

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA *WORDWALL-SPIN GAME*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL**

SKRIPSI

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



OLEH

SISRI DAYANI
NIM: 2214090017

**PROGRAM STUDI TADRIS ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
2026 M/ 1448 H**

MOTTO

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

"Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya." (QS. An-Najm: 39)

"Skripsi ini adalah bukti bahwa doa, usaha, dan kesabaran mampu mengubah 'hampir menyerah' menjadi 'akhirnya selesai'."

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan." (QS. Al-Insyirah: 6)

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sisri Dayani

NIM : 2214090017

TTL : Tampuniak, 19 Desember 2003

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul judul **“Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Media Wordwall-Spin Game terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”** adalah benar hasil karya saya, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi 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 bersumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini adalah plagiasi atau tidak orisinal, maka saya bersedia bahwa keabsahan skripsi dan gelar saya dibatalkan.

Padang, 08 Juni 2026

Yang menyatakan,



ni
NIM. 2214090017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul " **Pengaruh Model *Game Besed Learning* Berbantuan Media *Wordwall-Spin Game* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial** " oleh Sisri Dayani NIM. 2214090017, telah memenuhi persyaratan ilmiah dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Pembimbing I



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

Padang, 21 Mei 2026
Pembimbing II



Rilci Kurnia Illahi, M.Pd.
NIP.199008252019031008

PENGESAHAN TIM PENGUJI MUNAQASYAH

Skripsi dengan judul "**Pengaruh Model *Game Besed Learning* Berbantuan Media *Wordwall - Spin Game* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**" oleh Sisri Dayani NIM. 2214090017, telah diuji dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, 12 Juni 2026 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S-1) pada Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial.

Padang, Juni 2026

Tim Penguji:

Ketua,

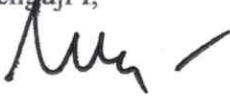

Dr. H. Ilpi Zukdi, M. Pd.
NIP.196411101989031003

Sekretaris,

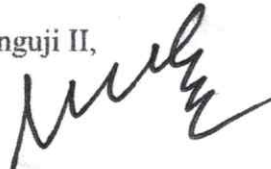

Rilci Kurnia Illahi, M.Pd.
NIP.199008252019031008

Anggota:

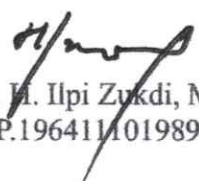
Penguji I,


Drs. Ahmad Nurhuda M. Pd.
NIP. 196712172014111001

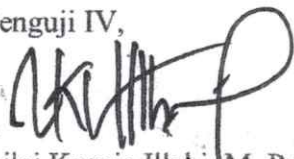
Penguji II,


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

Penguji III,


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

Penguji IV,


Rilci Kurnia Illahi, M. Pd.
NIP.199008252019031008

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang




Prof. Dr. Yasmadi, M. Ag.
NIP.195405172000031001

ABSTRAK

Sisri Dayani. 2214090017 “Pengaruh Penggunaan Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall–Spin Game* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial”. Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. 2026.

Fenomena yang terjadi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga peserta didik menjadi kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan peserta didik kurang tertarik terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan model dan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, salah satunya melalui model *Game Based Learning* Berbantuan media *Wordwall–Spin Game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* Berbantuan media *Wordwall–Spin Game* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* menggunakan desain *Nonequivalent Kontrol Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Game Based Learning* Berbantuan media *Wordwall–Spin Game*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji *paired sample t-test*, uji *independent sample t-test*, dan uji *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *Game Based Learning* Berbantuan media *Wordwall–Spin Game*. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 62 meningkat menjadi 83 pada nilai *posttest* dengan kategori baik. Sedangkan pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* sebesar 55 meningkat menjadi 72,77 pada nilai *posttest*. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,010 < 0,05$ dengan nilai *t* hitung sebesar 2,67, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil uji *N-Gain* memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,6017 atau 60,1728% dengan kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Game Based Learning* Berbantuan media *Wordwall–Spin Game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

ABSTRACT

Sisri Dayani. 2214090017 “*The Effect of Using the Game Based Learning Model Assisted by Wordwall–Spin Game Media on Students’ Learning Outcomes in Social Studies Subject*”. Department of Social Studies Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Imam Bonjol State Islamic University Padang. 2026.

The phenomenon occurring in Social Studies learning shows that students’ learning outcomes are still relatively low. This is caused by the learning process which is still dominated by conventional teacher-centered methods, resulting in students becoming less active and easily bored during the learning process. In addition, the use of less varied learning media makes students less interested in the learning material. Therefore, innovative and interactive learning models and media are needed, one of which is the Game Based Learning model assisted by Wordwall–Spin Game media. This study aims to determine the effect of using the Game Based Learning model assisted by Wordwall–Spin Game media on students’ learning outcomes in Social Studies subjects.

