PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORD WALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 10 BONTOMANGAPE

S K R I P S I

Diajukan untuk Memenuhi sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

UMMY FAIKA

921862060027

PROGRAM STUDI PENDIDKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARN *WORRD WALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 10 BONTOMANGAPE

Atas Nama Saudari :

Nama	: UMMY FAIKA
NIM	: 921862060027
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk ujian skripsi.

Pangkajene, 04 Oktober 2025

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
VIVI ROSIDA, S.Pd., M.Pd	**MUH. RAHMAT, S.Pd., M.Pd.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A.ZAM IMMAWAN ALAM. S.H., M.H	**FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (PGSD) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Diketahui oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM., SH., MH

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua	: Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Sektetaris	: Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji	: Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd	(.....)
	: Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd	(.....)
Pembimbing	: Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd.	(.....)
	: Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Ummy Faika
NMP	:	921862060027
Jurusan/Program Studi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	:	Penerapan Media Pembelajaran *Word wall* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Bontomangape''

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala suatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai ketentuan berlaku.

Pangkajene, 27 Oktober 2025

Yang membuat Pernyataan



UMMY FAIKA

921862060027

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

MOTTO

إِنَّمَا أَمْرُهُۥٓ إِذَآ أَرَادَ شَيْـًٔا أَن يَقُولَ لَهُۥ كُن فَيَكُونُ

"Sesungguhnya urusan-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu hanyalah berkata kepadanya: 'Jadilah!', maka jadilah sesuatu itu."

(QS. Yasin [36]: 82)

Tidak mungkin Allah membawa mu sejauh ini hanya untuk gagal, mari selesaikan satu persatu dengan tenang dan menata kembali niat baik mu dengan benar,
tidak ada yang tidak mungkin jika allah berkehendak,
Allah punya TAKDIR kita punya DO'A.
-ummy faika-

"Berbagai cobaan dan hal yang buat kau ragu, jadikan percikan tuk menempa tekad mu, jalan hidupmu hanyalah milikmu sendiri,
rasakan nikmatnya hidupmu hari ini".
(Baskara Putra - Hindia)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

ABSTRAK

Ummy Faika, 2025. Penerapan Media Pembelajaran *Word Wall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 10 Bontomangape. Skripsi. Dibimbing oleh Vivi Rosida dan Muh. Rahmat, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Sekolah Tinggi dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.

Penelitian ini membahas penerapan media pembelajaran *Word Wall* sebagai metode inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SDN 10 Bontomangape. Permasalahan utama penelitian ini adalah Apakah terdapat peningkatan dalam minat belajar siswa kelas IV SDN 10 Bontomangape setelah penerapan media pembelajaran *Word Wall*. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV SDN 10 Bontomangape. Instrumen penelitian berupa lembar observasi keterlaksanaan media dan angket minat belajar, dengan teknik analisis data secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui peningkatan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah penerapan *Word Wall* melalui dua siklus penelitian tindakan kelas, mayoritas siswa menunjukkan peningkatan minat belajar hingga masuk kategori sangat baik. Media *Word Wall* terbukti mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Word Wall*, Minat Belajar, **Penelitian Tindakan Kelas, SDN 10 Bontomangape**, Pendidikan Kewarganegaraan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subahanahu Wa Ta'ala, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan rampung sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau berbekal kemampuan yang serba terbatas atas izin Allah selalu memberikan kesetan dan semangat di jiwa yang tidak pernah hilang demi menyelesaina skripsi ini. Penulis menyadari semasa kuliah hingga sampai detik selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kesabaran, ketenangan, keikhlasan, kebahagiaan, setiap rasa sayang yang hadir dalam kebersamaan, dan kesempatan untuk ikut merasakan setiap rasa yang tubuh untuk menjadi lebih baik selama penulisan skripsi ini.
2. Hj. Zaorah Zapan, S. Pd selaku ketua Yayasan Matahari Matappa.
3. A. Zam Immawan Alam, SH., MH Selaku ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
4. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah banyak membantu dalam proses perkuliahan hingga selesai.
5. Vivi Rosida, S.Pd., M.Pd dan Muh. Rahmat, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya serta sabar untuk membimbing dan menjadi motivator bagi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd, Drs. H. Muhammad Zaid, M.Pd dan Ruri Muhammad PD, S.Pd., Gr., M.Pd. selaku dosen penguji dan validator yang turut

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

serta memberikan banyak saran dan membantu penulis dalam meberikan validasi instumen sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian dengan baik.

7. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa beserta jajarannya. Khususnya Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
8. Kepala sekolah, guru, staf, siswa kelas IV SDN 10 Bontomangape yang telah memberikan izin, serta bantuan, dan telah meneriman penulis dengan baik selama melaksanakan penelitian.
9. Kepada kedua orang tuaku cinta pertamaku Mursalin dan pintu surgaku Rosneli Tidak akan ada habisnya kata terima kasih akan terus ku ucapkan untuk semua kepercayaan, dukungan, pengorbanan, dan cinta kasih tulus yang selalu di berikan. Beliau memang tidak perna merasakan pendidikan di bangku perkuliahan, namun beliau bertekat untuk senantiasa memberikan pendidikan yang terbaik bagi penulis. Terima kasih selalu menjadi rumah tempatku untuk pulang tanpa harus merasa terhakimi, turuslah sehat, bahagian dan selalu menjadi alasan untuk pulang dengan membawa rindu yang tak kunjung usai.
10. Kepada orang tua kedua ku selama di perantauan papa Nurhadi dan mama Muliati terima kasih ku ucapkan sudah di terima dengan baik, segala bentuk kasih sayang, dan perhatian yang di berikan tanpa membeda bedakan. Terima kasih sudah menjadi rumah tempat untuk pulang bagi penulis, dan kata yang selalu terucap hanya pergantian siang dan malam sehingga kau bukan anak yang ku lahirkan yang sangat berkesan dan berarti bagi penulis.
11. Teruntuk saudariku satu-satunya Rina Wati terima kasih sudah meberikan gelar kaka kepada penulis dan menjadi salah satu alasan bagi penulis untuk menyelesaikan study agar bisa memberikan contoh dan jadi panutan bagi adik penulis. Semoga kelak hidupmu lebih baik dan bahagia selalu dari penulis.
12. Kepada kepada segenap keluarga besar Muhyi dan M. Ramli yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak penulis ucapkan atas dukungan dan kepercayaan yang sudah di berikan ke pada penulis.
13. Terima kasih kepada sahabat kecilku Alda, Rezky, Rosdi, Badrul, dan Iklil terima kasih sudah menjadi salah satu penyemangat dan pengingat bagi penulis untuk terus menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

14. Terima kasih kepada 7 personil cewe cewe squad (Asma, Ayu, Ruhmi, Ikka, Aisa, Asia, dan Meli) yang senantiasa memberikan tawa, menemani, membantu, dan memberikan motivasi serta saran selama penulisan hingga selesai.
15. Terakhir terima kasih untuk diri sendiri atas segala kerja keras san semangat sehinggan tidak perna menyerah dalam mengarjakan tugas akhir skripsi ini. Terima kasih sudah berusaha dan tidak lelah. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerja sama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari kemarin, setiap kurang lebihmu mari kita rayakan diri sendiri.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Penelitian Relavan	31
C. Kerangka Pikir	35
D. Hipotesis Tindakan	36
BAB III METODE PENELITIAN	37

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian 37
B. Subyek Penelitian 37
C. Lokasi dan Waktu 38
D. Prosedur dan Desain Penelitian 38
E. Instrument Penelitian 42
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 43
G. Teknik Analisis Data 44
H. Indikator Keberhasilan 47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48
A. Hasil Penelitian 48
B. Pembahasan 79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 81
A. Kesimpulan 81
B. Saran 81
DARTAR PUSTAKA 83
LAMPIRAN - LAMPIRAN 86
RIWAYAT HIDUP 91

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Data Siswa Kelas IV	38
3.2	Keterlaksanaan Media	44
3.3	Konversi Nilai Tingkat Keterlaksanaan Penggunaan Media	45
3.4	Rubrik Penilaian Minat Belajar	45
3.5	Minat Belajar Siswa	46
3.6	Indikator Keberhasilan	47
4.1	Jadwal Pelaksanaan Siklus I	50
4.2	Observasi Keterlaksanaan Media Siklus I	59
4.3	Deskripsi Frekuensi dan Presentase Skor Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *Word Wall* Siklus I	61
4.4	Jadwal Pelaksanaan Siklus II	66
4.5	Observasi Keterlaksanaan Media Siklus II	74
4.6	Deskripsi Frekuansi dan Presentase Skor Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelanaran *word wall* siklus II	75
4.7	Aspek Peningkatan Siklus I dan Siklus II	78

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Nama	Halaman
1	Tampilan Awal Untuk Masuk	16
2	Tampilan Pendaftaran Akun	17
3	Tampilan pemilihan kuis	17
4	Tampilan Membuat Kuis	18
5	Tampilan Kuis Yang Sudah diisi	18
6	Kerangka Pikir	35
7	Daur Siklus Model PTK	39

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Nama	Halaman
1	Lampiran I	86
2	Lampiran II	87
3	Lampiran III	88
4	Lampiran IV	89

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini pendidikan di Indonesia dihadapkan pada berbagai macam permasalahan, terbukti dengan banyaknya fenomena yang terjadi akhir-akhir ini dalam konteks pendidikan yang menunjukkan bahwa pendidikan di negara kita sedang mengalami masa kritis. Seiring perubahan zaman pendidikan di Indonesia akan menghadapi berbagai tantangan dan peluang yang tentunya berbeda dengan era sebelumnya. Oleh karena itu, kita harus selalu melakukan antisipasi agar mampu beradaptasi dengan berbagai perubahan yang terus terjadi di abad ke-21.

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan individu dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang tinggi dalam belajar tidak hanya mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan. Di era digital saat ini, di mana informasi dan sumber daya pendidikan mudah diakses melalui internet dan teknologi, minat belajar menjadi semakin relevan dan penting. Kemajuan teknologi telah mengubah cara kita belajar, membuka peluang baru dan menciptakan tantangan yang perlu diatasi untuk mempertahankan dan meningkatkan minat belajar. Dalam konteks pendidikan, minat belajar diartikan sebagai ketertarikan dan keinginan individu untuk mempelajari hal-hal, baik melalui pendidikan formal di sekolah maupun

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

dalam kegiatan belajar mandiri. Ketertarikan ini mendorong individu untuk aktif terlibat dalam proses belajar, menjelajahi topik yang diminati, dan berusaha memahami materi yang dipelajari. Namun, mempertahankan minat belajar di era digital tidak selalu mudah. Tantangan seperti gangguan digital, variasi kualitas konten, dan perbedaan keterampilan literasi digital semuanya memengaruhi seberapa besar minat seseorang dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 16 Februari – 16 Juni 2025 saat proses pembelajaran berlangsung, terutama pada siswa sekolah dasar masih banyak ditemukan siswa yang minat belajarnya menurun mereka tidak aktif berpartisipasi, tidak terlihat antusias, atau cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukannya penerapan media pembelajaran *word wall* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu melalui penerapan media pembelajaran berbasis digital ini juga dapat membantu seorang guru dalam mengembangkan setiap materi pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Dalam pembelajaran disekolah sejauh ini menerapkan beberapa media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang proses belajar pada siswa. Ada beberapa manfaat utama menggunakan media pembelajaran: pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, hasil belajar menjadi lebih baik, dan peran guru ditingkatkan secara positif dan produktif.

