

PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN *WORD WALL* TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SKI PADA SISWA KELAS VII DI MTsS THAWALIB PADANG

TESIS

*Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
Guna Meraih Gelar Magister pada Prodi Pendidikan Agama Islam*



**Oleh:
MUTHIA AZIZAH
NIM. 2320010001**

**PASCASARJANA PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
2026 M / 1448 H**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Muthia Azizah
NIM : 2320010001
TTL : Pariaman, 21 Desember 2000
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Jl. H. Rasul Telur No. 41, Desa Bato, Kec. Pariaman Timur,
Kota Pariaman

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis saya yang berjudul **"Penerapan Strategi Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar SKI pada Siswa Kelas VII di MTsS Thawalib Padang"** benar-benar karya asli saya tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan **Kode Etik Mahasiswa Pasal 14 Ayat (2)**.

Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dan kesalahan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam **Pasal 19 Ayat (4)** tentang kode etik mahasiswa, yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 30 September 2026
Saya yang menyatakan,



Muthia Azizah
NIM. 2320010001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis dengan Judul **“Penerapan Strategi Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar SKI Pada Siswa Kelas VII di MTsS Thawalib Padang”** disusun oleh Muthia Azizah NIM 2320010001, Program Studi Pascasarjana Pendidikan Agama Islam, UIN Imam Bonjol Padang, telah memenuhi syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk tahap selanjutnya.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan.

Padang, 30 September 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Hidayati, S.Ag., M.Pd.
NIP.197201282000032001

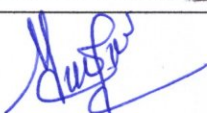
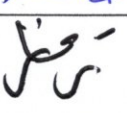


Dr. Juliana Batubara, S.Pd., M.Pd. Kons.
NIP.198509032011012015

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH

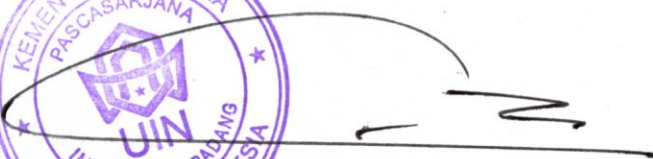
Tesis dengan judul : **Penerapan Strategi Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Kelas 7 di MTsS Thawalib Padang** oleh **Muthia Azizah Nim: 2320010001** program studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri (UIN) Imam Bonjol Padang telah di sidangkan dan diperbaiki sesuai saran, arahan dan rekomendasi dari tim penguji sidang munaqasyah tesis yang dilaksanakan pada hari/tanggal : Selasa / 15 Agustus 2026 Jam 16.00 – 18.00 WIB di Ruang Imam Al-Thabari Pascasarjana UIN IB Padang.

Padang, 30 September 2026
Tim Penguji Seminar Hasil Tesis

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Prof. Dr. Ahmad Wira, M.Si., M.Ag., Ph.D. NIP. 197112011996031002	Ketua / penguji 1	
2	Musalwa, M.Pd. NIP. 199207272019032035	Sekretaris / Penguji 2	
3	Dr. Rehani, M.Ag. NIP. 197208151996032001	Penguji 3	
4	Dr. Fauza Masyhudi, M.A. NIP. 198401292009122003	Penguji 4	
5	Dr. Hidayati, S.Ag., M. Pd. NIP.197201282000032001	Penguji 5	
6	Dr. Juliana Batubara, M. Pd. Kons. NIP.198509032011012015	Penguji 6	

