pada siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai Kelas kontrol teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan waktu, dana, dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sample yang diambil dari populasi itu. Apa yang di pelajari dari sample itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sample yang diambil dari populasi harus betul representatif (mewakili).

Table 3.4 Sample penelitian

No	kelas	perlakuan	Jumlah siswa
1	IV-A	Eksperimen	28
2	IV-B	Kontrol	20
Jumlah			48

(Sumber: Wali kelas IV SD Negeri 064966 Medan)

3.4 Variabel Penelitian

1. Variabel (X), dalam penelitian ini yaitu sebelum melakukan menggunakan media interaktif Pembelajaran *Word wall*
2. Variabel (Y), dalam penelitian ini yaitu setelah menggunakan media interaktif *Word Wall* pada hasil minat belajar siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan instrumen penelitian untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian. Menurut Arikunto dalam (Rachmayani, 2022), instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan data, mengelola, menganalisa dan menyajikan data – data secara sistematis serta objektif dengan tujuan memecahkan suatu persoalan atau menguji suatu hipotesis. Adanya yang menjadi instrumen dalam penelitian ini adalah.

1. Angket (Kuesioner)

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media interaktif *Wordwall*. Angket berisi pertanyaan – pertanyaan yang berhubungan dengan indikator minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Minat Belajar siswa

NO	Aspek Minat Belajar	Aspek Kelompok
1	Perasaan senang	Siswa menunjukkan rasa suka, gembira, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menikmati kegiatan belajar, tidak merasa terpaksa atau terbebani.
2	Ketertarikan	Siswa memiliki rasa ingin tahu, menyukai materi pelajaran, tertarik mengikuti pembelajaran, dan menunjukkan dorongan untuk belajar dan menunjukkan

		dorongan untuk belajar lebih jauh.
3	Perhatian	Siswa menunjukkan fokus dan konsentrasi saat belajar, memperhatikan penjelasan guru, tidak mudah beralih dengan mengerjakan yang lain di luar pelajaran.
4	Keterlibatan Aktif	Siswa aktif dalam diskusi, bertanya, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam kegiatan kelas dan senang terlibat dalam pembelajaran lebih aktif.
5	Nilai Personal / Relevansi Materi	Siswa memandang pembelajaran sebagai hal yang paling penting, bermanfaat, dan relevan dengan kehidupan atau tujuan belajarnya

Sumber : (Setiawan et al., 2022)

Table 3.6 Kategori Penilaian Tes Keaktifan Minat Belajar Siswa

Interval	Kategori
86-100	Sangat baik
71-85	Baik
61-70	cukup
≤ 60	Rendah

Sumber: (Sufiyati et al., 2021)

3.6 Teknik Analisis Data

Penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan cara analisis data kuantitatif yang berfokus pada pengujian dan perhitungan data numerik untuk memperoleh kesimpulan. Adapun teknik proses analisis data tersebut dilaksanakan dengan:

1. Uji Validasi Expert

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui mendapatakna tingkat kevalidan suatu instrumen agar mendapatkan ketepatan data yang sesungguhnya. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang dapat digunakan untuk mendapatkan atau mengukur data itu valid. Dalam menguji validitas instrumen keaktifan belajar siswa. Berdasarkan Suryabrata Sumandi (2015:61), validitas isi ditegakkan melalui langkah analisis dan perbaikan pertanyaan atau pernyataan, yang didasarkan pada pendapat dari para ahli (*expert judgement*) yang melakukan tinjauan . Peneliti menggunakan validitas ahli (*expert judgement*). Validitas ahli ini dilakukan penilaian kelayakan instrumen penelitian. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Sebagai ketentuan dari pengambilan keputusan maka digunakan pedoman penilaian seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Kelayakan Instrumen

Kategori	Interval Presentasi (%)
Sangat Layak	Skor ≥ 76
Layak	$50 \leq \text{Skor} \leq 75$
Tidak Layak	$26 \leq \text{Skor} \leq 50$
Sangat Tidak Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 25$

Sumber: (Purwoko, 2021)

2. Uji Normalitas

Menurut (Usmadi, 2020) mengatakan bahwa “uji normalitas untuk menguji apakah sebaran data sampel mengikuti atau menyimpang dari sebaran normal dapat digunakan dengan uji chi kuadrat. Adapun rumus yang digunakan pada rumus chi kusdrat” yaitu sebagai berikut :

Apabila telah diperoleh harga chi-kuadrat hitung maka langkah selanjutnya akan di bandingkan dengan chi-kuadrat table. Apabila chi-kuadrat hitung lebih kecil dari pada chi-kuadrat table maka data di nyatakan distribusi normal. Berdasarkan rumus diatas, jika $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ sehingga H_0 harus diterima, tetapi jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Agar lebih memudahkan dalam perhitungan waktu penelitian, disini penulis menggunakan SPSS 26.0 for windows adapun langkah-langkah dalam menghitung uji normalitas dengan menggunakan SPSS 26.0 for windows yaitu: sebagai berikut:

- a. Aktifkan program SPSS 26.0
- b. Buat data pada variable view
- c. Masukkan data pada data view

- d. Klik analyze – descriptive statistic – explore – klik variable “A” dan “B” pindahkan atau masukkan pada kolom dependent list – klik plot – klik normality plots with test – klik continue – ok.
- e. Kriteria pengambilan keputusan uji normalitas:
- Nilai signifikan $< 0,05$ maka data mempunyai varian yang tidak normal.
 - Nilai signifikan $> 0,05$ maka data mempunyai varian yang normal.

3. Uji Homogenitas

“Uji homogenitas bertujuan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda (varian) secara signifikan. Pengujian homogenitas varians ini dilakukan untuk mengetahui apakah varians dari dua atau lebih kelompok data yang diteliti bersifat homogen. Dengan terpenuhinya asumsi homogenitas, maka hasil analisis statistik yang digunakan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak statistik SPSS versi 26.0.

Maka untuk menentukan F tabel untuk taraf signifikan, jika F hitung $> F$ tabel maka varian data homogen. Agar lebih memudahkan dalam perhitungan waktu penelitian, disini penulisan menggunakan SPSS 26.0 for windows. Adapun langkah-langkah dalam menghitung pada uji homogenitas dengan menggunakan aplikasi SPSS 26.0 for windows yaitu sebagai berikut:

- a. Aktifkan program SPSS 26.0
- b. Buat data pada variabel view
- c. Masukkan data pada data view
- d. Klik analyze – descriptive static- explore-klik keaktifan siswa ke dependent list- klik kelas ke factor list – plots- klik power estimation- continue – Ok.
- e. Kriteria pengambilan keputusan uji pengambilan keputusan uji homogenitas :
 - Nilai signifikan $< 0,05$ maka data mempunyai varian yang tidak homogen
 - Nilai signifikan $> 0,05$ maka data mempunyai varian yang homogen.

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t dengan jenis paired sample T-Test, Uji statistik ini termasuk dalam kategori uji dua sample berpasangan (paired samples), karena data yang dianalisis berasal dari kelompok sample yang sama namun diukur pada dua kondisi yang berbeda, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan setelah diberikan (posttest). Menurut Rusman (2015:77), sampel dikatakan berpasangan apabila setiap subjek penelitian memperoleh dua perlakuan atau dua pengukuran sehingga memungkinkan penelitian untuk melihat perubahan yang terjadi secara lebih akurat.

Penggunaan paired sampel T-Test dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai

pretest dan posttest setelah penerapan variabel bebas (X), yaitu Media pembelajaran Interaktif *WordWall*, terhadap variabel terikat (Y), yaitu minat belajar siswa. Uji ini untuk memastikan apakah perlakuan yang diberikan benar-benar memberikan pengaruh yang berarti secara statistik.

Analisis dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26.0. for windows, karena perangkat lunak ini mampu memberikan hasil perhitungan yang lebih akurat dan meminimalkan kesalahan manual. Melalui SPSS, nilai-nilai statistik seperti mean differencer, standard deviation, t-hitung, signifikan (p-value), dan confidence interval dapat ditampilkan secara rinci sehingga memudahkan penelitian dalam menarik kesimpulan. Pengujian dilakukan dengan ketentuan bahwa hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai signifikan (Sig.2-tailed) $<0,05$, atau apabila nilai t-hitung $>$ t-tabel, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara perlakuan yang diberikan terhadap hasil yang diperoleh.

Langkah-langkah uji t (Paired Sample Test) data dengan menggunakan SPSS versi 26.0. for windows adalah sebagai berikut :

1. Buka aplikasi SPSS, lalu pilih variable View kemudian ketikkan nama variabel yang akan diolah yaitu dan posttest.
2. Kemudian masuk dalam data view lalu ketikkan data yang sudah diperoleh baik variable pretest maupun posttest.
3. Setelah itu klik Analyze dan pilih menu compare means lalu klik paired sample T Test pada menu sehingga kotak dialog paired – Sample T Test muncul.

4. Lalu klik Variabel pretest dan posttest sehingga kedua tersebut terblok kemudian tekan tombol panah sehingga tersebut muncul pada kotak paired Variables.
5. Setelah itu klik option sehingga dialog independen- sample T Test: Options muncul. Secara otomatis tingkat kepercayaan 95% dan exclude cases analysis terpilih. Klik continue dan ok.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap yaitu tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan angket minat belajar siswa terlebih dahulu kepada siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan dengan berjumlah 28 siswa, yang sebelumnya sudah diberikan pembelajaran dengan pemberian materi secara konvensional. Tujuan dari pemberian angket minat belajar siswa adalah untuk mengukur minat belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPAS. Selama proses pembelajaran penelitian mengetahui bahwa siswa terlihat kurang aktif dan tidak dilibatkan langsung selama pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran selanjutnya pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran IPAS materi kearifan lokal dan budaya yaitu menggunakan penerapan media pembelajaran menggunakan media *Wordwall* bermain peran (Quiziz). Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengetahui bahwa siswa sudah mulai terlihat aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran dengan bermain peran. Selanjutnya penelitian mengetahui bahwa siswa sudah mulai terlihat aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran dengan bermain peran. Selanjutnya peneliti memberikan angket minat belajar ini adalah untuk melihat dan mengukur sejauh mana minat belajar siswa bertambah setelah menggunakan media pembelajaran bermain peran. Dalam data yang disajikan pada bab ini, informasi yang diperoleh dari penelitian ini diambil dari hasil pada lembar angket minat belajar siswa yang akan diberikan sebelum

treatment dan sesudah treatment menggunakan media pembelajaran *Wordwall* bermain peran (Quiziz). Langkah awal yang dilakukan oleh penelitian adalah memberikan pembelajaran kepada siswa kelas IV untuk mengetahui minat belajar siswa dengan memberikan pembelajaran Interaktif terlebih dahulu kepada kelas IV tersebut, selanjutnya peneliti memberikan lembar angket minat belajar siswa sebelum diberikan treatment. Setelah itu diterapkan metode pembelajaran Media *Word wall* pada kelas IV dan diakhiri dengan pengisian lembar angket minat belajar siswa setelah treatment. Yang diberikan kepada siswa untuk mengukur sejauh mana minat belajar siswa.