Diera globalisasi, rata-rata media pembelajaran yang digunakan memanfaatkan digital agar memudahkan siswa serta guru untuk mengaksesnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

Model pembelajaran yang variatif secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar siswa mengenai mata pelajaran yang bersangkutan. Peneliti menggunakan media *word wall* untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar. *Word wall* adalah aplikasi berbasis *web* yang memungkinkan siswa melakukan berbagai tugas evaluasi pembelajaran, seperti menjodohkan, memasang-masangkan, mencari kata, dan *spin*. Penerapan media pembelajaran ini di harapkan siswa dapat memahami dan mengingat sumber belajar dengan menggunakan media *word wall. Word wall* dapat digunakan sebagai *game online* berbasis penilaian selain sebagai media pendidikan.

Pada penelitian ini, peneliti berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang penerapannya menggunakan model pembelajaran *word wall* untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa, siswa yang berminat terhadap apa yang mereka pelajari biasanya akan menunjukkan prestasi dalam bidang akademik yang lebih tinggi dan kemungkinan besar mengingat materi pelajaran yang bersangkutan dalam jangka panjang. Dalam konteks pendidikan kewarganegaraan, model ini seharusnya menjadikan materi yang sering dianggap monoton menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan model *word wall* dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan ini sangat penting karena siswa yang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa mengasah pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Konstruktivisme dimaknai sebagai upaya untuk menciptakan sistem budaya modern. Secara istilah, teori konstruktivistik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

adalah teori yang berfokus pada pengembangan pemikiran untuk menghasilkan kesimpulan yang baru dan mutakhir. Teori ini telah menjadi sangat terkenal di dunia pendidikan, namun penting untuk memahami teori tersebut secara mendalam sebelum menjelajahi aspeknya lebih lanjut. Konstruktivisme berkaitan dengan proses membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme didefinisikan sebagai usaha untuk menciptakan struktur kehidupan yang berbudaya di era modern. Dengan demikian, konstruktivisme adalah teori yang berfokus pada pengembangan kemampuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran, di mana diharapkan siswa akan lebih aktif terlibat (Azzahra, 2025).

Konstruktivisme adalah sebuah teori pembelajaran yang bersifat filosofis dan berfokus pada pengembangan kemampuan logis serta analitis siswa melalui pengalaman dan lingkungan di sekitarnya (Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Bidang Pendidikan, 2022, Sampoerna university). Pengetahuan dibangun melalui pengalaman yang tidak dapat dipindahkan secara langsung, sehingga siswa perlu terlibat aktif dalam proses memperoleh pengalaman tersebut. Selain itu, pengetahuan juga sangat dipengaruhi oleh konteks sosial dan budaya yang dimiliki siswa.

Penggunaan media *word wall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan minat belajar siswa di tingkat sekolah dasar (Rizki, 2023). Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media interaktif seperti *word wall* lebih aktif dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, penerapan media *word wall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif (Bela Vista et al., 2023).

Salah satu alasan mengapa media *word wall* efektif adalah karena kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual. Media visual dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, terutama dalam mata pelajaran yang kompleks seperti Pendidikan Pancasila. Dengan menggunakan gambar, kata-kata, dan interaksi langsung, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran (M., Salmy, 2023). Selain itu, media *word wall* juga mendorong kolaborasi antar siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat bekerja sama untuk menyusun kata-kata atau konsep yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Kolaborasi ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi. Pada penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang interaktif (Salsabila et al., 2023).

Penerapan media *word wall* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa dapat terlibat dalam berbagai aktivitas, seperti permainan kata atau diskusi kelompok, yang membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Keterlibatan aktif ini sangat penting, karena siswa yang terlibat secara aktif cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Hal ini didukung oleh penelitian (Ichsani dkk. 2023), yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

menunjukkan bahwa partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penggunaan media *word wall* dapat membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa. Dengan melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media tersebut, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi area di mana siswa mungkin mengalami kesulitan. Ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih tepat dan mendukung siswa dalam proses belajar mereka. Penelitian oleh (Herta et al., 2023), menekankan pentingnya umpan balik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran yang berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan media interaktif ini, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif, yang pada gilirannya dapat membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dalam pendidikan.

Selain itu, penggunaan *word wall* memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif. Siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga keterampilan sosial dan komunikasi. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif seperti *word wall* dapat meningkatkan partisipasi siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Word wall menyediakan analisis yang berguna bagi guru untuk melacak kemajuan siswa. Dengan fitur ini, guru dapat dengan cepat mengidentifikasi area di mana siswa mungkin mengalami kesulitan dan memberikan umpan balik yang lebih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

tepat. Dengan demikian, penerapan media *word wall* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai bagian integral dari pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memfokuskan pada pengalaman belajar yang menyeluruh dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat peningkatan dalam minat belajar siswa kelas IV SDN 10 Bontomangape setelah penerapan media pembelajaran *word wall*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah terdapat perubahan dalam minat belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran *word wall.*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Ipteks)

   a. Inovasi dalam Pembelajaran: Penelitian ini mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, sejalan dengan kemajuan teknologi.
   b. Penerapan Teori dalam Praktik: Peneliti dapat menguji dan menerapkan teori-teori pendidikan dalam konteks nyata, meningkatkan relevansi penelitian.
   c. Pemanfaatan Teknologi Visual: Mengintegrasikan teknologi visual dalam pembelajaran, memanfaatkan alat digital yang mendukung metode pembelajaran modern.