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang




Prof. Dr. Ahmad Wira, M.Ag., M.Si., Ph.D.
NIP. 197112011996031002

ABSTRAK

Muthia Azizah. 2320010001. “Penerapan Strategi Pembelajaran *Game-Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar SKI pada Siswa Kelas VII di MTsS Thawalib Padang.” Program Studi Pendidikan Agama Islam, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang dipengaruhi oleh penggunaan strategi pembelajaran yang masih didominasi oleh strategi konvensional sehingga kurang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias, mudah merasa bosan, dan kurang optimal dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana efektivitas strategi pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas VII MTsS Thawalib Padang pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Post-Test Only Control Group Design*. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas VII, sedangkan sampel penelitian berjumlah 54 siswa yang terdiri dari 27 siswa kelas eksperimen dan 27 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa angket minat belajar dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan melalui analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis menggunakan *Independent Samples t-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar 63,00, sedangkan kelas kontrol sebesar 50,81, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Selanjutnya, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 81,11, sedangkan kelas kontrol sebesar 63,33, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil uji *Independent Samples t-test* pada hasil belajar memperoleh nilai t sebesar 6,564 dengan df sebesar 52 dan nilai signifikansi 0,000. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam perbedaan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan unsur permainan dan aktivitas interaktif melalui *Wordwall* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif, menjawab pertanyaan, memperoleh umpan balik, serta memperkuat pemahaman terhadap materi pembelajaran. Oleh karena itu, strategi pembelajaran *Game-Based Learning* berbantuan *Wordwall* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

ABSTRACT

Muthia Azizah. 2320010001. "Implementation of the *Game-Based Learning* Strategy Assisted by *Wordwall* on Students' Learning Interest and Learning Outcomes in Islamic Cultural History (SKI) among Seventh-Grade Students at MTsS Thawalib Padang." Islamic Education Study Program, Graduate School, Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang.

This study was motivated by the low levels of students' learning interest and learning outcomes in the subject of Islamic Cultural History (SKI), which were influenced by the dominance of conventional learning strategies that were less capable of actively engaging students in the learning process. This condition caused students to be less enthusiastic, easily bored, and less able to understand the learning materials optimally. Therefore, an innovative, interactive, and enjoyable learning strategy is needed to improve students' learning interest and learning outcomes.

This study aimed to analyze the effectiveness of the *Game-Based Learning* strategy assisted by *Wordwall* on the learning interest and learning outcomes of seventh-grade students at MTsS Thawalib Padang in the subject of Islamic Cultural History (SKI). This study employed a quantitative approach using a *Post-Test Only Control Group Design*. The population consisted of all seventh-grade students, and the sample consisted of 54 students, with 27 students in the experimental class and 27 students in the control class. The research instruments consisted of a learning interest questionnaire and a learning outcomes test. Data analysis included descriptive statistical analysis, normality and homogeneity tests, and hypothesis testing using an independent samples t-test.

The results showed a significant difference in students' learning interest between the experimental and control classes. The mean learning interest score of the experimental class was 63.00, while that of the control class was 50.81, with a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. In addition, there was a significant difference in students' learning outcomes between the experimental and control classes. The mean learning outcomes score of the experimental class was 81.11, while that of the control class was 63.33, with a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. The independent samples t-test for learning outcomes produced a t-value of 6.564 with 52 degrees of freedom and a significance value of 0.000. These results indicate that the *Game-Based Learning* strategy assisted by *Wordwall* was more effective than conventional learning in improving students' learning interest and learning outcomes in Islamic Cultural History.

The findings indicate that the implementation of the *Game-Based Learning* strategy assisted by *Wordwall* was able to create a more active, interactive, and enjoyable learning process, thereby increasing students' engagement in learning. The use of game elements and interactive activities through *Wordwall* provided students with opportunities to actively participate, answer questions, receive immediate feedback, and reinforce their understanding of the learning materials. Therefore, the *Game-Based Learning* strategy assisted by *Wordwall* can be used as an effective alternative learning strategy to improve students' learning interest and learning outcomes in Islamic Cultural History.

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*.

Tesis dengan judul **“Penerapan Strategi Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan *Wordwall* terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ski pada Siswa Kelas VII di MTs Thawalib Padang”**. Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Prodi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang.

