

**PENGARUH PENGGUNAAN *EDU-GAMES EDUCAPLAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VIII
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI
MTsN 6 AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Sebagai Salah Satu Syarat
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial*



**UIN IMAM BONJOL
PADANG**

Oleh:

**FAUZA AULIA
NIM. 2214090022**

**PROGRAM TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
IMAM BONJOL PADANG
1447 H/2026 M**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Implementasi Nilai Kearifan Lokal Tradisi *Ma Apam* Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas IX Mts Muhammadiyah Alamanda Kinali"**, oleh **Regita Givani**, NIM 2214090030, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Pembimbing I



Dr. Sermal Pohan, S.Ag, M.Pd
NIP.196909091993031003

Padang, 06 Februari 2026

Pembimbing II



Drs. Ahmad Nurhuda, M.Pd
NIP.196712172014111001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skrIlmu Pengetahuan Sosiali yang berjudul "Pengaruh Penggunaan *Edu-games Educaplay* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran IPSDi MTsN 6 Agam" adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skrIlmu Pengetahuan Sosiali atau karya yang sudah dipublikasikan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun perguruan tinggi lainnya. kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skrIlmu Pengetahuan Sosiali ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia untuk dibatalkan keabsahan skrIlmu Pengetahuan Sosiali ini dan gelar kesarjanaan saya.

Padang, 03 Februari 2026



Fauza Aulia
NIM.2214090022

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQSAH

Skripsi dengan Judul "**Pengaruh Penggunaan Edu-Games Educaplay terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTsN 6 Agam**", oleh Fauza Aulia, NIM 2214090022, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Selasa, 10 Februari 2026 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Padang, Februari 2026

Tim Penguji:

Ketua

Dr. H. Ilpi Zukdi, M. Pd
NIP. 196411101989031003

Sekretaris

Suryadi Fajri, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 198902252019031007

Anggota:

Penguji I

Drs. Zainimal, M. Ag., M. Pd., M. Si.
NIP. 196603131995031002

Penguji II

Rilci Kurnia Illahi, M. Pd
NIP. 199008252019031008

Penguji III

Dr. H. Ilpi Zukdi, M. Pd
NIP. 196411101989031003

Penguji IV

Suryadi Fajri, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 198902252019031007

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang



ABSTRAK

Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosial ini disusun oleh **Fauza Aulia NIM 2214090022**, dengan judul **"Pengaruh Penggunaan *Edu-games Educaplay* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTsN 6 Agam"** Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Islam Imam Bonjol Padang, Tahun **1447 H/2026 M**.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di MTsN 6 Agam yang disebabkan oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif. Proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional sehingga peserta didik kurang termotivasi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah *Edu-games Educaplay*, yaitu *Edu-games* pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai aktivitas dan permainan edukatif interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran hasil belajar IPS peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *Edu-games Educaplay* serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Edu-games Educaplay* terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII MTsN 6 Agam, dengan sampel yang ditentukan sesuai teknik sampling yang digunakan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes berupa *pretest* dan *posttest*, sedangkan analisis data menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan *Edu-games Educaplay* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hasil uji statistik membuktikan bahwa penggunaan *Edu-games Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik kelas VIII di MTsN 6 Agam. Dengan demikian, *Edu-games Educaplay* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pre-test hasil belajar IPS kelas eksperimen adalah 53,13 dan rata-rata nilai post-test hasil belajar IPS kelas eksperimen adalah 76,17. Berdasarkan uji hipotesis dengan SPSS Versi 27 diperoleh signifikan α dalam dua sisi (2-tailed) sebesar 0,000, maka diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Oleh karena itu dapat dikatakan H_a diterima, artinya terdapat Pengaruh penggunaan *Edu-games Educaplay* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII 3 pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MTsN 6 Agam

Kata kunci: *Edu-games Educaplay*, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial

ABSTRACT

This thesis was written by Fauza Aulia 2214090022, and is entitled “**The Effect of Using the Educaplay Edu-games on the Learning Outcomes of Eighth-Grade Social Studies Students at MTsN 6 Agam**” Department of Social Sciences Education, Universitas Negeri Islam Imam Bonjol Padang, 1447 H/2026 M.

This research is motivated by the low learning outcomes of eighth-grade students in Social Studies at MTsN 6 Agam, which is caused by the minimal use of interactive learning media. The learning process is still dominated by conventional methods, resulting in students being less motivated and less active in learning. One learning medium that can be used to improve learning outcomes is the Educaplay Edu-games , a web-based learning Edu-games that provides various interactive educational activities and games.

This study aims to determine the social studies learning outcomes of students before and after using the Educaplay Edu-games and to determine the effect of using the Educaplay Edu-games on the social studies learning outcomes of eighth-grade students at MTsN 6 Agam. This study employed a quantitative approach with an experimental approach. The research design used was a pretest-posttest. The population was all eighth-grade students at MTsN 6 Agam, with the sample determined based on the sampling technique used. Data collection involved pretests and posttests, while statistical tests were used to determine differences in learning outcomes before and after the intervention.

The results showed an improvement in student learning outcomes after using the Educaplay Edu-games in social studies learning. The statistical test results demonstrated that the use of the Educaplay Edu-games significantly impacted the social studies learning outcomes of eighth-grade students at MTsN 6 Agam. Therefore, the Educaplay Edu-games can be used as an effective alternative learning medium to improve learning outcomes and student motivation in social studies.

