

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
MATERI SIKLUS HIDUP DENGAN METAMORFOSIS
PADA KELAS IV DI SDN 068003 MEDAN
TUNTUNGAN T.A 2025/2026**

SKRIPSI

Oleh:

Gare Wita Sianturi

2205030446



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2026**

**PENGARUH MODEL *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
MATERI SIKLUS HIDUP DENGAN METAMORFOSIS
PADA KELAS IV DI SDN 068003 MEDAN
TUNTUNGAN T.A 2025/2026**

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan memenuhi Syarat-syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Oleh:

Gare Wita Sianturi

2205030446



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2026**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gare Wita Sianturi
Npm : 2205030446
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **"Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Hidup dengan Metamorfosis Pada Kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026"**, merupakan asli karya penulis, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulisan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh penulis lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikat ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang penulis peroleh sebagai hasil ujian studi atau skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan manapun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, 13 Februari 2026

Yang menyatakan,



Gare Wita Sianturi

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan
Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi
Siklus Hidup dengan Metamorfosis Pada kelas IV di UPT
SDN 068003 Medan Tuntungan

Nama : GARE WITA SIANTURI

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 11 March 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Hotma Tiolina Siregar S.Pd., M.Pd
NIP.0112078003

Pembimbing Pendamping



Drs Hartono Sembiring M.Pd
NIP.8918130021

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd
NIP.0121118703

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I.,M.Pd
NIP.0123098602

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* (GBL) Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Hidup Dengan Metamorfosis Pada Kelas IV Di SDN 068003 Medan Tuntungan T.A 2025/2026”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam penyusunan tugas akhir pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br. PA, M.Pd, selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyanti, S.Sos,I, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
4. Ibu Rinci Simbolon S.Pd, M.Pd, selaku Kaprodi PGSD FKIP Universitas Quality.
5. Ibu Hotma Tiolina Siregar, M.Pd, selaku dosen pembimbing I. Berkat arahan yang diberikan oleh beliau maka penulis dapat menyusun proposal skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Drs. Hartono, M.Pd, selaku pembimbing II. Berkat arahan yang diberikan oleh beliau maka penulis dapat menyusun proposal skripsi ini dengan baik.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality beserta staff administrasi PGSD Universitas Quality.
8. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak, dan Mamak yang selalu memberikan doa, semangat, dukungan, motivasi, serta kasih sayang yang tulus kepada penulis selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan hasil penelitian ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis sangat membutuhkan saran dan motivasi yang bersifat membangun. Semoga laporan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun pihak pihak yang membutuhkan.

Medan, Februari 2026

GARE WITA SIANTURI

NPM. 2205030446



DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kerangka Teoritis.....	6
2.1.1 Pengertian Belajar	6
2.1.2 Pengertian Mengajar.....	7
2.1.3 Pengertian Pembelajaran	7
2.1.4 Pengertian Hasil Belajar	8
2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar.....	9
2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran.....	10
2.1.7 Pengertian Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL)	10
2.1.8 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.1.9 Pengertian <i>Wordwall</i>	13

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Wordwall</i>	14
2.1.11 Jenis- jenis dalam Media <i>Wordwall</i>	15
2.1.12 Langkah-langkah Penggunaan Fitur <i>Open the Box</i> pada <i>Wordwall</i>	16
2.1.12 Hakikat Pembelajaran IPAS.....	22
2.1.13 Materi Siklus Hidup Dengan Metamorfosis	23
2.2 Kerangka Berpikir.....	26
2.3 Hipotesis Penelitian.....	28
2.4 Defenisi Operasional.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian	29
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	29
3.2.1 Populasi	29
3.2.2 Sampel.....	29
3.2.3 Variabel Penelitian	30
3.3 Jenis dan Desain Penelitian`	31
3.3.1 Jenis Penelitian	31
3.3.2 Desain Penelitian	31
3.4 Prosedur Penelitian.....	32
3.5 Rancangan Prosedur Penelitian.....	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.7 Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2 Deskripsi Hasil Belajar Siswa.....	44
4.1.3 Analisis Data.....	56
4.1.4 Uji Hipotesis (Uji t)	58
4.2 Pembahasan	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran	63

DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel	Judul Tabel	Halaman
1.1	Data Ulangan Harian IPAS Kelas IV SDN 068003 Medan Tuntungan	2
3.1	Sebaran Populasi Penelitian IV SDN 068003 Medan Tuntungan.....	29
3.2	Desain Penelitian.....	31
3.3	Instrumen Hasil Belajar.....	35
3.4	Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa.....	38
4.1	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas IV-A.....	45
4.2	Tabel Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas IV-A.....	46
4.3	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas IV-C.....	47
4.4	Tabel Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> Kelas IV-C	49
4.5	Hasil <i>Post-test</i> IV-A (Ekperimen)	50
4.6	Tabel Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kelas IV-A (Eksperimen).....	52
4.7	Hasil <i>Post-test</i> IV-C (Kontrol)	53
4.8	Tabel Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kelas IV-C (Kontrol).....	55
4.9	Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol	56
4.10	Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	57
4.11	Hasil Uji Hipotesis <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	58

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
2.1	Tampilan <i>Website</i> Resmi <i>Wordwall</i>	16
2.2	Pilihan Tamplate Pada <i>Wordwall</i>	17
2.3	Tampilan Membuat Judul Permainan	17
2.4	Tampilan Pada <i>Wordwall</i> Menambahkan Gambar Pada Soal.....	18
2.5	Tampilan Menambahkan Soal Pada <i>Wordwall</i>	18
2.6	Tampilan Permainan Pada <i>Wordwall</i> Sudah Sesuai dengan Keinginan.....	19
2.7	Tampilan Pada <i>Wordwall</i> Untuk Memilih Template Lain	19
2.8	Tampilan Pada <i>Wordwall Game</i> Siap Untuk Dibagikan Ke Peserta Didik	20
2.9	Link <i>Game</i> Siap Untuk Dibagikan Ke Peserta didik	20
2.10	Tampilan Pada <i>Wordwall</i> Siap Untuk Digunakan.....	21
2.11	Ulat dan Kupu-kupu	23
2.12	Metamorfosis Katak	24
2.13	Metamorfosis Kupu-kupu	24
2.14	Metamorfosis Nyamuk	25
2.15	Metamorfosis Belalang	25
2.16	Metamorfosis Capung	26
3.1	Bagan Rancangan Prosedur Penelitian	34
4.1	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas IV-A	45
4.2	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas IV-C	48
4.3	Hasil <i>Post-test</i> Kelas IV-A (Eksperimen)	51
4.4	Hasil <i>Post-test</i> Kelas IV-C (Kontrol)	54

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1	Modul Ajar Kelas Eksperimen Kurikulum Merdeka IPAS Kelas IV.....	68
2	Modul Ajar Kelas Kontrol Kurikulum Merdeka IPAS Kelas IV.....	71
3	Media <i>Wordwall</i> (<i>Open the Box</i>).....	74
4	Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	75
5	Kunci Jawaban.....	76
5	Surat Izin Penelitian.....	77
6	Surat Balasan Penelitian.....	78
7	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas IV-A.....	79
8	Hasil <i>Pre-test</i> Kelas IV-C.....	80
9	Hasil <i>Post-test</i> Kelas IV-A.....	81
10	Hasil <i>Post-test</i> Kelas IV-C.....	82
11	Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas IV-A	83
12	Uji Normalitas <i>Post-test</i> Kelas IV-C.....	84
13	Uji Homogenitas <i>Post-test</i> Kelas IV-A dan IV-C.....	85
14	Uji Homogenitas (Uji T).....	86
15	Dokumentasi.....	87