Pengumpulan data dilaksanakan dengan memanfaatkan lembar angket minat belajar siswa. Sebelum melakukan penelitian, peneliti telah melaksanakan uji validasi menggunakan uji validasi expert judgment terhadap instrumen penelitian yang berupa lembar angket minat belajar siswa yang akan digunakan untuk meneliti minat belajar siswa. Setelah itu, dilakukan pengujian validasi expert judgment, Normalitas, Homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji T.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menentukan apakah terdapat pengaruh media interaktif *Word wall* terhadap minat belajar siswa.

4.1.1 Uji Expert Judgment

Validitas tes yang digunakan adalah validasi expert judgment yaitu menggunakan validator sebagai penilaian terhadap instrumen penelitian yang digunakan peneliti yaitu lembar angket minat belajar siswa. Validasi instrumen tes merupakan proses penilaian terhadap alat observasi yang akan di uji cobakan

kepada para siswa. Validator dalam proses validasi instrumen ini adalah Ibu Raysyah Putri Sitanggang, S.Pd, M.Pd. Salah satu dosen pengajar pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Hasil dari penilaian Validasi dapat di peroleh pada tabel di bawah :

Tabel 4.1 Hasil Validasi Expert judgment

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru				✓	
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS				✓	
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung				✓	
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan				✓	
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar				✓	
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat				✓	
7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>			✓		
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas			✓		
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai				✓	
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran				✓	
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS				✓	
12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya				✓	
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik			✓		
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat				✓	

	pelajaran IPAS				
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS			✓	
	Jumlah frekuensi		3	12	
	Jumlah skor		9	48	
	Jumlah total skor	57			
	Persentase	95%			
	Kriteria	Sangat Layak			

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan, instrumen penelitian yang dikembangkan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan melalui pengisian angket minat belajar yang mencakup lima belas indikator pernyataan. Dengan persentase sebesar 95%, instrumen ini tergolong dalam kriteria sangat layak dengan beberapa di revisi, yang menandakan bahwa media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar pada siswa yang di rancang oleh peneliti siap di gunakan secara efektif untuk minat belajar pada siswa.

4.1.2 Deskripsi data penelitian

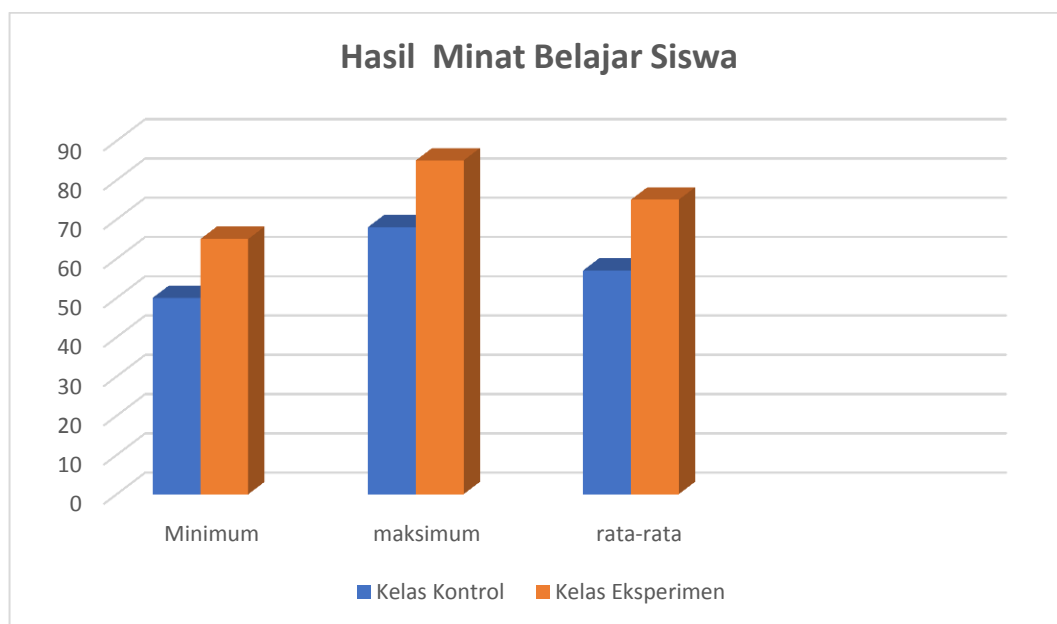
Hasil lembar penilaian observasi keaktifan belajar siswa yang dilakukan di lapangan merupakan temuan penelitian untuk mengungkap kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Hasil data minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 064966 Medan secara statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Deskripsi Data Statistik Keaktifan Minat Belajar Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Kontrol	20	30	55	43.75	7.511
Post-test Kontrol	20	50	68	57.40	5.462
Pre-test Eksperimen	28	50	69	57.50	5.460
Post-test Eksperimen	28	65	85	75.50	4.542

Valid N (listwise)	20				
--------------------	----	--	--	--	--

Berdasarkan Tabel 4.2 diperoleh skor minimal posttest minat belajar siswa di kelas eksperimen yaitu 65, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yaitu 50. Begitupun skor maksimal posttest minat belajar siswa di kelas eksperimen yaitu 85, juga lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu 68. Selanjutnya nilai rata-rata posttest keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen yaitu 75,50 lebih tinggi daripada rata-rata posttest keaktifan belajar siswa di kelas kontrol yaitu 57,40. Untuk lebih jelasnya dapat dicermati gambar 4.1 rangkuman hasil minat belajar siswa di kelas eksperimen yang diajar dengan Berbasis *Wordwall* (kelas eksperimen) dan kelas kontrol yang diajar dengan model konvensional sebagai berikut:



Gambar 4.1 Rangkuman Hasil Minat Belajar Siswa

Dengan demikian, maka dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa nilai rata-rata keaktifan belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan keaktifan belajar siswa di kelas kontrol.

4.2 Pengujian Prasyarat Data

1. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah variabel data yang dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Analisis uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 22 *For Windows* dengan Keputusan $\alpha = 5\%$ atau (0,05) yang berarti nilai $\text{sig} > \alpha$ 0,05 maka data berdistribusi normal sedangkan jika nilai $\text{sig} < \alpha$ 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 4.3 Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat belajar IPAS	Pre-test A (Kontrol)	.184	20	.075	.928	20	.141
	Post-test A (Kontrol)	.167	20	.145	.923	20	.112
	Pre-test B (Eksperimen)	.141	28	.165	.941	28	.118
	Post-test B (Eksperimen)	.115	28	.200*	.947	28	.165
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan dari tabel 4.4 peneliti menggunakan teknik uji *Shapiro-wilk*. Nilai pada kolom signifikan terdapat pada tes awal atau (pre-test) pada kelas kontrol adalah 0,14 dan nilai (post-test) adalah 0,112, sedangkan pada kelas eksperimen tes awal atau (pre-test) adalah 0,118 dan nilai (post-test) adalah 0,165. Dengan ini maka dapat dikatakan bahwa kedua tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data sampel berdistribusi normal, langkah berikutnya adalah melakukan uji homogenitas guna mengetahui apakah kedua

Minat Belajar IPAS	pretest - posttest	-18.000	5.875	1.110	-20.278	-15.722	-16.212	27	.000
--------------------	--------------------	---------	-------	-------	---------	---------	---------	----	------

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000

< 0,05. Melihat dari nilai signifikan dari kedua variabel tersebut yaitu sebesar $0,000 \leq 0,05$, Maka dapat disimpulkan media Interaktif Berbasis *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan pedoman uji-t test maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media Interaktif Berbasis *Wordwall* terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 064966 Medan.

4.3 Hasil Pembahasan

Berdasarkan tabel hipotesis dapat diketahui bahwa nilai signifikan sebesar ,000 yang mana $0,000 < 0,05$, maka dapat dikatakan H_a di terima sedangkan H_0 ditolak. Sesuai dengan tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat belajar IPAS siswa di kelas IV SD Negeri 064966 Medan. Pada penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal, lalu peneliti mendapatkan sebuah masalah dan kemudian peneliti mengangkat topik pembahasan pada penelitian ini.

Dalam penelitian ini, cara peneliti untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan lembar angket minat belajar. Sebelum peneliti melakukan penelitian pengaruh media interaktif berbasis *wordwall*, peneliti terlebih dahulu melakukan uji *expert judgment*, yang dimana uji *expert judgment* adalah uji layak / tidak layak lembar angket yang dibuat oleh peneliti, setelah melakukan uji *expert judgment* kepada dosen ahli, peneliti mendapatkan 15 butir pernyataan yang valid.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi terstruktur menggunakan instrumen lembar angket yang telah divalidasi dan penilaian dilakukan langsung oleh peneliti sebagai observer, peneliti memperoleh hasil pada lembar observasi kreativitas pada kelas kontrol yang masih berada pada kategori cukup , sehingga belum berkembang secara optimal. setelah peneliti menggunakan metode pembelajaran media interaktif berbasis *wordwall* di kelas eksperimen, peneliti memperoleh hasil observasi yang menunjukkan peningkatan signifikan pada minat belajar siswa. Kemudian peneliti melakukan uji hipotesis dari hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dilakukan untuk menghitung hipotesisnya penelitian menggunakan uji T menggunakan *Paired Samples Test*. dan peneliti mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat belajar siswa dikatakan berpengaruh karena nilai signifikan sebesar 0,000 yang mana $0,000 < 0,05$.

