

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perspektif Islam, proses pendidikan tidak hanya bertujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, tetapi juga menuntut penggunaan metode yang tepat agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik. Allah SWT berfirman dalam QS. An-Nahl ayat 125:

أَدْخُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَا دِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: *Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk." (QS. An-Nahl 16: Ayat 125).*

Menurut, Shihab, (2011) ayat tersebut menjelaskan bahwa penyampaian ilmu hendaknya dilakukan dengan hikmah dan metode yang sesuai dengan karakteristik sasaran agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh ketepatan guru dalam memilih metode dan strategi pembelajaran yang digunakan. Penerapan metode pembelajaran yang tepat menjadi semakin penting pada jenjang pendidikan yang menuntut kemampuan berpikir dan pemahaman konsep yang lebih kompleks, seperti pada tingkat Madrasah Tsanawiyah yang selanjutnya disingkat MTs.

MTs merupakan jenjang pendidikan di mana peserta didik mulai menghadapi materi pembelajaran yang lebih kompleks dibandingkan dengan jenjang sekolah dasar, sehingga menuntut kemampuan memahami konsep, menganalisis permasalahan, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Namun, perbedaan kemampuan peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi menyebabkan hasil belajar yang dicapai belum merata dan masih terdapat peserta didik yang belum mencapai standar ketuntasan yang diharapkan. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif guna meningkatkan pemahaman serta hasil belajar peserta didik (Aprilia, 2024). Pada jenjang ini, pendidikan menjadi fondasi utama yang menentukan arah perkembangan peserta didik di masa depan, sehingga guru dan sekolah perlu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan terstruktur agar peserta didik dapat berkembang secara optimal, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. (Darmawan, 2024)

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran di jenjang MTs adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Secara ideal, pembelajaran IPS diharapkan mampu membantu peserta didik memahami kehidupan sosial, ekonomi, budaya dan Sejarah dalam kehidupan

sehari- hari. Namun pada kenyataannya, hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPS masih rendah.

Berdasarkan hasil penilaian sumatif akhir semester peserta didik kelas VII MTsN 3 Pasaman Barat, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) IPS sebesar 75. Berikut tabel data hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPS dikelas VII MTsN 3 Pasaman Barat Semester Ganjil 2025/2026:

Tabel 1. 1 Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII.

N O	Kelas	Jumla peserta didik	Peserta didik LK	Peserta didik PR	KK TP	Nilai tuntas (>)	Nilai = KKT P	Nilai belum tuntas (<)	Persentase ketuntasan (%)
1	VII A	30	14	16	75	13	2	15	50%
2	VII B	30	14	16		9	3	18	40%
3	VII C	28	13	15		13	0	15	46,42%
4	VII D	30	14	16		6	4	20	33,33%
5	VII E	30	16	14		8	4	18	40%
6	VII F	31	14	17		7	6	18	42%
7	VII G	31	14	17		13	1	17	45,16%
Total		210	99	111		69	20	121	42,41%

Berdasarkan Tabel 1, dari total 210 peserta didik kelas VII MTsN 3 Pasaman Barat, sebanyak 69 peserta didik memiliki nilai di atas KKTP, 20 peserta didik memperoleh nilai sama dengan KKTP, dan 121 peserta didik belum mencapai KKTP. Rata-rata ketuntasan peserta didik sebesar 42,42 % kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS peserta didik masih belum optimal dan memerlukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Jika dibandingkan dengan kondisi ideal yang harus mencapai ketuntasan belajar , maka kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan yang perlu di atasi.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor, salah satunya adalah proses pembelajaran yang belum optimal. Salah satu faktor yang menyebabkan kondisi tersebut adalah pembelajaran IPS sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang penuh dengan hafalan dan teori yang sulit dipahami, sehingga peserta didik kurang optimal dalam memahami materi. Pembelajaran IPS yang masih menggunakan model konvensional, seperti ceramah, yang bersifat satu arah dan kurang mendorong keterlibatan kognitif peserta didik, semakin memperburuk situasi ini (Agusta dkk., 2025).