2. Manfaat Praktis

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran *Word wall*

a. Defenisi Media Pembelajaran *Word wall*

Word wall adalah media yang mudah digunakan untuk membuat orang tertarik dan ingin belajar. Saat ini, konten dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. *Word wall* memiliki banyak opsi untuk menyajikan bahan ajar dan pertanyaan selain mudah dan murah untuk digunakan. Pendidik dapat menggunakan metode alternatif untuk menyusun materi yang akan disajikan. Media yang beragam dan menghibur akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar (Pradani, 2022).

Word wall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian berbasis *web*site yang dapat memudahkan untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai alat interaktif. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti kuis, permainan, dan latihan yang dapat diakses secara daring. Dengan fitur-fitur ini, *word wall* berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif, sumber belajar yang bermanfaat, dan alat penilaian yang memudahkan evaluasi pemahaman siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

Selain itu, *word wall* menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum, sehingga guru dapat dengan mudah membuat konten yang relevan dan menarik. Aktivitas yang dibuat dapat diakses oleh siswa dari berbagai perangkat, memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan mandiri. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *word wall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa.

Word wall juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, sehingga meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka. Dengan fitur analisis yang tersedia, guru dapat melacak kemajuan siswa dan mendapatkan wawasan berharga tentang pemahaman mereka, yang membantu dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian, *word wall* tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi juga sebagai bagian integral dari pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memfokuskan pada pengalaman belajar yang menyeluruh dan menyenangkan.

Implementasi *word wall* dalam kelas juga mendorong inovasi dalam metode pengajaran. Guru dapat memanfaatkan berbagai template yang tersedia untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan memanfaatkan teknologi ini, guru tidak hanya mengajarkan materi, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan digital yang semakin penting di dunia modern.

Secara keseluruhan, *word wall* berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik dalam pendidikan, menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

kolaboratif, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasa lebih terlibat dalam pendidikan mereka.

b. Karakteristik Media Pembelajaran *Word wall*

Media pembelajaran *word wall* memiliki beberapa karakteristik yang membuatnya efektif dalam meningkatkan proses belajar mengajar di antaranya :

1) Interaktivitas, *word wall* memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan cara menempelkan kata-kata, gambar, atau informasi yang relevan pada dinding kelas. Interaksi ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif seperti *word wall* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.
2) Visualisasi, *word wall* menyajikan informasi dalam bentuk visual yang menarik, seperti poster atau gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran. Visualisasi ini sangat penting karena dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media visual cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Dengan demikian, *word wall* berfungsi sebagai alat bantu visual yang efektif dalam menyampaikan informasi.
3) Fleksibilitas, adalah karakteristik penting lainnya dari *word wall*. Media ini dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan topik, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Fleksibilitas ini

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

memungkinkan guru untuk mengadaptasi *word wall* sesuai dengan konteks pembelajaran yang berbeda, sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi dan untuk berbagai kelompok siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang fleksibel dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

4) kemampuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, Penggunaan media yang menarik dan interaktif seperti *word wall* dapat membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, mereka cenderung lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi dalam kegiatan kelas. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa.

c. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran *Word wall*

Median pembelajaran *word wall* memiliki beberapa tujuan yang signifikan terutama dalam proses pendidikan untuk meningkatkan minat belajar siswa, di antaranya yaitu :

1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa: *Word wall* dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Aktivitas yang menyenangkan dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih aktif berpartisipasi.
2) Mendorong Pembelajaran Kolaboratif: Media ini memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, yang dapat meningkatkan interaksi sosial dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

kolaborasi di antara mereka. Pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar bersama.