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

1. Ibu Dr. Hidayati, S.Ag., M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Juliana Batubara, M.Pd., Kons selaku pembimbing II, yang telah memberikan waktu dan kesempatan untuk membimbing serta mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tesis ini.
2. Ibu Dr. Rehani, M.Ag dan Ibu Fauza Masyhudi, M.Ag selaku penguji yang telah memberikan kritik, saran, dan evaluasi yang membangun untuk perbaikan dalam penulisan tesis ini.
3. Ketua prodi PAI Ibu Dr. Juliana Batubara M.Pd., Kons dan sekretaris Prodi PAI Ibu Musalwa, M.Pd.
4. Bapak Dr. Abdul Basit, M.Pd, Bapak Dr. Muhammad Zalnur, M.Ag dan Ibu Dr. Zulvia Trinova, S.Ag., M.Pd. yang sudah menjadi validator instrumen penelitian tesis ini.

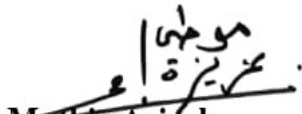
5. Ibu Prof. Dr Martin Kustati, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang telah menyediakan fasilitas dalam menyelesaikan studi pada program pascasarjana UIN Imam Bonjol Padang.
6. Bapak Prof. Ahmad Wira, M.Ag. Ph.D. selaku Direktur Pascasarjana beserta seluruh dosen dan staff serta jajarannya yang memberikan pelayanan kepada penulis dalam kesuksesan perjalanan perkuliahan sampai penyelesaian tesis ini.
7. Pimpinan dan seluruh karyawan dan karyawan perpustakaan UIN Imam Bonjol Padang yang telah berkenan meminjamkan buku-buku dan bahan lainnya dalam penyelesaian tesis ini.
8. Bapak Abdul Mu'is, M.Pd selaku kepala madrasah dan Ibu Reza Yulia, S.Iq., S.Pd selaku Guru SKI di MTsS Thawalib Padang yang telah memberikan informasi lengkap kepada penulis, serta peserta didik kelas VII yang berpartisipasi dalam penyelesaian tesis ini.

Teristimewa kepada Ayahanda Ulil Amri dan Ibunda Tercinta Bastini yang selalu menyayangi dan mendukung ananda demi penyelesaian tesis ini serta saudaraku Nadiatul Amri, Rifqi 'Abdi, Niswatus Sa'idah, Muhammad Afif Al Mubarak.

Teman-teman Pascasarjana UIN Imam Bonjol PAI BP 23 terkhususnya rekan kelas PAI A, rekan-rekan pembina asrama putri tercinta yang selalu ada dan menjadi tempat untuk saling menguatkan serta sahabat Zilfadlia Nirmala yang menemani selama proses penulisan tesis ini.

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 tesis ini dapat bermanfaat terutama dalam peningkatan kualitas pendidikan. *Amiin yaarabbal 'alamiin.*

Padang, 30 September 2026


Muthia Azizah
NIM. 2320010001

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	18
1.3. Batasan Masalah	18
1.4. Rumusan Masalah.....	18
1.5. Tujuan Penelitian	19
1.6. Manfaat Penelitian	19
1.7. Penjelasan Judul.....	21
BAB II KAJIAN TEORI	23
2.1. Kajian Teori	23
2.1.1. Teori <i>Game Based Learning</i>	23
2.1.2. <i>Wordwall</i>	29
2.1.3. Teori Minat Belajar	32
2.1.4. Teori Hasil Belajar	43
2.1.5. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	51
2.2. Penelitian Terdahulu.....	56
2.3. Kerangka Berfikir	62
2.4. Hipotesis Penelitian	64
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	66
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	66
3.1.1. Jenis Penelitian	66
3.1.2. Desain Penelitian	67