This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design employing the Nonequivalent Kontrol Group Design. The population of this study consisted of all seventh-grade students. The sample consisted of an experimental class and a kontrol class selected using the purposive sampling technique. The experimental class was taught using the Game Based Learning model assisted by Wordwall–Spin Game media, while the kontrol class was taught using conventional learning methods. Data were collected through learning outcome tests, observation, and documentation. Data analysis techniques included normality test, homogeneity test, paired sample t-test, independent sample t-test, and N-Gain test.

The results of the study showed that students’ learning outcomes in the experimental class improved after the implementation of the Game Based Learning model assisted by Wordwall–Spin Game media. This can be seen from the average pretest score of the experimental class which increased from 62 to 83 in the posttest score with a good category. Meanwhile, in the kontrol class, the average pretest score increased from 55 to 72.77 in the posttest score. Based on the results of the independent sample t-test, the significance value obtained was $0.010 < 0.05$ with a t-count value of 2.67, therefore H_0 was rejected and H_a was accepted. In addition, the N-Gain test result obtained an average score of 0.6017 or 60,17% which was categorized as moderate. Thus, it can be concluded that the use of the Game Based Learning model assisted by Wordwall–Spin Game media has a significant effect on students’ learning outcomes in Social Studies subjects

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada semua hamba-Nya. Shalawat beriringan salam semoga selalu disampaikan kepada Baginda Muhammad shalallahu 'alaihi wassalam, yang telah mewasiatkan untuk senantiasa berpegang teguh kepada dua pedoman yang ditinggalkan untuk umatnya, yaitu Al-Qur'an dan Sunnah Rasul *shalallahu 'alaihi wassalam*.

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall–Spin Game* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial**”. Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana (S.Pd) pada Prodi Tadris Ilmu pengetahuan sosial di UIN Imam Bonjol Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis sangat banyak mendapatkan bimbingan, motivasi, dan dukungan dari semua pihak baik secara moral maupun materil dari orang-orang yang sangat penulis cintai dan sayangi yang mengharapakan kesuksesan dan keberhasilan penulis. Berkat kemudahan yang Allah SWT berikan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat penulis selesaikan Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol Padang beserta seluruh dosen dan staff serta jajarannya yang memberikan pelayanan kepada penulis dalam kesuksesan perjalanan perkuliahan sampai penyelesaian skripsi ini.
2. Ketua Prodi Tadris IPS bapak Dr. Syahril, S.Ag., M.Pd. selaku Ketua Prodi Tadris IPS dan Sekretaris Prodi Tadris IPS Bapak Suryadi Fajri, S.Pd., M.Pd
3. Bapak Dr.H. Ilpi Zukdi, M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Rilci Kurnia Illahi, M.Pd. selaku pembimbing II, yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk membimbing serta mengarahkan penulis dengan

4. enuh kesabaran dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Syahril, S.Ag., M.Pd dan Bapak Suryadi Fajri, S.Pd., M.Pd yang sudah menjadi Validator Instrumen Penelitian kSripsi ini.
6. Bapak Agus Salim, S.Pd.I., M.Pd. selaku kepala sekolah dan Ibu Rozenfa, S.Pd. selaku Guru IPS di MTsN 3 Pasaman Barat yang telah memberikan informasi lengkap kepada penulis, serta peserta didik kelas VII B dan VII D yang berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Teristimewa kepada Ayahanda, cinta pertama penulis, Bapak Daralis, sosok pertama yang menyambut kehadiran penulis ke dunia dengan kebahagiaan. Terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan kebahagiaan terbaik untuk anak perempuannya ini, yang berkorban tenaga dan pikiran. Sosok yang selalu memberikan motivasi dan dukungan moral dan material serta do'a sehingga meringankan langkah peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Teruntuk ibunda tercinta, Ibu Desmayenti, sosok yang luar biasa yang menjadi madrasah pertama peneliti. Terimakasih sebesar-besarnya atas cinta dan kasih sayang yang tidak ada habisnya dan doa yang selalu di berikan kepada penulis serta pengorbanan yang tidak terhingga. Terimakasih telah mejadi wanita kuat, hebat dan selalu sabar untuk mendampingi penulis dari dalam kandungan, lahir kedunia sampai beradaa di titik ini. Terimakasih telah mengusahakan kebahagiaan dan kenyamanan yang di berikan. Sehingga kata-kata terimakasih selalu kurang jika di berikan kepada orang tua peneliti. Serta tidak lupa kepada saudaraku, abang Rudi Gusdayat dan adek Rikkifirmando. Serta seluruh keluarga besar yang selalu mendukung yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu.

Teman-teman Tadris IPS UIN Imam Bonjol BP 22 terkhususnya rekan kelas IPS A, serta seluruh kakak komunitas Teras Cahaya terkhusus kakak Rica Julia, S.E., M.M dan kakak Etha visari nazara yang telah mendengar keluh kesah penulis selama penyusunan skripsi serta kakak kos zilfadlia nirmala M.Pd dan untuk shabat yang dari awal selalu menemani dan samama menyemangati yaitu Nurul Aini.

Do'a dan harapan penulis. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda dan menjadi amal shaleh kepada semua yang telah berpartisipasi.