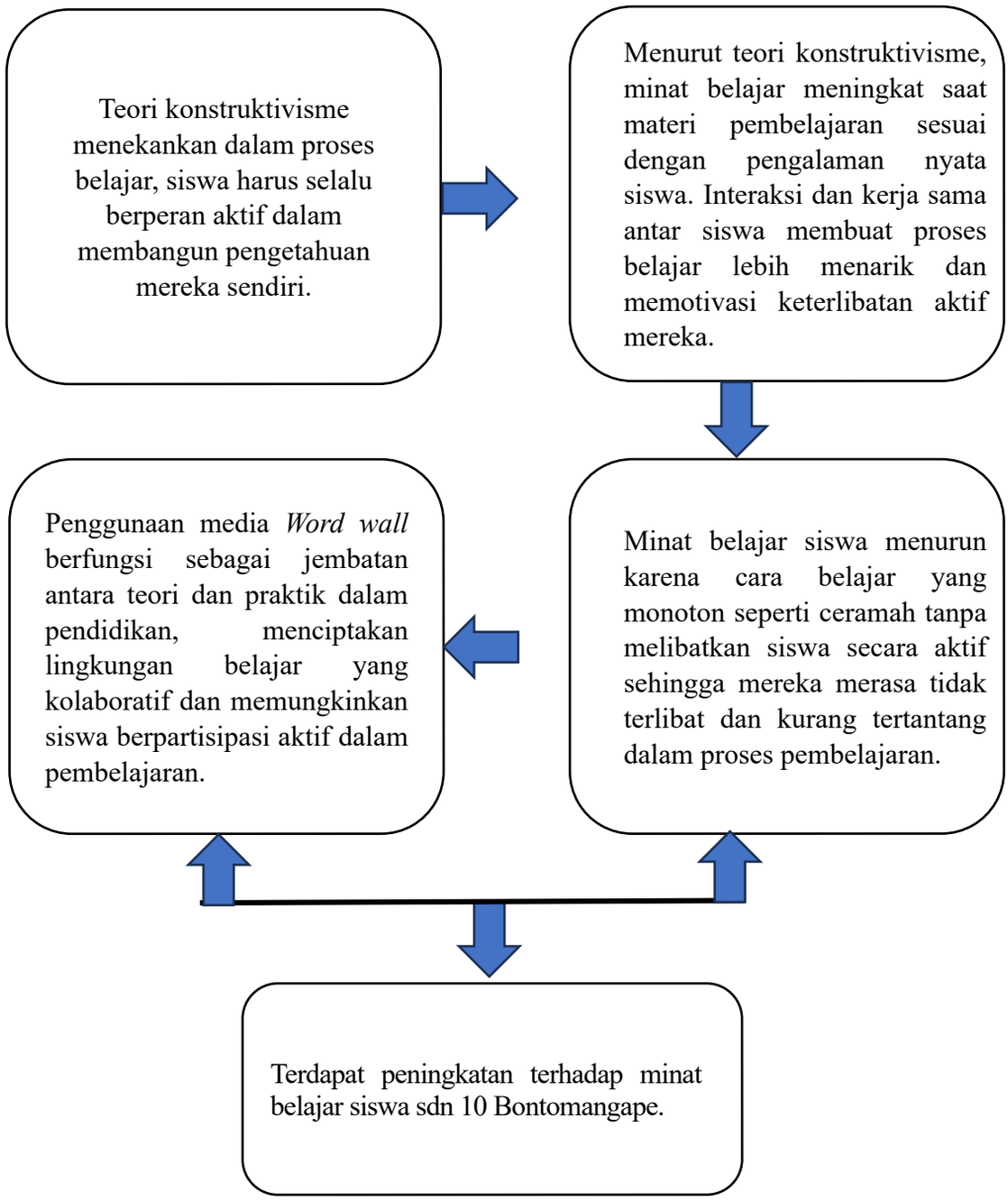
3) Memberikan Umpan Balik yang Segera: Dengan menggunakan *Word wall*, siswa dapat menerima umpan balik langsung mengenai pemahaman mereka terhadap materi. Umpan balik yang cepat ini membantu siswa untuk mengetahui kemajuan mereka dan area yang perlu diperbaiki.
4) Fleksibilitas dalam Pembelajaran: *Word wall* dapat digunakan untuk berbagai jenis materi pelajaran dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Fleksibilitas ini memungkinkan guru untuk mengadaptasi media sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.
5) Meningkatkan Kreativitas: Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam pembuatan konten, yang dapat merangsang kreativitas mereka. Kreativitas yang terlibat dalam proses belajar dapat membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat untuk belajar.

d. Komponen Media Pembelajaran *Word wall*

Word wall merupakan aplikasi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai alat interaktif. Berikut adalah beberapa komponen utama dari media pembelajaran *word wall*:

1) Template Aktivitas: *Word wall* menyediakan berbagai template yang memungkinkan guru untuk membuat aktivitas pembelajaran yang beragam, seperti kuis, permainan mencocokkan, dan teka-teki. Template ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan materi ajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw



Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan

   Penelitian ini menggunakan pendekatan metode deskriptif kuantitatif berdasarkan judul penelitian Penerapan Media Pembelajaran *word wall* untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas IV SDN 10 Bontomangape untuk menggambarkan dan menganalisis pengaruh penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa di kelas tersebut

2. Jenis Penelitian

   Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yang berfokus pada penerapan media pembelajaran *word wall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 10 Bontomangape, dengan melibatkan siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk mengevaluasi efektivitas metode tersebut.

B. Subyek penelitian

Siswa kelas IV SDN 10 Bontomangape dengan jumlah siswa 20 orang, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

Tabel 3. 1 Data Siswa Kelas IV

No	Jenis Kelamin	Jumlah Siswa
1	Laki-laki	5
2	Perempuan	15
Total		**20**

C. Lokasi dan Waktu

1. Lokasi

   Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN 10 Bontomangape Kel. Tumampua, Kec. Pangkajene dan Kepulauan, Prov. Sulawesi Selatan. Pemilihan sekolah dalam penelitian ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa terdapat sejumlah siswa dengan minat belajar yang rendah dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN). Situasi ini menjadi perhatian khusus, karena minat belajar yang rendah dapat menghambat pemahaman dan pencapaian akademik siswa dalam mata pelajaran tersebut. Hal ini di sebabkan proses belajar yang kurang menarik, yang membuat siswa semakin tidak terlibat dalam pelajaran.