Proses pembelajaran seharusnya tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memperhatikan keterlibatan aktif peserta didik serta penggunaan metode yang variatif dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik peserta didik, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman belajar dengan menggunakan model *Game Based Learning* yang selanjutnya disingkat GBL, yaitu pembelajaran berbasis game yang diharapkan sangat membantu guru memberikan pengajaran yang maksimal, efektif serta efisien sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal (Putra dkk., 2024). Pembelajaran dengan model GBL memiliki

perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menggunakan model ceramah. Model ini menempatkan pendidik sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk aktif, berpikir kritis, bersifat edukatif, sehingga penerapan model GBL berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nur, 2018).

Untuk mendukung penerapan model GBL, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital, salah satunya adalah media *Wordwall*. Jika dibandingkan dengan media konvensional yang cenderung monoton, *wordwall* menawarkan pengalaman belajar lebih interaktif melalui berbagai permainan edukatif interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran maupun evaluasi. Media ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi IPS secara variatif, menarik, dan mudah diakses melalui perangkat (Sari, 2021).

Salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan dalam aplikasi *Wordwall* adalah *Spin Game*, yaitu permainan berbasis roda putar yang berisi soal atau tantangan sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan *Spin Game* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif melalui mekanisme permainan yang menantang dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan fokus, keaktifan, serta pemahaman materi IPS (Maulana, 2023).

Penggunaan model GBL Berbantuan media *Wordwall-Spin Game* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat membantu peserta didik lebih fokus pada materi yang diajarkan serta meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media ini mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan

menyelesaikan tantangan secara kelompok, yang sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif (Arzeti, 2025). Dengan demikian, media *Spin Game* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Meskipun secara teoritis penggunaan model GBL Berbantuan *Spin Game* berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik (Handayani & Febriani, 2025), hal tersebut juga di dukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Kusmiyati, (2021). menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran GBL dengan bantuan media Permainan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya nilai *posttest* peserta didik pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Penelitian lain yang relevan juga menunjukkan bahwa penggunaan model GBL Berbantuan media *Wordwall* meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional (Aditya, 2024).

Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji model GBL dan media *Wordwall* secara terpisah, namun penelitian yang secara khusus mengombinasikan model *Game Based Learning* Berbantuan media *Wordwall-Spin Game* pada pembelajaran IPS masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan suatu penelitian untuk menguji dan menganalisis pengaruh penggunaan model GBL Berbantuan media *Wordwall-Spin Game* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di MTsN 3 Pasaman Barat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS dikelas VII MTsN 3 Pasaman Barat masih rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).
2. Proses pembelajaran IPS masih didominasi model konvensional yang berpusat pada guru, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.
3. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi dan belum sepenuhnya memanfaatkan media berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital.
4. Model GBL yang Berbantuan dengan *media Wordwall- Spin Game* berbasis belum pernah diterapkan secara optimal pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial.

C. Batasan masalah

Dari penjabaran yang tertera dalam identifikasi masalah masih terlalu luas, sehingga disini peneliti membatasi masalah yang akan peneliti teliti. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII MTsN 3 Pasaman Barat tahun pembelajaran 2025/2026. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model pembelajaran GBL yang dipadukan dengan media *Wordwall-Spin Game* sebagai bentuk inovasi dalam proses pembelajaran. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan model GBL Berbantuan media *Wordwall-Spin Game* online, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil

belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada kompetensi dasar potensi ekonomi lingkungan. Selain itu, penelitian ini hanya difokuskan untuk mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap hasil belajar IPS, tanpa membahas aspek lain seperti minat, motivasi, atau sikap sosial peserta didik.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik pada *Pretest* kelompok eksperimen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik pada *Pretest* kelompok kontrol pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial?
3. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik pada *posttest* kelompok eksperimen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial?
4. Bagaimana gambaran hasil belajar peserta didik pada *posttest* kelompok kontrol pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial?
5. Apakah terdapat pengaruh model GBL Berbantuan media *Wordwall- Spin Game* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik ilmu pengetahuan sosial?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik pada *Pretest* kelompok eksperimen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik pada *Pretest* kelompok kontrol pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
3. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik pada *posttest* kelompok eksperimen pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
4. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar peserta didik pada *posttest* kelompok kontrol pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
5. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model GBL Berbantuan Media *Wordwall-Spin Game* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik ilmu pengetahuan sosial.