Penelitian ini dikatakan berpengaruh karena terdapat perbedaan hasil observasi kreativitas yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, setelah diterapkannya media interaktif berbasis *wordwall*, sebagian siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dan masuk dalam kategori sangat minat. Sementara itu pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, mayoritas siswa hanya berada pada kategori cukup minat. Perbedaan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan dalam kelas eksperimen mampu memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan minat belajar siswa.

4.3.1 Keterbatasan Penelitian

Di dalam penelitian yang telah dilakukan pasti banyak sekali kekurangan dan keterbatasan-keterbatasan antara lain keterbatasan tempat, dimana peneliti hanya melakukan di satu tempat dan menyesuaikan dengan waktu dari setiap wali kelas dan guru bidang studi di SD Negeri 064966 Medan kelas IV. Selain itu keterbatasan waktu penelitian juga hanya di laksanakan selama pembuatan skripsi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian yang di laksanakan pada kelas IV SD Negeri 064966 Medan, maka dapat di simpulkan bahwa:

1. Pengaruh media interaktif berbasis media *wordwall* sebelum diterapkannya media interaktif berbasis *wordwall* terhadap minat belajar IPAS masih berada pada kategori rendah. Hal ini terlihat pada hasil pretest dengan nilai rata-rata sebesar 57,40 yang termasuk dalam kriteria rendah. Selanjutnya, setelah media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan tersebut dibuktikan melalui hasil *posttest* dengan nilai rata-rata sebesar 75,40 yang berada pada kategori baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif berbasis *wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan.
2. Minat belajar IPAS siswa pada kelas kontrol hasil pretest pada kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 siswa diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 50 yang kategori perlu dibimbing . Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional berbantu video pembelajaran, nilai rata-rata (mean) *posttest* meningkat menjadi 68 yang juga termasuk dalam kategori baik. Hasil ini mengindikasikan

bahwa pembelajaran tanpa media interaktif *Wordwall* belum mampu membantu siswa memahami materi. Karena mereka masih berada pada tahap operasional konkret yang membutuhkan bantuan media pembelajaran yang menyenangkan agar lebih mudah memahami konsep pembelajaran yang aktif terhadap mata pelajaran IPAS kearifan lokal di Indonesia.

3. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan media interaktif berbasis *wordwall* memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh atau hubungan yang signifikan terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 064966 Medan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil studi yang telah dilakukan, ada sejumlah rekomendasi yang diajukan peneliti. Sarana tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Media interaktif *Wordwall* sangat baik dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS, karena dapat meningkatkan minat belajar serta menciptakan suasana belajar yang aktif. Maka peneliti menyarankan untuk menggunakan media *Wordwall* sebagai salah satu media yang efektif saat pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas kepada siswa.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat lebih aktif, antusias dan berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar secara optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk lebih mengembangkan penelitian ini dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jumlah sample, variabel penelitian, maupun penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam mata pelajaran lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni dkk. (2022). jurnal pendidikan guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11, 1835–1852.
- Anggraeni et all. (2021). Jurnal basicedu. *Basicedu*, 5(6), 5313–5327.
- Arikunto dkk. (2020). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta.
- Arimbawa dkk. (2021). PENERAPAN WORD WALL GAME QUIZ BERPADUKAN CLASSROOM UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN. *Indonesia Journal Ofeducation*, 2, 324–332.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Arsyad, Wahyu bagja sulfemi, tia F. (2020). POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam, Vol. 6, No. 2, Juli – Desember 2020 | 185. *Jurnal Kependidikan Islam*, 6(2), 185–204.
- awwaliyah. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN MASA KINI : *Pgmi*, 4, 2–7.
- Debyy. (2024). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4, 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>.
- Diana Nur, D. (2022). 1,2,3,4. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humanior*, 2(2), 365–376.
- Fadilah, N., Misbahudholam AR, M., & Kuswandi, I. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 56–66.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4701>
- Hamdan Husein. (2021). *Media Pembelajaran Digital*.
- Husein. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Iii, B. A. B., Pendekatan, A., & Penelitian, J. (2024). 1, 2024 pp. 82-92 P-ISSN 2301-6671 E-ISSN: 2580-6416. *Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- irma dkk. (2024). *PEMANFAATAN BAHAN AJAR BERBASIS KEARIFAN LOKAL*. 5(1).
- Kamila et.all. (2022). *Hubungan Variasi Gaya Mengajar Guru dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 30 Banyuasin III*. 4(2), 28–34.

- Kemendikbudristek. (2020). *Panduan Capaian Pembelajaran (cp) IPAS Fase B (Kelas 3-4)*.
- khoirun Nisa dkk. (2025). Studi Literatur : Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025. *Kependidikan*, 14(3), 4999–5010.
- Magdalena dkk. (2021). ANALISIS PENGGUNAAN JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3, 377–386.
- Mardhiyah, A., Islam, P. A., Negeri, U. I., Malik, M., & Malang, I. (2022). *Muta ' allim : Jurnal Pendidikan Agama Islam PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI*. 1(4), 481–488.
- Mesra, R., Runtuwene, F. P. A., Manikome, D. D. V, & Aling, K. G. A. (2024). *Faktor-Faktor yang Menghambat Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Timbukar Tahun Ajaran 2022 / 2023*. 1(1), 296–308.
- Muliani, R. D. (2022). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik*. 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Mustadi. (2020). *Pendidikan sekolah dasar*.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar*. 7(1), 140–147.
- Nurdin, M., Dewi, R., & muniyati, sri uni. (2023). Pengaruh Penggunaan Media interaktif Berbasis Wordwall terhadap hasil belajar IPS : Studi Eksperimen Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 2(1), 69–78. <https://sainsglobal.com/jurnal/index.php/gjp/article/view/741>
- Purwoko, dkk. (2021). *Validitas instrumen dalam rangka pengembangan metode pembelajaran inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa*. 3(November 2020), 9–10.
- Rachmayani, dkk. (2022). *Penggunaan kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di paud samara lombok tahun ajaran 2020/2021*. 2(1), 8–13.

- Rofiqoh dkk. (2024). *Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah*. 9(1), 63–71.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1*. 2(2). <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sheirianto, S. (2020). Wordwall Aplikasi Bermain Sambil Belajar. *Word Wall Aplikasi Bermain Sambil Belajar*.
- Simamora, R. (2021). *MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN BAGI PENCAPAIAN*. 83–88.
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF*. 2(11).
- Sufiyati et al. (2021). *PEMBELAJARAN AKTIF TEKNIK QUIZ TEAM*. 283–296.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistianingrum et, all. (2024). 1 , 2 , 3 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., & Panatap, J. (2024). *Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi , Sampel , dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka)*. 3(1), 1–12.
- Usmadi. (2020). *PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS. Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Wahyuni dkk. (2023). 1 , 2 12. *Media Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar*, 08.
- Yulia et al, . (2024). *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. 5(2).

LAMPIRAN

Lampiran 1

Modul Ajar Kelas Eksperimen (Kearifan lokal di Indonesia)

A. IDENTIFIKASI DAN INFORMASI UMUM	
Penyusun	Sri Lestari
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/ Kelas	B/ IV
Mata pelajaran	IPAS
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami warisan budaya dan sejarah di wilayah provinsi tempat tinggal. • Peserta didik dapat memiliki kesadaran pentingnya menjaga warisan budaya sebagai identitas bangsa.
Kompetesi Awal	Peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang keberagaman suku bangsa, budaya dan lingkungan sekitar.
Alokasi waktu	2x35 menit
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME • Berpikir Kritis • Mandiri • Kreatif • Gotong Royong • Bernalar Kritis
Moda pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	PBL (<i>Problem Based Learning</i>)
Metode pembelajaran	Diskusi, penugasan
Sarana dan Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> a. Media pembelajaran: aplikasi <i>wordwall</i>, video pembelajaran, LKPD b. Alat: <i>laptop, projector, loudspeaker</i>.
Sumber Belajar	Buku (teks : kearifan lokal di Indonesia).
B. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
TUJUAN PEMBELAJARAN (TP berdasarkan CP)	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menjelaskan kearifan lokal di Indonesia. 2. Peserta didik mampu memiliki kesadaran pentingnya menjaga warisan budaya sebagai identitas bangsa. 	
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan penjelasan guru menggunakan buku media <i>wordwall</i> peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kearifan lokal yang ada di Indonesia. 2. Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik dapat mengaitkan nilai 	

<p>kearifan lokal (gotong-royong) dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Melalui <i>wordwall</i> peserta didik dapat menunjukkan keaktifan belajar dalam kegiatan pembelajaran (dapat menyebutkan contoh kearifan lokal).</p> <p>4. Melalui kegiatan persentasi kelompok, peserta didik mampu menyimpulkan makna kearifan lokal di Indonesia.</p>				
PEMAHAMAN BERMAKNA				
<p>Kearifan lokal di masyarakat sekitar dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Media <i>wordwall</i> dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami konsep dengan menggunakan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.</p>				
PERTANYAAN PEMANTIK				
<p>1. Tahukah kalian apa yang disebut dengan keberagaman?</p> <p>2. Apa contoh keragaman yang kalian temui dalam kehidupan sehari-hari?</p>				
RENCANA ASESMEN				
Tujuan pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
Melalui kegiatan penjelasan guru menggunakan buku media <i>wordwall</i> peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kearifan lokal yang ada di Indonesia.	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Melalui <i>wordwall</i> peserta didik dapat menunjukkan keaktifan belajar dalam kegiatan pembelajaran (dapat menyebutkan contoh kearifan lokal).	Psikomotorik	Non Tes	Rubrik	<i>wordwall</i>
Melalui kegiatan persentasi kelompok, peserta didik mampu menyimpulkan makna kearifan lokal di Indonesia.	Afektif	Non Tes	Rubrik	Unjuk kerja

