

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED*
LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI
WORDWALL TERHADAP MINAT
BELAJAR IPA SISWA KELAS V
SD NEGERI 066668 MEDAN
JOHOR T.P 2025/2026**

SKRIPSI

OLEH:

ABELOUISA BR. TARIGAN

2205030414



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

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GAME BASED*
LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI
WORDWALL TERHADAP MINAT
BELAJAR IPA SISWA KELAS V
SD NEGERI 066668 MEDAN
JOHOR T.P 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:

ABELOUISA BR. TARIGAN

2205030414



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

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ABELOUISA

Npm : 2205030414

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 Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor"**, 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,



ABELOUISA

NPM : 2205030414

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Menggunakan Aplikasi Wordwall Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor
Nama : ABELOUISA
Program Studi : PGSD
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 11 April 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Dr Dedi Holden Simbolon S.Si., M.Pd
NIP.0103118701

Pembimbing Pendamping



Rita Herlina BR PA S.Pd., M.Pd
NIP.0129078503

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 dan Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberi kekuatan dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu bagian dari tugas akhir ini. Menjelang akhir perkuliahan, penulis menyusun Skripsi dengan topik yang menarik. Setelah melewati beberapa kali bimbingan, akhirnya penulis berhasil menyusun Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 066668 Medan Johor. Tahun Ajaran 2025/2026.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik mengenai gaya bahasa, dan sistematika penulisan. Namun penulis telah berusaha sesuai dengan kemampuan yang ada. Untuk itu, penulis dengan senang hati menerima kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada;

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si.,M.Pd selaku Rektor Universitas Quality Medan.
2. Ibu Rita Herlina Br.PA, M.Pd., selaku Wakil Rektor Universitas Quality Medan.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.SOS.I.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Medan.
4. Ibu Rinci Simbolon,S.Pd.,M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality Medan.
5. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si.,M.Pd Dosen Pembimbing I yang telah menyediakan waktu dan tenaga, serta bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Rita Herlina Br.PA, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaga, serta bimbingan dan arahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Staf Dosen yang mengajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality yang telah banyak membantu dan mengembangkan ilmu selama penulis mengikuti proses perkuliahan.
8. Ibu Restio Sidebang S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik penulis yang selalu memberi motivasi, semangat, dan selalu tiadamenanyakan keadaan kabar mahasiswa.
9. Bapak dan Ibu Dosen/Staff pengajar di program pendidikan guru sekolah dasar Universitas Quality.
10. Kepada Ibu Kasinah S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 066668 Medan Johor yang mengizinkan penulis untuk observasi disekolah tersebut, kiranya tuhan yang maha membalas kebaikan bapak.

11. Kepada Ibu Suci Rahmayani S.Pd selaku wali kelas 5 SD Negeri 066668 Medan Johor yang telah mengizinkan penulis untuk observasi dikelasnya, kiranya Tuhan Yang Maha membalas kebaikan ibu.
12. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kedua orangtua yang terkasih Bapak Josep Tarigan dan kedua ibu saya yaitu Ibu Henni Herita Kaban dan Ibu Nurheni Samaria Sinuhaji yang telah mendukung penuh selama masa perkuliahan, baik dalam ekonomi maupun kasih sayang. Terimakasih sudah menjadi orangtua yang luar biasa dalam hidup penulis, orangtua yang selalu bekerja keras yang selalu mengusahakan segala kebutuhan penulis dan pantang meyerah. Terimakasih buat semangat, senyuman dan tawa yang penulis bisa rasakan setiap harinya, penulis bisa sampai pada tahap sekarang ini itu semua karena berkat doa dan semangat dari kalian, sekali lagi Penulis ucapkan terimakasih kepada orangtua yang terkasih.
13. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada saudara dan saudari yang saya cintai Jhon Heber Tarigan yang telah mendukung Penulis setiap saat yang memenuhi kebutuhan perkuliahan Penulis, terimakasih juga buat adik dan abang Penulis Kharisma Lauren Tarigan dan Ruben Jevayona Tarigan yang sudah mendukung penulis sampai hari ini. Terkhusus Penulis ucapkan untuk kakak Perempuan Penulis Desi Ariani Br Ginting yang sudah membantu Penulis dalam pembuatan skripsi ini terimakasih sudah menjadi tempat suka duka terimakasih karena menjadi saudara perempuan terbaik di seluruh dunia.
14. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada sahabat-sahabat penulis Meisa Lisma Br Sembiring, Devi Vicilia Br Ginting dan Dewi Juwita Br Pelawi yang telah menjadi sumber penyemangat penulis dari awal sampai akhir dalam suka maupun duka.
15. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada orang yang spesial di hati penulis Ginta Kapriando Sitepu yang telah menjadi tempat suka duka penulis sekaligus penyemangat bagi Penulis.