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian	68
3.3. Variabel Penelitian	69
3.4. Populasi dan Sampel	70
3.4.1. Populasi Penelitian.....	70
3.4.2. Sampel Penelitian	71
3.5. Prosedur Penelitian	71
3.6. Teknik Pengumpulan Data	75
3.7. Instrumen Penelitian	76
3.8. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	78
3.9. Teknik Analisis Data	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	90
4.1 Deskripsi Data Penelitian	90
4.2 Statistik Deskriptif Data Hasil Belajar	95
4.3 Statistik Deskriptif Data Minat Belajar.....	95
4.4 Uji Prasyarat Analisis.....	96
4.4.1. Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen	96
4.4.2. Uji Homogenitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	96
4.4.3. Uji Normalitas Minat Belajar Kelas Eksperimen dan control.....	97
4.4.4. Uji Homogenitas Minat Belajar.....	97
4.5 Uji Hipotesis Penelitian.....	99
4.5.1. Uji Hipotesis 1	99
4.5.2. Uji Hipotesis 2	99
4.6 Pembahasan	101
4.6.1. Perbedaan rata-rata minat belajar siswa sesudah diterapkan strategi pembelajaran konvensional pada kelas control dan strategi pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan <i>Wordwall</i> pada kelas eksperimen ..	103
4.6.2. Perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan strategi pembelajaran konvensional pada kelas control dan strategi pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan <i>Wordwall</i> pada kelas eksperimen ..	103
BAB V PENUTUP.....	111
5.1. Kesimpulan.....	111

5.2. Saran.....	112
5.3. Implikasi.....	113
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Rekap Nilai Ulangan Mata Pelajaran SKI Kelas VII.1.....	13
Tabel 1. 2 Rekap Nilai Ulangan Mata Pelajaran SKI Kelas VII.2.....	14
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	67
Tabel 3. 2 Populasi Siswa Kelas VII MTsS Thawalib Padang	70
Tabel 3. 3 Prosedur Pelaksanaan dalam Penelitian.....	74
Tabel 3. 4 Skala Likert	77
Tabel 3. 5 Kriteria Validitas Instrumen	79
Tabel 3. 7 Kriteria Reliabilitas Instrument	80
Tabel 3. 8 Hasil Uji Reliabilitas Tes Soal Hasil Belajar SKI	80
Tabel 3. 9 Interpretasi Daya Beda.....	81
Tabel 3. 11 Indeks Tingkat Kesukaran Soal	82
Tabel 3. 12 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	82
Tabel 3. 13 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar	84
Tabel 3. 14 Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar	85
Tabel 4. 1 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar	96
Tabel 4. 2 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar	97
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Minat Belajar	97
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Search Wordwall di Browser	30
Gambar 2. 2 Tampilan Awal Wordwall	31
Gambar 2. 3 Tampilan Template di Wordwall.....	31
Gambar 2. 4 Membuat Activity Title	31
Gambar 2. 5 Penyusunan Soal di Wordwall	31
Gambar 2. 6 Share Soal di Wordwall.....	32
Gambar 2. 7 Memulai Game di Wordwall	32
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir	63

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Data Populasi Penelitian	125
LAMPIRAN 2 Modul Ajar	126
LAMPIRAN 3 Soal Post-Test	137
LAMPIRAN 4 Kisi-Kisi Angket Instrumen Minat Belajar	142
LAMPIRAN 5 Validator Instrumen	143
LAMPIRAN 6 Surat Izin Penelitian	144
LAMPIRAN 7 Surat Balasan dari Sekolah.....	145
LAMPIRAN 8 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Penelitian Hasil Belajar .	146
LAMPIRAN 9 Uji Normalitas dan Homogenitas Penelitian Minat Belajar	150
LAMPIRAN 10 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	156
LAMPIRAN 11 Hasil Uji Daya Beda.....	157
LAMPIRAN 12 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Soal	158
LAMPIRAN 13 Hasil Uji Validitas Angket Minat.....	159
LAMPIRAN 14 Hasil Uji Validitas Item Soal, Hasil Belajar SKI	160
LAMPIRAN 15 Hasil Uji Daya Beda Soal.....	161
LAMPIRAN 16 Dokumentasi.....	162