C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN			
TAHAP	KEGIATAN	MUATAN NOVATIF (TPACK, Profil Pancasila)	ESTIMASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran. 2. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru. 3. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran. 4. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahukah kalian apa yang disebut dengan keberagaman? 2. Apa contoh keragaman yang kalian temui dalam kehidupan sehari-hari? 5. Peserta didik memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran. 	Religius, Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan YME, Disiplin, Mandiri.	10 menit
Kegiatan Inti	Sintaks 1: Orientasi Masalah <ol style="list-style-type: none"> 6. Peserta didik menyimak penjelasan guru 	<i>Critical</i>	

	<p>mengenai topik pembelajaran “kearifan lokal di Indonesia”.</p> <p>7. Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui media <i>wordwall</i></p>	<i>thinking</i>	
	<p>Sintaks 2: Pengorganisasian Pembelajaran</p> <p>8. Guru membentuk menjadi beberapa kelompok belajar.</p> <p>9. Peserta didik memperhatikan arahan yang diberi oleh guru terkait dengan aturan belajar .</p>		
	<p>Sintaks 3: penyelidikan</p> <p>10. Siswa mencari informasi melalui video pembelajaran dan buku yang telah diberikan sebelumnya untuk memahami materi pembelajaran.</p> <p>11. Guru menyiapkan <i>wordwall</i> sebagai media untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran.</p>	Gotong-royong, mandiri.	50 menit
	<p>Sintaks 4: Penyajian Hasil Karya.</p> <p>12. Siswa diminta untuk</p>		

	<p>berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk membuat laporan informasi hasil pemahaman yang telah mereka terima melalui video, buku dan LKPD yang diberikan.</p> <p>13. Siswa bersama dengan kelompoknya masing-masing akan mempresentasikan laporan tersebut secara bergantian di depan kelas.</p> <p>14. Guru memantau jalannya presentasi.</p>	<p><i>Creativity and innovation, critical thinking, communication, collaboration</i></p>	
	<p>Sintaks 5: Analisis/Evaluasi.</p> <p>15. Guru bersama siswa mengevaluasi/ menyimpulkan hasil presentasi yang telah dilakukan.</p>	<p><i>Collaboration, Communication, Critical thinking</i></p>	
Penutup	<p>16. Guru memberi apresiasi kepada siswa atas hasil kegiatan pembelajaran hari ini.</p> <p>17. Guru kembali menyimpulkan inti pembelajaran hari ini.</p> <p>18. Siswa diberi arahan untuk berdoa dan persiapan pulang.</p>	<p><i>Critical Thinking Communication</i></p>	10 menit
D. Asesmen Penilaian			

Lampiran 2

Modul Ajar Kelas Kontrol (Kearifan lokal di Indonesia)

E. IDENTIFIKASI DAN INFORMASI UMUM	
Penyusun	Sri Lestari
Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar
Fase/ Kelas	B/ IV
Mata pelajaran	IPAS
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat memahami warisan budaya dan sejarah di wilayah provinsi tempat tinggal. • Peserta didik dapat memiliki kesadaran pentingnya menjaga warisan budaya sebagai identitas bangsa.
Kompetesi Awal	Peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang keberagaman suku bangsa, budaya dan lingkungan sekitar.
Alokasi waktu	2x35 menit
Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME • Berpikir Kritis • Mandiri • Kreatif • Gotong Royong • Bernalar Kritis
Moda pembelajaran	Tatap Muka
Model Pembelajaran	Konvensional
Metode pembelajaran	Diskusi, penugasan
Sarana dan Prasarana	a. Media pembelajaran: buku, LKPD b. Alat: spidol, papan tulis
Sumber Belajar	Buku (teks : kearifan lokal di Indonesia).
F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN	
TUJUAN PEMBELAJARAN (TP berdasarkan CP)	
1. Peserta didik mampu menjelaskan kearifan lokal di Indonesia. 2. Peserta didik mampu memiliki kesadaran pentingnya menjaga warisan budaya sebagai identitas bangsa.	
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN	
1. Melalui kegiatan penjelasan guru menggunakan buku peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kearifan lokal yang ada di Indonesia.	

<ol style="list-style-type: none"> 2. Melalui kegiatan pembelajaran peserta didik dapat mengaitkan nilai kearifan lokal (gotong-royong) dalam kehidupan sehari-hari. 3. Melalui pembelajaran konvensional peserta didik dapat menunjukkan keaktifan belajar dalam kegiatan pembelajaran (dapat menyebutkan contoh kearifan lokal). 4. Melalui kegiatan persentasi kelompok, peserta didik mampu menyimpulkan makna kearifan lokal di Indonesia. 				
PEMAHAMAN BERMAKNA				
Kearifan lokal di masyarakat sekitar dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran konvensional dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami konsep dengan menggunakan cara yang lebih baik.				
PERTANYAAN PEMANTIK				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahukah kalian apa yang disebut dengan keberagaman? 2. Apa contoh keragaman yang kalian temui dalam kehidupan sehari-hari? 				
RENCANA ASESMEN				
Tujuan pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrumen	Teknik
Melalui kegiatan penjelasan guru menggunakan buku peserta didik mampu memahami dan menjelaskan kearifan lokal yang ada di Indonesia.	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan Ganda
Melalui Pembelajaran konvensional peserta didik dapat menunjukkan keaktifan belajar dalam kegiatan pembelajaran (dapat menyebutkan contoh kearifan lokal).	Psikomotorik	Non Tes	Rubrik	Pembelajaran konvensional
Melalui kegiatan persentasi kelompok, peserta	Afektif	Non Tes	Rubrik	Unjuk kerja

didik mampu menyimpulkan makna kearifan lokal di Indonesia.				
5. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN				
TAHAP	KEGIATAN	MUATAN NOVATIF (TPACK, Profil Pancasila)	ESTIMASI WAKTU	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin do'a sebelum memulai pembelajaran. 2. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru. 3. Peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum masuk ke materi pembelajaran. 4. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik: <ol style="list-style-type: none"> 1. Tahukah kalian apa yang disebut dengan keberagaman? 2. Apa contoh keragaman yang 	Religius, Beriman dan Bertaqwa kepada Tuhan YME, disiplin, mandiri	10menit	

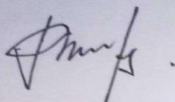
	<p>kalian temui dalam kehidupan sehari-hari?</p> <p>5. Peserta didik memperhatikan guru dalam menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran.</p>		
Kegiatan Inti	<p>6. Peserta didik menyimak penjelasan guru mengenai topik pembelajaran “kearifan lokal di Indonesia”.</p> <p>7. Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai melalui pembelajaran.</p> <p>8. Guru membentuk menjadi beberapa kelompok belajar.</p> <p>9. Peserta didik memperhatikan arahan yang diberi oleh guru terkait dengan aturan belajar.</p> <p>10. Siswa mencari informasi</p>	<p><i>Critical thinking</i> Gotong-royong, mandiri, <i>Creativity and innovation, communication, collaboration</i></p>	50menit

	<p>melalui video pembelajaran dan buku yang telah diberikan sebelumnya untuk memahami materi pembelajaran.</p> <p>11. Siswa diminta untuk berdiskusi dengan kelompok masing-masing untuk membuat laporan informasi hasil pemahaman yang telah mereka terima melalui video, buku dan LKPD yang diberikan.</p> <p>12. Siswa bersama dengan kelompoknya masing-masing akan mempresentasikan laporan tersebut secara bergantian di depan kelas.</p> <p>13. Guru memantau jalannya presentasi.</p> <p>14. Guru bersama siswa mengevaluasi/ menyimpulkan hasil presentasi</p>		
--	---	--	--

	yang telah dilakukan.		
Penutup	<p>15. Guru memberi apresiasi kepada siswa atas hasil kegiatan pembelajaran hari ini.</p> <p>16. Guru kembali menyimpulkan inti pembelajaran hari ini.</p> <p>17. Siswa diberi arahan untuk berdoa dan persiapan pulang.</p>	<i>Critical Thinking Communication</i>	10menit
6. Asesmen Penilaian			
<ul style="list-style-type: none"> • Asesmen Formatif : LKPD • Asesmen Afektif : Angket minat belajar • Asesmen Psikomotorik : presentase 			


Medan, Februari 2026


Mengetahui,
Wali kelas




Kartina Lubis S.Pd.
NIP. 196810201992032003

Kepala sekolah




Dewi Ramayani S.Pd.
NIP.198211232005022004

Peneliti


Sri Lestari
NPM:2202090249

CS | Pasir Putih dengan Kepercayaan

Lampiran 3

Materi Pembelajaran

Kelas ; IV

Mata Pelajaran : IPAS

Materi Pelajaran : Kearifan lokal di Indonesia



“Apa yang kamu ketahui tentang kearifan lokal?”

“Apa saja budaya yang ada di lingkunganmu?”

“Apa itu keberagaman?”

“Apa itu budaya atau kebudayaan?”

“Keberagaman budaya apa saja yang kalian ketahui?”



Tujuan Pembelajaran

Pada bab ini, kamu akan diajak untuk menjelajah tentang kearifan lokal dan keragaman budaya di lingkup daerah. Lalu, memahami makna serta manfaat kearifan lokal dan tradisi di lingkungan sekitarmu melalui kegiatan aktivitas yang menarik. Kamu juga akan mempelajari cara pelestarian keragaman budaya yang ada di lingkungan sekitar serta sikap bangga terhadap keragaman yang telah kita miliki. Perjalanan penjelajahan keragaman budaya dilakukan dengan berbagai aktivitas yang menyenangkan. Penjelajahan dapat dilakukan melalui pengamatan, penelusuran, wawancara, sampai berbagi pemahaman melalui kegiatan presentasi.