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait utamanya bagi pihak-pihak berikut ini:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian model pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kontribusi teoritis penelitian ini meliputi:

a) *Model Game Based Learning (GBL)*

Memberikan penguatan konsep dan bukti empiris mengenai efektivitas model pembelajaran GBL dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS.

b) *Media Pembelajaran Wordwall–Spin Game*

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, khususnya penggunaan *Wordwall–Spin Game* sebagai media yang dapat mendukung proses pembelajaran berbasis permainan.

c) *Hasil Belajar Peserta Didik*

Memberikan pemahaman teoritis mengenai hubungan antara penerapan model pembelajaran berbasis permainan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS materi potensi ekonomi lingkungan.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi kepala sekolah MTsN 3 Pasaman Barat diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mewujudkan sekolah yang berhasil.

b) Bagi guru MTsN 3 Pasaman Barat diharapkan dapat menguasai berbagai media pembelajar untuk pembelajaran yang lebih menarik.

c) Bagi peserta didik, diharapkan memiliki antusias dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar yang lebih baik.

G. Definisi operasional

1. Model *Game Based Learning* (GBL)

Model pembelajaran GBL merupakan suatu model pembelajaran yang menampilkan permainan yang menarik dan menyenangkan yang melibatkan peserta didik dalam mencapai tujuan akhir sehingga dapat mengembangkan atau meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Manfaat dari model pembelajaran GBL seperti dapat memotivasi peserta didik, dapat menambah literasi dan keterampilan, sebagai model sehingga tidak membuat jenuh (R. R. Safitri dkk., 2025)

Model GBL dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dalam pembelajaran IPS materi potensi ekonomi lingkungan dengan memanfaatkan aktivitas permainan edukatif Berbantuan media Wordwall-Spin Game. Penerapan model ini dilakukan melalui tahapan memilih permainan yang sesuai dengan materi, penjelasan konsep, penyampaian aturan permainan, pelaksanaan permainan, penyusunan ringkasan materi, dan refleksi pembelajaran. Variabel ini berperan sebagai variabel bebas (X) dalam penelitian.

2. Media *wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi browser yang menarik. Aplikasi ini dirancang khusus untuk menjadi sumber belajar, media maupun alat penilaian yang menyenangkan untuk peserta didik. Di dalam website *Wordwall* juga menyertakan contoh karya guru untuk membantu para pengguna baru untuk dapat memahami gambarangambaran yang akan

dibuat. Sehingga *Wordwall* dapat diartikan sebagai aplikasi *website* yang digunakan untuk membuat game yang berbasis kuis yang sangat menyenangkan dan aplikasi website ini sangat cocok untuk penilaian aktivitas pembelajaran (Fadilah dkk., 2025).

Media *Wordwall–Spin Game* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital yang digunakan sebagai sarana pelaksanaan model GBL pada kelas eksperimen.

3. Media Pembelajaran *Spin Game*

Media *Spin Game* adalah salah satu bentuk media pembelajaran digital interaktif yang memanfaatkan aplikasi atau platform berbasis internet dengan mekanisme *spin*. Media ini dirancang untuk membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif. Sumber (Tri Septiani dkk., 2023).

Media *spin game* dalam penelitian ini adalah Media yang berisi soal-soal IPS materi potensi ekonomi lingkungan yang disajikan dalam bentuk roda putar (*spin wheel*), sehingga peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan pembelajaran.

4. Hasil belajar

Menurut Lumempouw dkk., (2022) hasil belajar ialah kemampuan yang didapat peserta didik setelah terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar IPS dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif peserta didik kelas VII MTsN 3 Pasaman Barat pada materi potensi ekonomi lingkungan setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar diukur menggunakan tes objektif berupa soal pilihan ganda yang diberikan melalui pretest dan posttest. Skor yang diperoleh peserta didik digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Game Based Learning* Berbantuan media Wordwall–Spin Game terhadap hasil belajar IPS

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Andira dkk., (2024) mengatakan bahwa IPS merupakan bidang studi yang melibatkan analisis hubungan antara manusia dengan lingkungan sosialnya, baik alamiah maupun buatan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam penelitian ini adalah mata pelajaran yang diajarkan pada peserta didik kelas VII MTsN 3 Pasaman Barat dengan materi potensi ekonomi lingkungan sesuai dengan capaian pembelajaran yang berlaku pada fase D Kurikulum Merdeka.