2. Waktu

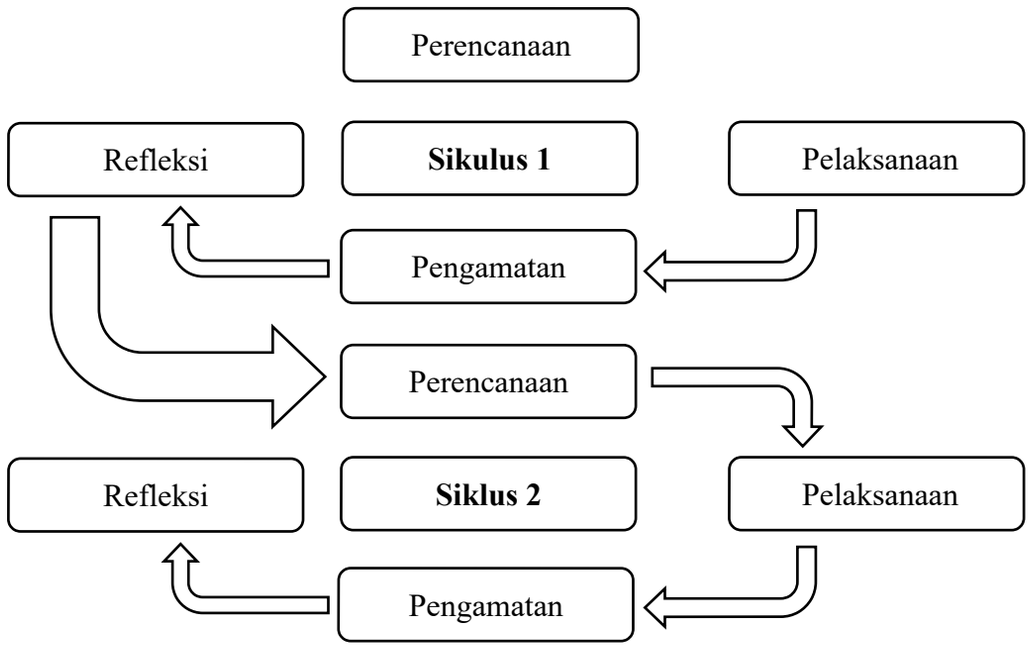
   Penelitian ini akan di lakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025.

D. Prosedur dan desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), bertujuan untuk menerapkan teori aspek pembelajaran yang mencakup metode dan kegiatan yang dilakukan dalam siklus perencanaan *(Planning),* tindakan *(acting),* observasi *(observing),* dan *refleksi,* yang semuanya perlu dikendalikan untuk memastikan bahwa hasilnya valid. Penelitian ini menggunakan media *word wall* sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran dan diharapkan dapat

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Tujuan dari penerapan media *word wall* adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan media tersebut dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.



Gambar 3.1 Daur Siklus Model PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

1. Siklus 1

a. Perencanaan (*Planning*)

1) Identifikasi masalah rendahnya minat belajar siswa.

   Melakukan analisis untuk mengetahui apa yang menyebabkan minat belajar siswa rendah. Ini dapat mencakup observasi di kelas, wawancara dengan siswa, dan pengumpulan data awal melalui kuesioner.

2) Merencanakan penerapan media *word wall*, termasuk desain dan materi. Mengembangkan aktivitas pembelajaran menggunakan *word wall*. Ini termasuk memilih template yang tepat, menentukan bahan apa yang akan diajarkan, dan merancang cara penggunaan media tersebut di kelas.

3) Menyiapkan alat ukur, seperti kuesioner untuk mengukur minat siswa. Untuk mengetahui minat belajar siswa, baik sebelum maupun setelah menggunakan media *word wall*, perlu untuk membuat kuesioner atau tes hasil belajar. Alat ukur ini harus dapat memberikan data yang relevan tentang perubahan minat belajar siswa.

b. Tindakan (*Action*)

1) Implementasi media *Word wall.*

   Selama beberapa pertemuan pembelajaran menggunakan media *word wall*. Aktivitas ini dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

2) Melibatkan siswa dalam kegiatan interaktif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

Menggunakan media *word wall*, Untuk mendorong siswa berpartisipasi secara aktif ini termasuk permainan mencocokkan, kuis, dan aktivitas lainnya yang dirancang untuk meningkatkan partisipasi.

c. Pengamatan (*Observation*)

1) Melakukan observasi untuk menilai keterlaksanaan media.
2) Mengukur perubahan minat belajar siswa, angket yang telah disiapkan sebelumnya dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

d. Refleksi (*Reflection*)

1) Analisis data.

   Menggunakan data dari observasi dan kuesioner untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media *word wall* terhadap minat belajar siswa.

2) Mendiskusikan hasilnya dengan guru.

   Untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media ini dan mengumpulkan saran untuk perbaikan di siklus berikutnya .

2. Siklus 2

Pada sisklus 2 peneliti menetapkan tujuan yang lebih spesifik berdasarkan hasil rfeleksi pada siklus 1 adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

1) Berdasarkan refleksi dari siklus satu, perlu adanya perencanaan perbaikan pada aktivitas pembelajaran dan strategi penggunaan *word wall* untuk meningkatkan hasil.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada tanggal 27 Oktober 2025, peneliti menyerahkan surat izin penelitian kepada Bapak H. Ahyar, S.Pd sebagai kepala sekolah SD Negeri 10 Bontomangape dan mengadakan pertemuan dengan Ibu Nur Aulia Rezki, S.Pd yang merupakan wali kelas IV. Dalam pertemuan tersebut, peneliti menjelaskan tujuan pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut serta menginformasikan bahwa subjek penelitian adalah siswa kelas IV.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilaksanakan, ditemukan adanya penurunan minat belajar pada beberapa siswa. Hal ini tercermin dari rendahnya tingkat partisipasi aktif, kurangnya antusiasme, serta kecenderungan perilaku pasif selama proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Siswa menilai bahwa pembelajaran tersebut terasa monoton dan kurang menarik, dikarenakan metode penyampaian materi yang dominan bersifat ceramah tanpa disertai variasi model pembelajaran maupun pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian ini dengan menerapkan dua siklus.