Kata Kunci:

- kearifan lokal
- budaya
- nilai
- tradisi



Siap-Siap Belajar

Pada bab sebelumnya, kamu sudah memahami tentang peran dan tanggung jawab dalam interaksi sosial. Setiap daerah memiliki aturan dan kebiasaan yang berlaku di daerahnya tersebut. Kebiasaan tersebut dilakukan secara turun menurun. Sebelum kamu mempelajari lebih dalam tentang bab ini, jawablah pertanyaan berikut:

Kebiasaan secara turun-temurun dapat disebut kearifan lokal. Kearifan lokal tersebut akan berbeda-beda pada setiap daerah. Hal ini menjadi kekayaan bangsa yang menjadikan Indonesia adalah negara yang memiliki keragaman budaya.

A. Kearifan Lokal di Masyarakat Sekitarku

Setiap daerah di Indonesia memiliki keunikan masyarakatnya serta kearifan lokal. Teman-teman di kelasmu memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut dapat disebut keragaman budaya. Kekayaan budaya menjadi kekayaan budaya Indonesia yang beragam.

Sebelum kalian mengenal warisan kebiasaan budaya di Indonesia, sebaiknya kita mengenal dahulu kebiasaan masyarakat di lingkungan sekitarmu. Coba tanya kepada teman dan guru kalian kebiasaan yang dilakukan di keluarganya secara turun-temurun. Lihatlah contoh berikut!

Jika kamu sudah mendapatkan informasi minimal dari enam orang. Kamu akan berbagi informasi yang telah didapat tersebut di depan kelas. Lakukan presentasi hasil wawancara kalian di depan kelas.



Indonesia merupakan negara dengan berbagai suku bangsa yang mendiami kepulauan. Setiap masyarakat memiliki budaya yang berbeda-beda serta kebiasaan masyarakat yang unik. Kebiasaan, perilaku, dan nilai-nilai baik ini diwariskan dari nenek moyang. Jika masih diterapkan di masyarakat maka dapat juga disebut kearifan lokal.

Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur atau pandangan hidup yang berlaku di dalam masyarakat mengenai alam tempat tinggal mereka. Kearifan lokal dapat berbentuk ritual atau upacara adat, kepercayaan, pengelolaan sumber daya alam, cara menanam, dan sebagainya. Kearifan lokal bisa juga berupa hukum adat yang disepakati bersama. Berikut adalah beberapa contoh kearifan lokal di berbagai daerah di Indonesia.



Tradisi Bebie di Sumatra Selatan

Bebie merupakan suatu tradisi menanam padi secara bersama-sama. Tujuannya agar suatu proses panen dapat dengan cepat terselesaikan. Apabila panen telah selesai, maka masyarakat akan mengadakan sebuah perayaan. Perayaan ini sebagai bentuk dari rasa syukur atas proses panen yang berhasil dan juga sukses. Tradisi Bebie ini terdapat di Muara Enim, Sumatra Selatan.

Tradisi gotong royong ini diharapkan dapat membangun masyarakat yang lebih sejahtera dan bersyukur. Tradisi ini juga telah dikembangkan selama beberapa generasi dan menjadi bagian dari cara hidup masyarakat Muara Enim. Berdasarkan teks kearifan lokal tersebut, kita harus menjaga kelestarian alam dan memanfaatkannya dengan baik. Kita tahu bahwa alam perlu diberi rentang waktu untuk tetap bertumbuh agar keberadaannya tetap lestari. Alam menjadi salah satu sumber daya alam hayati yang dapat dimanfaatkan manusia sehingga masyarakat di sekitarnya sejahtera.

Bentuk Keragaman Budaya di Indonesia



Gambar 7.3 Bentuk pakaian dan rumah adat di Indonesia.

Kita harus bangga terhadap kekayaan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia. Banyak manfaat yang dapat dirasakan dengan keberagaman budaya yang kita miliki. Menurutmu apa manfaat keberagaman yang kita miliki? Sebagai masyarakat yang baik, kita bertanggung jawab untuk berperan aktif dalam melestarikan kebudayaan yang kita miliki. Apakah kamu tahu caranya? Kita dapat saling mengenal satu sama lain walaupun berasal dari daerah yang berbeda.



Pada bagian uji kompetensi, kamu akan menjawab beberapa pertanyaan dan soal pemahaman yang diberikan.

1. Tulislah lima kebudayaan yang ada di daerahmu!
 - a.
 - b.
 - c.
 - d.
 - e.
2. Tuliskan kearifan lokal yang ada di daerahmu?
3. Tuliskan 2 manfaat keragaman budaya yang ada di sekitarmu?
4. Bagaimana cara menyikapi keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitarmu?
5. Tuliskan cara menjaga keragaman budaya!

1. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah nilai- nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari. Kearifan lokal lahir dari pemikiran dan nilai yang diyakini suatu masyarakat terhadap alam dan lingkungannya. Di dalam kearifan lokal terkandung nilai- nilai, norma norma, sistem kepercayaan, dan ide- ide masyarakat setempat. Oleh karena itu, di setiap daerah memiliki kearifan lokal yang berbeda-beda.



Adapun ciri-ciri kearifan lokal yaitu:

- a. memiliki kemampuan mengendalikan
- b. mampu bertahan dari pengaruh budaya luar,
- c. mengakomodasi budaya luar,
- d. memberi arah perkembangan budaya,
- e. mengintegrasikan atau menyatukan budaya luar dan budaya asli

Kearifan lokal berkaitan erat dengan pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan. Masyarakat memiliki sudut pandang tersendiri terhadap alam dan lingkungannya. Melalui kearifan lokal masyarakat dapat mengembangkan cara- cara tersendiri untuk memelihara keseimbangan alam serta lingkungan guna memenuhi kebutuhan hidupnya.



2. Keberagaman Budaya

Indonesia memiliki keragaman budaya yang perlu kita banggakan. Rasa bangga ini dapat kita tunjukkan dengan berbagai sikap positif terhadap keberagaman. Contoh keragaman budaya adalah bahasa, adat istiadat, pakaian adat, makanan khas, rumah adat dan lainnya.



a. Manfaat Keragaman Budaya

Keragaman budaya memiliki ragam manfaat. Manfaat keberagaman budaya yang kita miliki adalah mengenal budaya lain, dapat meningkatkan rasa toleransi, saling menghormati antar masyarakat, meningkatkan penghasilan negara melalui pariwisata budaya, sebagai pemersatu bangsa, meningkatkan kreativitas dan lain-lain.

b. Sikap terhadap Keberagaman Budaya

Kita adalah bagian dari bangsa Indonesia. Sudah sepatutnya kita memiliki sikap yang tepat terhadap keberagaman budaya yang ada. Berikut adalah contoh sikap yang tepat terhadap keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar:

- bangga terhadap kearifan lokal dan budaya Indonesia,
- percaya diri ketika mempromosikan kebudayaan,
- menghormati dan saling menghargai terhadap perbedaan budaya yang ada,
- toleransi,
- mempelajari budaya yang ada di lingkungan sekitar,
- tidak membeda-bedakan sikap terhadap budaya yang berbeda,
- tidak bersikap sombong atau membanggakan budaya daerah asal secara berlebihan,
- mengikuti acara pawai budaya saat merayakan hari kemerdekaan Indonesia,
- mengembangkan sikap toleransi terhadap budaya daerah lain,
- menggunakan bahasa daerah yang sopan jika terdapat teman satu daerah

Manfaat kearifan lokal adalah :

- pengembangan iptek,
- pelestarian dan konservasi sumber daya alam,
- pengembangan sumber daya manusia,
- sebagai petuah, kepercayaan, sastra, dan pantangan,
- bermakna sosial,
- bermakna etika dan moral
- sebagai pengetahuan budaya.



Contoh kearifan lokal dalam bidang pemanfaatan sumber daya alam adalah Sasi Laut di Maluku. Sasi merupakan sebuah larangan untuk mengambil hasil alam tertentu. Larangan ini sebagai upaya pelestarian demi menjaga mutu dan populasi sumber daya alam tersebut. Saat ini, Sasi lebih bersifat hukum adat dibandingkan tradisi. Sasi digunakan sebagai cara mengambil kebijakan dalam pengambilan hasil laut dan hasil pertanian. Kebijakannya berupa penentuan masa jeda, yaitu masa dimana warga tidak boleh mengambil sumber daya dari laut dalam waktu tertentu dan di tempat yang telah ditentukan. Dengan adanya Sasi, warga pun lebih bijak dalam mengambil hasil laut, serta ekosistem laut pun tetap terjaga. Inilah salah satu kearifan lokal yang memiliki nilai etika dan moral terhadap alam

Seiring berjalannya waktu, globalisasi, serta masuknya teknologi, maka kearifan lokal menghadapi tantangan-tantangan yang mengancam keberadaan dan kelestariannya. Berikut adalah cara menjaga kelestarian budaya, yaitu:

- a. menggunakan bahasa daerah di rumah sesuai dengan asal daerah,
- b. mempromosikan kekayaan budaya,
- c. mengikuti kegiatan parade budaya di lingkungan sekitar,
- d. menggunakan produk lokal yang bermanfaat bagi masyarakat

Lampiran 4**Lembar Kerja Peserta didik****Petunjuk:**

Pilihlah jawaban yang paling benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

Soal Pilihan Ganda

1. Rumah adat yang berasal dari Sumatera Barat adalah
 - A. Rumah Joglo
 - B. Rumah Gadang
 - C. Rumah Honai
 - D. Rumah Tongkonan
2. Rumah adat Honai berasal dari daerah
 - A. Jawa Tengah
 - B. Kalimantan Selatan
 - C. Papua
 - D. Bali
3. Pakaian adat yang biasa dikenakan oleh masyarakat Bali saat upacara adat adalah
 - A. Ulos
 - B. Kebaya dan kamen
 - C. Baju Bodo
 - D. Koteka
4. Baju adat Bodo merupakan pakaian adat dari daerah
 - A. Aceh
 - B. Jawa Barat
 - C. Sulawesi Selatan
 - D. Nusa Tenggara Barat
5. Makanan khas dari Sumatera Barat yang terkenal dengan rasa pedas adalah
 - A. Gudeg
 - B. Rendang
 - C. Pempek
 - D. Papeda
6. Papeda merupakan makanan khas dari daerah
 - A. Papua dan Maluku
 - B. Jawa Timur
 - C. Bali
 - D. Sumatera Utara
7. Ciri utama makanan tradisional Indonesia adalah
 - A. Selalu dimasak dengan oven
 - B. Menggunakan bahan impor
 - C. Menggunakan bahan alami dari daerah setempat
 - D. Selalu berwarna putih