Terakhir penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat terutama dalam peningkatan kualitas pendidikan. *Amiin yaarabbal 'alamiin.*

Padang, 2 Juni 2026



Sisri Dayani
NIM. 2214090017

DAFTAR ISI

MOTTO	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat penelitian.....	9
G. Definisi operasional.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
1. Pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS).....	14
2. Model Pembelajaran.....	23
3. Model <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	27
4. Media Pembelajaran.....	37
5. Media Wordwall.....	43
6. Media Spin Game.....	50
7. Hasil belajar	59
B. Penelitian Relevan.....	62
C. Karangka Berpikir	66
D. Hipotesis Penelitian.....	67
BAB III METODE PENELITIAN.....	68
A. Jenis Penelitian dan Desain penelitian	68
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian	71
C. Populasi Dan Sampel	71
D. Variabel Penelitian.....	73
E. Teknik Pengumpulan Data	73
F. Teknik Analisis Data	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	89
A. Hasil Penelitian	89
1. Gambaran Hasil belajar <i>pretest</i> kelas eksperimen.....	90
2. Hasil belajar <i>pretest</i> kelas kontrol	92
3. Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	94

4. Hasil belajar <i>posttest</i> kelas kontrol.....	96
5. Pengaruh Model GBL Berbantuan media wordwall- spin game terhadap hasil belajar	98
B. Pembahasan	107
1. Gambaran Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	107
2. Gambaran Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	109
3. Gambaran Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	110
4. Gambaran Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	112
BAB V PENUTUP.....	119
A. Kesimpulan.....	119
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	123

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Presentase Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII	3
Tabel 2. 1 Jenis dan Indicator Hasil Belajar	61
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	70
Tabel 3. 2 Jumlah Peserta Didik Kelas VII MTsN 3 Pasaman Barat	72
Tabel 3. 3 Sampel Kelas Penelitian	73
Tabel 3. 4 Hasil Perhitungan Uji Validitas	77
Tabel 3. 5 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	78
Tabel 3. 6 Hasil Reliabilitas	79
Tabel 3. 7 Klasifikasi <i>Koefisien Kesukaran Soal</i>	80
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Kesukaran	80
Tabel 3. 9 Klasifikasi Daya Pembeda Soal	82
Tabel 3. 10 Kriteria Daya Pembeda Soal	82
Tabel 3. 11 Kriteria Nilai <i>N Gain</i>	88
Tabel 4. 1 Standar Interval Nilai di MTsN 3 Pasaman Barat	90
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	91
Tabel 4. 3 Standar Interval Nilai di MTsN 3 Pasaman Barat	92
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	93
Tabel 4. 5 Standar Interval Nilai Di MTsN 3 Pasaman Barat	94
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	95
Tabel 4. 7 Standar Interval Nilai Di MTsN 3 Pasaman Barat	97
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	97
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas	99
Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas	100
Tabel 4. 11 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i>	102
Tabel 4. 12 Hasil Uji <i>Independent Samples Test</i>	103
Tabel 4. 13 Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i>	105
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>N Gain</i>	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Search Wordwall di Browser.....	48
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Wordwall	48
Gambar 2. 3 Tampilan Template di Wordwall	49
Gambar 2. 4 Membuat Activity Title	49
Gambar 2. 5 Penyusunan Soal di Wordwall.....	49
Gambar 2. 6 Share Soal di Wordwall.....	50
Gambar 2. 7 Kerangka Berfikir.....	66

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	91
Grafik 4. 2 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Pretest</i>	94
Grafik 4. 3 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>Posttest</i>	96
Grafik 4. 4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar <i>posttest</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	131
Lampiran 2 Modul Pembelajaran Kelas Kontrol	138
Lampiran 3 Materi Pembelajaran.....	141
Lampiran 4 Kisi Kisi Soal Tes Materi Potensi Sumber Daya Alam	147
Lampiran 5 Validasi Instrument	148
Lampiran 6 Instrumen Tes Uji Coba	149
Lampiran 7 Validitas	157
Lampiran 8 Soal Ujian Untuk <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	158
Lampiran 9 Hasil Belajar Kelas Eksperimen	164
Lampiran 10 Hasil belajar kelas kontrol	165
Lampiran 11 Hasil Uji Reability	166
Lampiran 12 Hasil Daya Pembeda.....	167
Lampiran 13 Daya Kesukaran.....	168
Lampiran 14 Hasil Data Normalitas	170
Lampiran 15 Hasil Data Homogenitas.....	170
Lampiran 16 Uji Hipotesis	170
Lampiran 17 Hasil Uji Independent Samples Test.....	171
Lampiran 18 Uji <i>N-Gain</i>	171
Lampiran 19 Surat Penelitian Ke Kementrian Agama Pasaman Barat	172
Lampiran 20 Surat Penelitian Ke Kementrian Agama Kabupaten Pasaman Barat	173
Lampiran 21 Dokumentasi	174
Lampiran 22 Surat Balasan Penelitian Dari MTsN 3 Pasaman Barat	179