Penelitian ini mengikuti metode penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Kemmis dan Mc Taggart yang mencakup dua siklus, di mana setiap

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

siklus meliputi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Proses penelitian dilakukan selama dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan untuk pemberian materi dan pertemuan ketiga untuk pengisian angket. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV di SD Negeri 10 Bontomangape pada semester ganjil tahun ajaran 2025.

Dalam penelitian ini, setiap siklus dilengkapi dengan menggunakan lembar observasi dan angket sebagai instrumen untuk mengukur tingkat minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diterapkan dengan model pembelajaran kooperatif serta didukung penggunaan media *word wall*. Adapun pembahasan tiap siklus Kemmis dan Mc Taggart terdapat empat tindakan dan terdapat dua siklus di uraikan sebagai berikut:

1. SIKLUS I

Siklus I dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat tahap tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan siklus I

Tahap perencanaan merupakan langkah awal untuk merancang tindak lanjut yang akan dilaksanakan pada Siklus I. Pada tahap ini, beberapa aktivitas penting yang dilakukan meliputi:

1. Melakukan observasi awal di sekolah dan di kelas lokasi penelitian
2. Menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul atau rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan model

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*), laptop, proyektor, serta akses internet untuk menggunaka media *word wall*.

3. Menyusun lembar kegitan siswa, lembar observasi keterlaksanaan media, dan menyusun angket minat belajar siswa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pendekatan dan bahasa yang digunakan dalam perencanaan ini dilakukan secara sistematis dan akademik agar dapat mendukung pelaksanaan penelitian secara optimal.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pembelajaran pada siklus I mengenai materi yang di pelajari yaitu membangun jati diri dalam kebhinekaan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) berbantuan media *digital* pada materi PKn. Pembelajaran dilaksanakan untuk siswa kelas IV SDN 10 Bontomangape yang terdiri dari 20 siswa. Pelaksanaan kegitan pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan. Berikut penjelasan pada masing-masing pertemuan.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Siklus I

Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi	Instrument
27 Oktober 2025	**I**	Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan	Modul Ajar Media *Word wall* LKPD Lembar Observasi keterlaksanaan Media
27 Oktober 2025	**II**	Mengapresiasi Kebhinekaan	Modul Ajar Media *Word wall* LKPD Lembar Observasi keterlaksanaan Media

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

28 Oktober 2025	**III**	Menilai Pemahaman dan Sikap Positif dalam Kebhinekaan	Modul Ajar Media *Word wall* LKPD Lembar Observasi keterlaksanaan Media Angket Minat Belajar Siswa

Pertemuan Pertama Siklus I

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam kepada seluruh siswa dan menanyakan kabar mereke dengan penuh perhatian.
2. Siswa menyanyikan yel-yel sebagai bentuk semangat, diikuti dengan do'a bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.
3. Guru memeriksa kehadiran siswa untuk memastikan semua hadir.
4. Guru memberikan apersepsi Coba sebutkan beberapa contoh keberagaman yang kalian lihat di sekitar kita, seperti di sekolah, lingkungan rumah, atau bahkan dalam budaya yang kalian pelajari."

Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang di lakukan pada siklus I dengan menggunakan prosedur penelitian kooperatif (*Cooperative Learning*) sebagai berikut :

1. Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa.

a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran siswa mampu menjelaskan makna jati diri dan kebhinekaan secara sederhana dan siswa didik dapat menunjukkan sikap saling menghargai melalui kegitan kelompok dan penggunaan media *word wall.*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

b. Guru membuka pembelajaran dengan pertanyaan pemantik apa itu jati diri? Mengapa disebut bangsa yang bhineka? Pertanyaan ini untuk memotivasi siswa untuk mengenal dan menggali jati diri serta nilai-nilai pribadi mereka.

2. Menyajikan Informasi

Guru memberikan penjelasan singkat dan jelas mengenai konsep jati diri dan kebhinekaan. Penjelasan ini bertujuan agar siswa mendapatkan pemahaman awal yang jelas tentang makna kedua konsep tersebut sebagai landasan pembelajaran selanjutnya.

3. Mengorganisasi Siswa dalam Kelompok Kooperatif

Guru membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok kemudian diberikan tugas untuk memilih kata-kata kunci yang tersedia di media *word wall* yang berkaitan dengan materi jati diri dan kebhinekaan. Pemilihan kata kunci ini menjadi fokus diskusi kelompok.

4. Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar

a. Setiap kelompok berdiskusi untuk mendalami makna kata-kata kunci yang telah dipilih, sekaligus mencari contoh-contoh relevan dari lingkungan sekitar sebagai ilustrasi penerapan konsep-konsep tersebut.

b. Guru berkeliling kelas untuk memberikan bimbingan, membantu kelompok yang mengalami kesulitan, serta memfasilitasi diskusi agar berlangsung efektif dan sesuai tujuan pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran *word wall* yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 10 Bontomangape. Hasil observasi dan angket memperlihatkan adanya peningkatan minat belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dengan persentase penerapan media naik dari 87,5% menjadi 100% dengan peningkatan 12,5%. dan minat belajar sangat tinggi naik dari 65% menjadi 90% dengan peningkatan 25%. Media *word wall* mampu mengatasi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran yang monoton, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif.