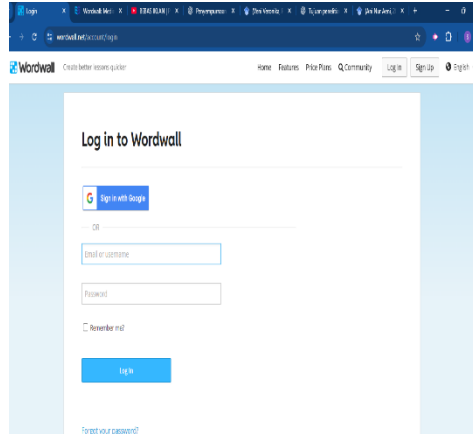
8. Contoh kearifan lokal dalam bidang pangan adalah
 - A. Menggunakan makanan cepat saji
 - B. Memelihara hewan langka
 - C. Mengolah makanan khas daerah
 - D. Menggunakan pakaian modern
9. Rumah adat Tongkonan berasal dari daerah
 - A. Sulawesi Selatan
 - B. Sumatera Selatan
 - C. Kalimantan Timur
 - D. Nusa Tenggara Timur
10. Sikap yang tepat untuk melestarikan kearifan lokal adalah
 - A. Mengabaikan budaya daerah
 - B. Menggantikan budaya lokal dengan budaya luar
 - C. Mempelajari dan menghargai budaya daerah
 - D. Melarang penggunaan pakaian adat

Jawaban

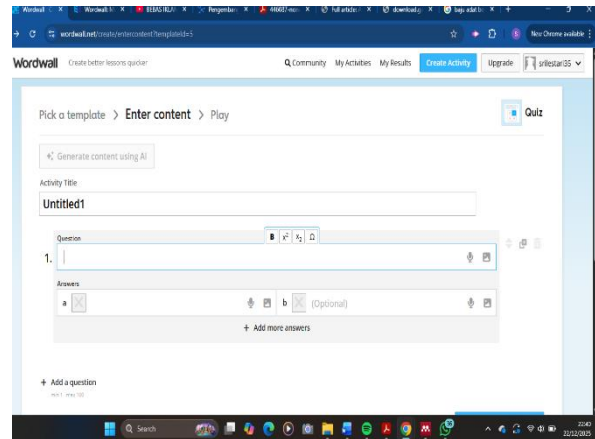
- | | |
|-------------|--------------|
| 1. B | 6. A |
| 2. C | 7. C |
| 3. B | 8. C |
| 4. C | 9. A |
| 5. B | 10. A |

Lampiran 5

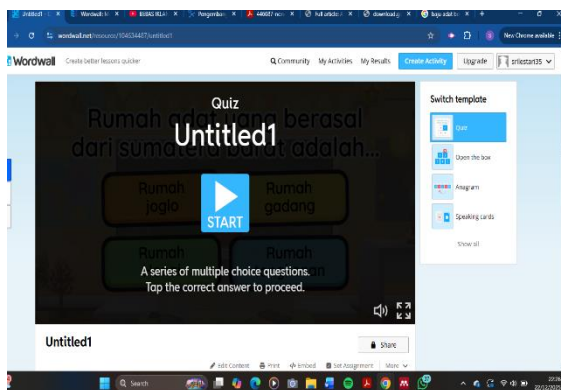
Media *WordWall*



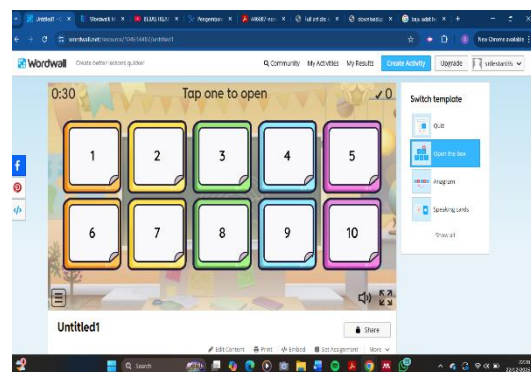
1. Log in *Wordwall*



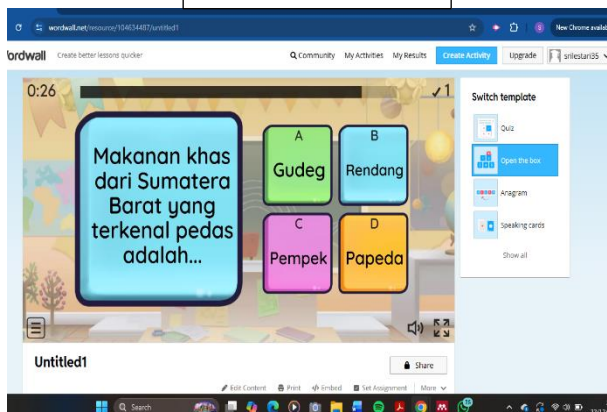
2. Pembuatan Soal



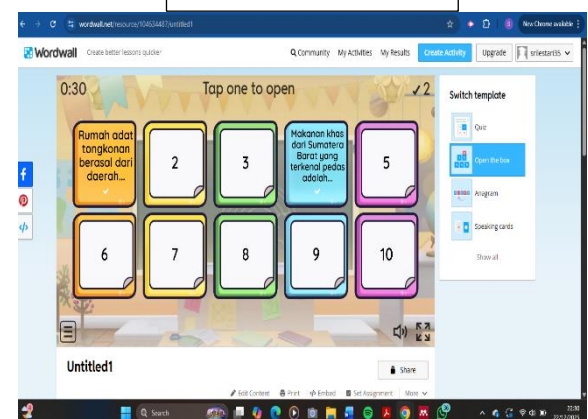
3. Star Awal



4. Siswa Memilih Soal



5. Misal Siswa Memilih Nomor 4



6. Next soal

Lampiran 6
Wawancara Dengan Guru Kelas IV
SD NEGERI 064966 MEDAN

No.	Daftar Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1.	Berapa Jumlah Siswa-Siswi di kelas IV Bu?	Siswa-siswa kelas IV berjumlah 91 orang. Terdiri dari kelas IV A 28 anak, kelas IV B 20 anak, kelas IV C 20 anak, Kelas D 23 anak.
2.	SD Negeri 064966 Medan Menggunakan Kurikulum Apa ya Bu?	Menggunakan Kurikulum Merdeka.
3.	Apakah pernah Menggunakan Media Pembelajaran WordWall pada Mata Pelajaran IPAS?	Belum pernah menggunakan media word wall, tetapi sudah pernah ada sosialisasinya saja belum di terapkan di kelas.
4.	Apakah Terdapat Kendala Saat Menggunakan Media Pembelajaran WordWall?	Penggunaan panggung, atribut dan perlengkapan masih kurang hanya memakai seadanya.
5.	Apakah terdapat kesulitan saat menggunakan Media saat proses pembelajaran?	Setiap pembelajaran ada kesulitan dan kelemahannya. Seperti siswa masih ada yang tidak mau merespon, cenderung malu-malu, ada juga yang terkesan cuek.
6.	Sebagai wali kelas IV A bagaimana pendapat ibu terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS?	Minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong baik, bisa menguasai materi. Bisa menjawab pertanyaan dari soal IPAS, tetapi meskipun begitu masih terdapat beberapa siswa yang masih belum memiliki minat yang tinggi.

Lampiran 7

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Petunjuk

Memberikan penilaian dengan cara tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:

1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik Sekali

Nama siswa: _____

Kelas : _____

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

LEMBAR ANKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama Siswa :
 Kelas :
 Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa

Berilah tanda (✓) apabila anda melakukan sesuai dengan butir soal di bawah ini.

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru					
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS					
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung					
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan					
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar					
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat					
7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>					
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas					
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai					
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain perar					
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS					

12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya					
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik					
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran IPAS					
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS					

Lampiran8

VALIDASI INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA

A. Identitas

Nama : Sri Lestari

Judul Penelitian : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *WordWall* Terhadap

Minat Belajar IPAS Siswa Di Kelas IV SD NEGERI 064966 Medan

Validator : Raysyah Putri Sitanggang, M. Pd.

A. Petunjuk

a) Memberi penilaian dengan cara tanda (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

- | | |
|-----------|----------------|
| 1. Kurang | 3. Baik |
| 2. Cukup | 4. Baik Sekali |

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

Nama Siswa :
 Kelas :
 Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa

Berilah tanda (√) apabila anda melakukan sesuai dengan butir soal di bawah ini.

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru				√	
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS				√	
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung				√	
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan				√	
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar				√	
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat				√	

7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>			✓		
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas			✓		
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai				✓	
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran				✓	
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS				✓	
12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya				✓	
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik			✓		
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran IPAS				✓	
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS				✓	
	Jumlah frekuensi			3	12	
	Jumlah skor			9	48	
	Jumlah total skor			57		
	Persentase			95%		
	Kriteria			Sangat Layak		

Keterangan Penilaian :

Skor maksimal = 60

$\frac{\text{Jumlah skor yang di capai}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Skor maksimal

Tabel Presentase Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
84% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi

84% - 100%	Sangat Valid	Tidak Perlu Revisi
68% - 84%	Valid	Direvisi
52% - 68%	Cukup Valid	Direvisi
36% - 52%	Kurang Valid	Perlu Revisi
20% - 36%	Sangat Kurang Valid	Perlu Revisi

b) Jika menurut Bapak/Ibu validator Lembar Angket perlu ada revisi, mohon di tulis pada bagian komenta dan saran, guna perbaikan

.....

.....

.....

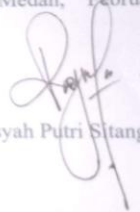
.....

.....

Berdasarkan penilaian tersebut, maka lembar Angket dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Medan, Februari 2026



Raysyah Putri Sitanggang, M.Pd.