The results showed that the average pre-test score for the experimental class was 53.13, and the average post-test score was 76.17. Based on the hypothesis test using SPSS Version 27, a two-tailed significance value of 0.000 was obtained. Therefore, the conclusion is that $(0.000 < 0.05)$. Therefore, H_a can be accepted, indicating that the use of the Educaplay Edu-games has an effect on the learning outcomes of grade VIII 3 students in social studies at MTsN 6 Agam.

Keywords: Educaplay Edu-games , learning outcomes, social studies (IPS)

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji dan rasa syukur atas kehadiran Allah subhanahu wata'ala yang tidak pernah berhenti mencurahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya, terutama kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Edu-games Educaplay* terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas VIII pada Mata Pelajaran IPS di MTsN 6 Agam". Shalawat beriring salam semoga selalu disampaikan kepada Rasul Muhammad halallahu'alaihi wassalam, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu AlQur'an dan Sunnah, Rasul shalallahu'alaihi wassalam.

Penulisan Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosial ini merupakan tugas akhir dalam menyelesaikan Pendidikan di Universitas Negeri Islam Iman Bonjol Padang untuk mencapai Gelar Sarjana Program Strata Satu (S-1) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial. Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosial ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar berkat bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak yang membantu dalam proses pembuatan Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosial ini. Teristimewa dan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada tercinta Ayahanda tercinta (Bardan syah) dan Adik sematawayang saya (Fatir Ramadhan) yang telah memberikan kepercayaan dan semangat hingga saat ini. Dan terimakasih juga kepada sahabat saya Mutiara Ramadhani Yahya dan Eka

Nurjannah. Dan terimakasih banyak Terimakasih banyak atas curahan kasih sayang yang tulus dan do'a tiada hentinya kepada penulis serta memberikan motivasi, dorongan, semangat, baik dalam segi moril maupun materil dan ucapan terimakasih kepada seluruh keluarga, penulis yang telah memberikan doa terbaik dan dukungan sepenuhnya agar penulis bisa menyelesaikan Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosialini.

Terima kasih kepada Bapak Dr. H. Ilpi Zukdi, M. Pd, selaku pembimbing I dan Bapak Suryadi Fajri, S.Pd.I. M.Pd selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikirannya dalam mengarahkan, membimbing dan memberikan dukungan sepenuhnya kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosialini. Kemudian ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Yasmadi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang beserta seluruh jajaran, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses studi sehingga penyusunan Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosialini dapat terlaksana dengan baik.
2. Bapak Dr. Syahril, S.Ag, M.Pd selaku Ketua Program Studi Tadris IPS
3. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Prodi Tadris IPSFakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang
4. Ibu Fitria, S.Ag, selaku Wakil Kurikulum MTsN 6 Agam , yang telah mengizinkan untuk melaksanakan penelitian di MTsN 6 Agam dan memotivasi penulis dalam penyelesaian Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosialini.

5. Ibu Astariny Martha S.Pd, selaku pendidik mata pelajaran IPS di kelas VIII MTsN 6 Agam, serta pendidik-pendidik MTsN 6 Agam, yang telah memberikan bantuan selama penulis melaksanakan penelitian di MTsN 6 Agam Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosialini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, penulis berharap adanya masukan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak, sehingga Skripsi Ilmu Pengetahuan Sosialini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya dalam rangka pengembangan pengetahuan dan penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

Padang, 03 Februari 2026



Fauza Aulia
NIM.2214090022

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQSAH	iii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Definisi Operasional.....	8
G. Manfaat Dan Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Landasan Teori	11
1. <i>Edu-games Educaplay</i>	11
a. Pengertian <i>Edu-games Educaplay</i>	11
b. <i>Edu-games Educaplay</i> Sebagai Media Pembelajaran	14
c. Spesifikasi <i>Edu-games Educaplay</i>	15
d. Langkah-langkah menggunakan <i>Edu-games Educaplay</i>	27
e. Kelebihan <i>Edu-games Educaplay</i>	32
f. Kekurangan <i>Edu-games Educaplay</i>	36
2. Hasil Belajar	39
a. Pengertian Hasil Belajar	39
b. Domain Hasil Belajar	41
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	45

3. IPS	48
B. Penelitian Relevan.....	51
C. Kerangka Pikir	54
D. Hipotesis Penelitian.....	56
BAB III METODE PENELITIAN	57
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	57
B. Lokasi Penelitian.....	59
C. Populasi dan Sampel	59
D. Variabel Penelitian	61
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	62
F. Teknik Uji Instrumen	63
G. Indeks Tingkat Kesukaran dan Daya Beda Soal	68
H. Teknik Analisis.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	76
A. Hasil Penelitian	76
B. Pembahasan Hasil	88
C. Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN.....	98
BIODATA PENULIS.....	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validitas Soal dan Reabilitas Soal	99
Lampiran 2 Tingkat Kesukaran Soal dan Daya Beda Soal	100
Lampiran 3 Rekap Nilai Pretest dan Posttest KKTP 76.....	101
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	102
Lampiran 5 Undangan Sempro.....	135
Lampiran 6 Berita Acara Sempro	136
Lampiran 7 Izin Penelitian dari Kampus.....	137
Lampiran 8 Izin Penelitian dari KEMENAG	138
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	139
Lampiran 10 SK Pembimbing.....	140
Lampiran 11 Kartu Bimbingan SkrlIlmu Pengetahuan Sosiali	141
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian	142