B. Saran

1. Guru dianjurkan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif, seperti *word wall*, dalam proses belajar mengajar agar dapat meningkatkan minat belajar siswa.
2. Sekolah memiliki peran penting dalam mendukung penggunaan teknologi serta media pembelajaran digital guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan efektif.
3. Pengembangan media pembelajaran selanjutnya dapat dilakukan dengan menambahkan berbagai variasi aktivitas yang kreatif dan relevan, serta

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

memperhatikan keberlanjutan minat belajar siswa agar hasil yang dicapai lebih optimal dan bertahan lama.

4. Pelatihan bagi guru sangat diperlukan agar mereka mampu mengoptimalkan penggunaan media *word wall* dan menerapkan pembelajaran kooperatif secara efektif, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih maksimal, inovatif

atappa pangkep jurusan pendidikan guru sekolah dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

DAFTAR PUSTAKA

Arrosyad, M. I., Antika, D., Dzulqa, E. T., Balqis, M., Muhammadiyah, U., & Belitung, B. (2023). Analisis Penggunaan Word wall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, *1*, 414–423.

AHMAD BUDI SUTRISNO, (2024; 100) PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GEOMETRI BERBASIS *AUGMENTED REALITY* DENGAN PENDEKATANMATEMATIKA REALISTIK

Azzahra, N. T. S. N. L. A. M. Y. A. B. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, *Vol.2*(No.2). https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762

Bela Vista, E. R., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Game Online Word wall Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, *7*(2), 271–279. https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.357

Dakhi, O. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Problem Solving Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Prestasi Belajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(1), 8–15. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.2

Dianti, Y. (2017). Kajian tentang minat belajar peserta didik. *Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, *2*(2), 5–24.

Elhefni, E., Al Ihwanah, A. I., Adib, H. S., Ariani, R., & Safitri, R. (2023). Use of Word Wall Learning Media to Improve Learning Outcomes Indonesian Learning in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, *15*(2), 1556–1562. https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.1447

Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Word wall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, *3*(2), 73–88. https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126

Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Word wall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, *3*, 527–532.

Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Word wall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, *15*(2), 211–223. https://doi.org/10.21831/jpi0pfip.v15i2.51691

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

Joni, Sumianto, Surani Oktavia, (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble OURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education, 4(2), 1646-1654.

M., Salmy, S., Cahya Mokoginta, D. S., & Pangalila, T. (2023). Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurnal Civic Education: Efektivitas Pemanfaatan Media Berbasis Game (Word wall) Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Terhadap Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila Dan Kewarganegaraan*, *7*(2), 120–127.

Maindoka, R. A., Olii, S. T., & Rorimpandey, R. (2022). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Word Wall Technique. *SoCul:International Journal of Research in Social Cultural Issues*, *2*(3), 564–570.

Marti'in. (2019). Analisis Tentang Rendahnya Minat Belajar Peserta Didik Kelas Xi Sma Negeri 5 Pontianak. *Universitas Tanjungpura* , 1–8.

Misliyanti, W., Adnan, & Hajar, A. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil BelajarMelalui Penerapan Media Pembelajaran Word wall Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, *5*(3), 449.

Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *1*(2), 672–681. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.92

Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). The effect of Word wall Educational Game-Based Learning Media on Interest in Learning Natural Sciences. *Education and Social Sciences Review*, *4*(1), 27–33.

Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran word wall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(5), 452–457. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162

Putri, D. J., Angelina, S., Claudia, S., & Mujazi, R. M. (2017). *Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kecamatan larangan tangerang*. *9*.

Putri, F. M., & Safrizal. (2023). Faktor Penyebab Rendahnya Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar Nageri 12 Baruh-Bukit. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *3*(1), 66–77. https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1346

Rizki, D. R. N. W. T. S. W. I. N. R. A. (2023). 2135-Article Text-9400-1-10-20231219. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , *09*(05), 1812–1825.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

ROHMATIN, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Word wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, *3*(1), 79–88. https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039

Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Word wall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, *3*(2), 42–51. https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716

Suci Trismayanti. (2023). *Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar. 4*(1), 88–100.

Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Bidang Pendidikan. (2022). Sampoerna university. https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/news/teori-belajar-konstruktivisme

Waluyo Hadi, Yofita Sari, & Nadra Maulida Pasha. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Word wall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *14*(2), 466–473. https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1570

Winda Anggriani Uno, S.Pd., M. P. (2021). *BUKU PENGEMANGAN TEKNOLOGI PENGEMBANGAN IPA BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA*. CV. Cahaya Arsh Publisher & Printing.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

DOKUMNTASI













Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw

RIWAYAT HIDUP



Ummy Faika, lahir di Pulau Kalu-Kalukuang Kec. Liukang Kalmas Kalukuang Masalima Kab. Pangkep pada tanggal 30 Juni 2003 merupakan anak pertama dari pasangan suami istri dari bapak Mursalin dan Rosneli. Peneliti telah menyelesaikan SD Negeri 18 Kalu-Kalukuang pada tahun 2015 di tahun yang sama juga peneliti melanjutkan pendidikan di MTS DDI Kalu-Kalukuang dan tamat pada tahun 2018. Kemudian melanjutkan sekolah menengah atas di MA DDI Kalu-Kalukuang dan selesai pada tahun 2021. Pada tahun 2021 peneliti juga mulai melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta, tepatnya di STKIP Andi Matappa pangkep jurusan pendidikan guru sekolah dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/RVf4Bba01mwFBHmzgLhjrw