Lampiran 9

Uji N_Gain

Case Processing Summary							
		Cases					
		Valid		Missing		Total	
kelas		N	Percent	N	Percent	N	Percent
N_Gainpersen	Eksperimen	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	Kontrol	28	100.0%	0	0.0%	28	100.0%

Descriptives					
		kelas		Statistic	Std. Error
N_Gainpersen	eksperimen	Mean		28.75	3.201
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	22.05	
			Upper Bound	35.45	
		5% Trimmed Mean		28.83	
		Median		31.79	
		Variance		204.935	
		Std. Deviation		14.316	
		Minimum		0	
		Maximum		56	
		Range		56	
		Interquartile Range		19	
	Skewness		-.598	.512	
	Kurtosis		.250	.992	
	kontrol	Mean		64.57	3.175
95% Confidence Interval for Mean		Lower Bound	58.06		
		Upper Bound	71.08		
5% Trimmed Mean		64.80			

		Median	64.00	
		Variance	282.253	
		Std. Deviation	16.800	
		Minimum	20	
		Maximum	107	
		Range	87	
		Interquartile Range	23	
		Skewness	-.161	.441
		Kurtosis	1.540	.858

Lampiran 10 Uji Normalitas

Case Processing Summary							
	kelas	Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
Minat belajar	pretetst A (Kontrol)	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	post test A (Kontrol)	20	100.0%	0	0.0%	20	100.0%
	pretest B (Eksperimen)	28	100.0%	0	0.0%	28	100.0%
	postetst B (Eksperimen)	28	100.0%	0	0.0%	28	100.0%

Tests of Normality							
	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat Belajar	pretetst A (Kontrol)	.184	20	.075	.928	20	.141
	post test A (Kontrol)	.167	20	.145	.923	20	.112
	pretest B (Eksperimen)	.141	28	.165	.941	28	.118
	postetst B (Eksperimen)	.115	28	.200*	.947	28	.165

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 11 Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	57.50	28	5.460	1.032
	Posttest	75.50	28	4.542	.858

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	28	.321	.096

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - posttest	-18.000	5.875	1.110	-20.278	-15.722	-16.212	27	.000

Uji Descriptif

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre-test Kontrol	20	25	30	55	43.75	7.511	56.408
Post-test Kontrol	20	18	50	68	57.40	5.462	29.832
Pre-test Eksperimen	28	19	50	69	57.50	5.460	29.815
Post-test Eksperimen	28	20	65	85	75.50	4.542	20.630
Valid N (listwise)	20						

Lampiran 12

SEKOR PEROLEH MINAT BELAJAR SISWA KELAS KONTROL

No	Kelas Kontrol	Pre-Test	Pos-Test
1	Akbar	35	55
2	Clarischa	45	50
3	Zia	45	60
4	Arianus	40	68
5	Sri	33	50
6	Feby	45	60
7	Endang	55	68
8	Agus	55	55
9	Yoshua	35	50
10	Farenda	45	64
11.	Qisi	30	50
12	Randy	40	60
13	alfian	45	58
14	Aulia	50	60
15	Keysha	55	55
16	Amerika	45	52
17	Enuel	40	58
18	Bayu	55	59
19	Rifa	42	57
20.	Lisa	40	59
JUMLAH		875	1148
RATA-RATA		43,75	57,4

Lampiran 13

SEKOR PEROLEH MINAT BELAJAR SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Kelas Eksperimen	Pre-Test	Pos-Test
1	Aditya	55	73
2	Nur Aini	50	75
3	M. Riduan	50	79
4	Alfi	54	73
5	Oktaviani	62	75
6	M. Feri Pratama	58	72
7	M. Gibran Alfahrizi	55	73
8	Gibran Benedictus	50	72
9	Reja	57	77
10	Aqila Nurzahra	53	65
11.	Rebeca	52	80
12	Nada Salsabila Siregar	65	80
13	Nasyita Naura Krasifa	55	75
14	Alif Irhamdani	50	80
15	Assyifa Tuzzarah P	65	79
16	Monica Giovany Panjaitan	60	80
17	Santi Lina Laia	55	75
18	Abet Neyo	60	65
19	Rizki	55	75
20.	Satria	60	80
21.	Alvaro	65	85
22.	Hafiz	62	74
23	Cantika	58	72
24	Agnes	60	78
25	Azka	60	74
26	Sinta	65	81
27	Nabil	69	76
28	Dwi layla	50	71
Jumlah		1610	2114
Rata – rata		57,5	75,5

Lampiran 14

Kelas 4B Kontrol Pre-test

Nama	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	Tot al
Akbar	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	54
Clarischa	4	3	2	1	3	2	1	3	3	2	1	3	4	2	2	36
Zia	4	3	1	3	2	1	3	4	4	3	1	4	3	4	2	42
Arianus	4	1	3	4	2	3	4	2	1	3	4	3	3	4	2	43
Sri Diah Sinta	4	3	1	3	4	2	4	4	4	3	1	4	4	3	4	48
Feby Maharani	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	1	4	2	3	1	37
Endang	4	4	3	1	4	2	3	4	4	4	1	4	4	4	2	48
Agus Pratama	3	4	2	4	4	3	2	4	2	3	2	4	3	4	2	46
Yoshua	4	3	1	2	3	2	3	3	1	4	1	3	1	3	3	37
Farenda	4	3	1	4	3	2	4	4	4	1	1	4	3	4	2	44
Qisi	3	2	2	1	3	3	2	4	2	3	1	1	4	4	3	38
Randy	4	3	1	4	4	1	4	3	4	2	1	4	4	3	2	44
Alfian	4	4	2	3	3	2	4	3	4	1	1	3	3	2	2	41
Aulia	4	3		1	3	4	3	3	2	1	4	3	3	1	4	39
Keysha Nazila	3	3	3	1	3	4	3	4	3	2	3	4	3	1	4	44
Amerika	4	4	2	1	4	4	2	4	4	3	1	4	4	3	3	47
Enuel Omlin Daya	3		2	3	1	4	1	2	3	4	1	3	1	3	4	35
Bayu	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	51
Rifa	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	51
Lisa	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	50

Lampiran 15

Kelas 4B Kontrol Post-Test

Nama	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	Tot al
Akbar	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	55
Clarischa	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	54
Zia	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	4	4	3	2	49
Arianus	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	56
Sri Diah Sinta	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	56
Feby Maharani	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	54
Endang	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	56
Agus Pratama	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Yoshua	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	55
Farenda	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	52
Qisi	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
Randy	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
Alfian	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	54
Aulia	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	55
Keysha Nazila	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	51
Amerika	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	52
Enuel Omlin Daya	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	57
Rifa	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	51
Bayu	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	2	51
Lisa	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	53


Lampiran 16

Kelas 4A Eksperimen Pre-test

Nama	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	Total
Aditya	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	1	4	2	1	2	44
Nur Aini	3	2	3	2	4	3	2	2	4	4	1	4	4	3	2	43
M. Riduan	4	2	3	1	2	1	4	2	2	4	4	3	1	2	4	39
Alfi	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	2	49
oktaviani	4	2	1	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50
M. Feri	4	2	4	2	4	4	3	4	1	4	4	4	3	1	4	48
M. Ridwan	4	3	2	1	3	4	3	4	2	3	3	4	4	3	2	45
Gibran	4	3	3	3	2	4	3	4	4	1	3	2	4	1	2	43
Reja	4	4	1	3	4	1	3	2	4	4	2	2	4	2	4	44
aqila	4	3	1	4	2	3	4	4	4	3	1	4	3	2	1	43
Rebeca	4	2	2	3	3	2	2	4	2	1	1	4	2	3	4	39
Nada	4	4	1	4	3	2	2	2	4	4	3	2	4	3	1	43
Nasita	2	3	1	2	2	4	2	4	2	2	3	4	3	4	4	42
Alif	4	2	3	2	3	3	4	1	1	4	2	2	2	3	4	40
Assyifa	4	2	3	1	3	4	2	3	4	2	4	2	2	2	1	39
Monica	2	3	2	2	3	3	4	2	2	1	4	2	4	2	4	40
Santi	4	2	3	1	2	4	2	3	1	2	3	4	2	2	4	39
Abet	4	1	3	3	4	4	3	4	2	4	3	1	3	2	2	43
Rizki	4	4	3	2	4	3	1	3	4	2	1	3	4	3	4	45
Satria	4	2	2	3	1	2	3	3	4	2	4	3	1	1	3	38
Alvaro	3	2	4	3	2	1	4	1	3	4	2	2	3	3	3	40
Hafiz	4	2	3	2	1	3	3	2	4	3	2	4	3	3	4	43
Cantika	4	3	1	3	2	2	3	2	3	4	2	2	3	2	1	37
Agnes	4	1	2	4	1	2	1	2	3	3	2	2	3	1	2	33
Azka	4	3	3	1	3	4	2	4	2	4	3	1	2	2	1	39
Sinta	4	1	3	2	2	3	1	2	2	1	3	2	1	2	4	33
Nabil	4	3	1	2	1	2	1	3	2	4	2	4	3	2	1	35
Dwi	3	2	4	2	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	2	46

Lampiran 18

SURAT IZIN RISET


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1213/SK/AN-PT/UK-AP/2018
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 4622400 - 4622407 Fax. (061) 4622474 - 4621981
<http://fkip.umcu.ac.id> fkip@umcu.ac.id [fkip.umcu.ac.id](#) [umcu.ac.id](#) [umcu.ac.id](#) [umcu.ac.id](#) [umcu.ac.id](#)

Nomor : 499/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 24 Sya'ban 1447 H
 12 Februari 2026 M



Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Negeri 064966 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb




Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Sri Lestari
 N P M : 2202090249
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *WordWall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum




 Dekan
Dra. H. Samsuurnita, M.Pd.
 NIDN.0004066701

Pertinggal

Lampiran 19

SURAT BALASAN IZIN RISET


PEMERINTAH KOTA MEDAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 064966
 Jalan Sehati No.142, Medan Perjuangan, Medan, Sumatera Utara 20237
 Pos-el sekolahan47@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No: 422/45/SD66/II/2026

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD
NIP	: 19821123 200502 2 004
Pangkat/Gol	: Pembina / IV-a
Jabatan	: Plt. Kepala Sekolah
Unit Kerja	: UPT SD Negeri 064966



Menerangkan bahwa :

Nama	: SRI LESTARI
NPM	: 2202090249
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul	: Pengaruh Media Interaktif Berbasis <i>Wordwall</i> Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Benar telah melakukan Penelitian/Observasi pada hari Kamis 27 Februari 2026 dikelas IV UPT SD Negeri 064966 Kecamatan Medan Perjuangan.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026
Plt. Kepala UPT SD Negeri 064966



DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD
 NIP. 19821123 200502 2 004

CS Ekuitas Medan Online

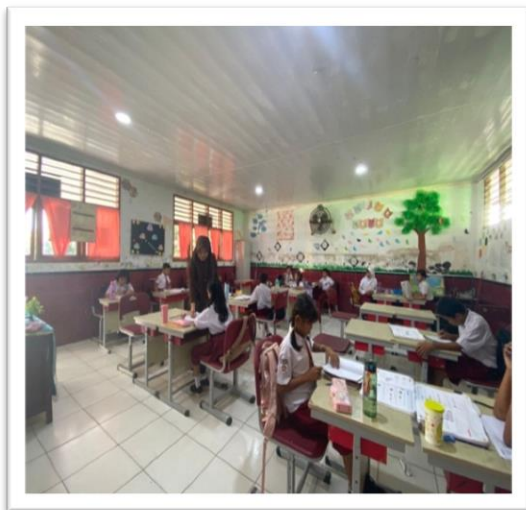
Lampiran20





Lampiran 21

WAWANCARA GURU KELAS



Lampiran 22 Hasil Lembar kerja siswa

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Petunjuk
 Memberikan penilaian dengan cara tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
 Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:
 1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik Sekali

Nama siswa: Andi
 Kelas: 5B

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru			✓		
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS				✓	
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung		✓			
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan				✓	
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar				✓	
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat				✓	
7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>				✓	
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas			✓		
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai			✓		
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran				✓	
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS			✓		
12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya			✓		
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik				✓	
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran IPAS				✓	
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS		✓			

$\frac{51}{100} \times 100 = 51\%$

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Petunjuk

Memberikan penilaian dengan cara tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:

1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik Sekali

Nama siswa: Alfi Syahri Ramadhani Sidiq

Kelas : 4 A

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru				✓	
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS			✓		
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung			✓		
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan			✓		
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar		✓			
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat				✓	
7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>			✓		
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas				✓	
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai			✓		
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran				✓	
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS				✓	
12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya			✓		
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik			✓		
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran IPAS				✓	
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS		✓			

$$\frac{15}{20} \times 100 = 75$$

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Petunjuk

Memberikan penilaian dengan cara tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:

1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik Sekali

Nama siswa: Rita

Kelas : 4B

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru			✓		
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS				✓	
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung			✓		
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan			✓		
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar				✓	
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat			✓		
7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>				✓	
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas			✓		
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai				✓	
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran			✓		
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS		✓			
12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya			✓		
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik				✓	
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran IPAS				✓	
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS		✓			

$\frac{57}{60} \times 100 = 95\%$

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Petunjuk

Memberikan penilaian dengan cara tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:

1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik Sekali

Nama siswa: W. A. C.
Kelas : A. 1

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru			✓	✓	
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS	✓				
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung			✓		
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan				✓	
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar		✓			
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat			✓		
7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>				✓	
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas		✓			
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai	✓				
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran			✓		
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS	✓			✓	
12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya			✓		
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik			✓		
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran IPAS				✓	
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS	✓				

$$\frac{49}{60} = 100 : 57,3.$$

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Petunjuk

Memberikan penilaian dengan cara tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
 Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:

1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik Sekali

Nama siswa: ciara senna

Kelas : IV^B

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru				✓	
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS			✓		
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung		✓			
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan	✓				
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar			✓		
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat		✓			
7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>	✓				
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas			✓		
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai			✓		
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran		✓			
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS	✓				
12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya			✓		
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik				✓	
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran IPAS		✓			
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS		✓			

$$\frac{16}{60} \times 60 = 60.$$

ANGKET MINAT BELAJAR SISWA

A. Petunjuk

Memberikan penilaian dengan cara tanda (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia.
 Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:

1. Kurang 2. Cukup 3. Baik 4. Baik Sekali

Nama siswa: Alfi Syahri Ramadhani Siagian
 Kelas : 4A

Aspek yang dinilai : Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS

NO	Soal	Kreteria				Jumlah Skor
		1	2	3	4	
1.	Saya merasa senang dalam proses pembelajaran oleh guru				✓	
2.	Saya selalu hadir tepat waktu saat pembelajaran IPAS			✓		
3.	Saya merasa bosan saat pembelajaran IPAS berlangsung		✓			
4.	Belajar IPAS dengan <i>wordwall</i> sangat menyenangkan			✓		
5.	Saya lebih mudah mengingat jenis budaya indonesia melalui gambar			✓		
6.	Saya merasa tertantang untuk mendapatkan skor tinggi di papan peringkat				✓	
7.	Waktu pelajaran terasa lebih cepat berlalu saat bermain <i>wordwall</i>			✓		
8.	Saya aktif dalam diskusi kelompok belajar IPAS di kelas			✓		
9.	Saya akan berkonsentrasi saat pembelajaran IPAS akan dimulai			✓		
10.	Saya mengikuti instruksi kegiatan pembelajaran bermain peran				✓	
11.	Saya merasa mengantuk atau tidak fokus saat pelajaran IPAS		✓			
12.	Saya merasa pembelajaran IPAS bermanfaat bagi saya			✓		
13.	Saya lebih mudah memahami materi IPAS jika pembelajaran dilakukan secara menarik			✓		
14.	Saya merasa senang jika guru menggunakan media pembelajaran saat pelajaran IPAS			✓		
15.	Saya kurang berminat mengikuti pembelajaran IPAS			✓		

$$\frac{46}{60} \times 100\% = 76\%$$

Lampiran 23

Lembar K1 Permohonan Riset

FORM K 1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

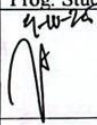

Nama Mahasiswa : Sri Lestari

NPM : 2202090249

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,81

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan
	Pengaruh Media Interaktif Berbasis <i>WordWall</i> Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan	
	Pengaruh Metode Praktikum Terhadap Keterampilan Sains Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 064966 Medan	
	Efektivitas Penggunaan Media Gambar IPAS Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Pemahaman Siswa Kelas IV SD 02 Muhammadiyah Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 02 Oktober 2025

Hormat Pemohon,


 Sri Lestari

Lampiran 24

LembarK2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Sri Lestari
 NPM : 2202090249
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

"Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Oktober 2025
 Hormat Pemohon,

Sri Lestari

Keterangan

Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan / Fakultas
 - Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi
 - Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 25

LEMBAR K3



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2437/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini .

Nama : **Sri Lestari**
 N P M : 2202090249
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengaruh Media Interaktif Berbasis *WordWall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan**

Pembimbing : **Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **13 Oktober 2026**

Medan, 21 Rabi'ul Akhir 1447 H
 13 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 26

Lembar Berita acara Bimbingan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Sri Lestari
NPM : 2202090249
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Word Wall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
02/10 - 2025	Acc judul	#
10/11 - 2025	Bimbingan observasi awal & Bab I	#
19/11 - 2025	Perbaiki penulisan, pendapat ahli, daftar Isi	#
02/12 - 2025	lengkapi Bab III sesuai Variabel x & y	#
9/12 - 2025	lengkapi lampiran	#
16/12 - 2025	keangka konseptual & instrumen	#
23/12 - 2025	Acc Seminar	#

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, 23 Desember 2025

Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Lembar 27

Lembar Pengesahan Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

**PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Sri Lestari
 NPM : 2202090249
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *Word Wall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan


Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


 Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.


 Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 28

Lembar Berita Acara Setelah Proposal

/ No /



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 21 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Sri Lestari
NPM : 2202090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *WordWall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Rumusan masalah.
2.	Perbaikan Kerangka konseptual
3.	Perbaikan modul Ajar.
4.	Perbaikan latar belakang.
5.	Perbaikan kajian pustaka
6.	Perbaikan Sitasi

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Rabu, Tanggal 21 Januari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Sri Lestari
NPM : 2202090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *WordWall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Rumusan Masalah
2.	Perbaikan Kerangka konseptual
3.	Perbaikan Modul Ajar
4.	Perbaikan Latar Belakang
5.	Perbaikan kajian pustaka
6.	Perbaikan sitas

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembahas

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Rabu, Tanggal 21, bulan Januari, tahun 2026 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Sri Lestari
 NPM : 2202090249
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *WordWall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
 Ditolak

Dosen Pembahas,

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit.

Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
 Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
 Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 29

Lembar Pengesahan Hasil Seminar proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Sri Lestari
NPM : 2202090249
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Interaktif Berbasis *WordWall* terhadap Minat Belajar IPAS Siswa di Kelas IV SD Negeri 064966 Medan

Pada hari Rabu, Tanggal 21 Januari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO. Fit.

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

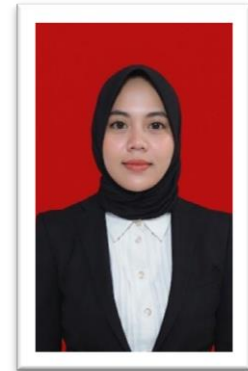
Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 30 Daftar Riwayat Hidup**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Sri Lestari
Npm : 2202090249
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Tanggal Lahir : 11 Juni 2002, Pancamukti
Agama : Islam
Alamat : Paket I Dusun Suka Jadi,
Kec. Bagan Sinembah Kabupaten
Rokan Hilir
No Hp : 082246433031
Email : lestari280111@gmail.com

**Pendidikan Formal**

1. Tk Tunas Buana Panca Mukti (2007)
2. SD Negeri 021 Panca Mukti (2008-2014)
3. SMP Negeri 6 Bagan Sinembah (2014-2017)
4. SMK Pembangunan Bagan Batu (2017-2020)
5. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (2022-2024)