DAFTAR ISI

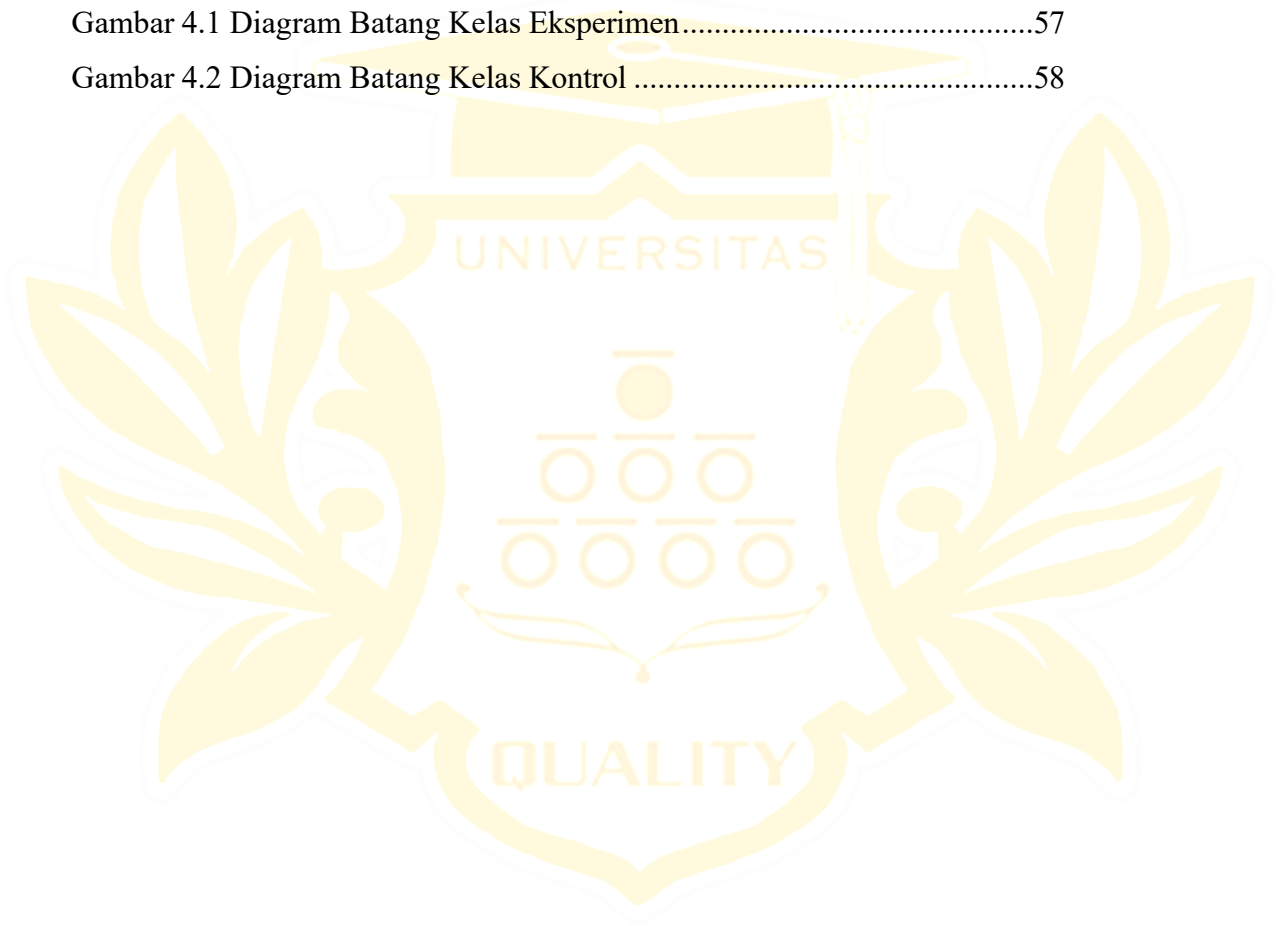
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kerangka Teoritis	7
2.1.1 Pengertian Minat Belajar.....	7
2.1.2 Hakikat Belajar.....	8
2.1.3 Indikator Minat Belajar	9
2.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar	11
2.1.5 Upaya Untuk Meningkatkan Minat Belajar	12
2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran.....	14
2.1.7 <i>Game Based Learning (X)</i>	15
2.1.8 Pengertian <i>Game Based Learning</i>	16
2.1.9 Fungsi <i>Game Based Learning</i>	17
2.1.10 Kelebihan <i>Game Based Learning</i>	20
2.1.11 Kekurangan <i>Game Based Learning</i>	21
2.1.12 Langkah-langkah Menerapkan <i>Game based Learning</i>	22

2.1.13 Contoh <i>Game Based Learning</i>	23
2.1.14 Pengertian <i>Wordwall</i>	23
2.1.15 Kelebihan <i>Wordwall</i>	25
2.1.16 Kekurangan <i>Wordwall</i>	26
2.1.17 Langkah – Langkah Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i>	26
2.1.18 Pembelajaran IPA	30
2.2 Kerangka Berpikir	31
2.3 Defenisi Operasional	32
2.4 Hipotesis Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	34
3.2 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	34
3.2.1 Populasi	34
3.2.2 Teknik Pengambilan Sampel	35
3.3 Desain dan Jenis Penelitian	35
3.3.1 Jenis Penelitian	35
3.3.2 Desain Penelitian	35
3.4 Prosedur Penelitian	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	39
3.6 Instrumen Penelitian	41
3.7 Uji Coba Instrumen	42
3.7.1 Uji Validitas	42
3.7.2 Uji Reliabilitas	43
3.7 Analisi Data	45
3.7.1 Uji Prasyarat	45
1. Uji Normalitas	45
2. Uji Homogenitas	46
3. Uji Hipotesis	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian	48
4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	48
4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	49

4.1.2.1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas V-B.....	49
4.1.2.2 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas V-C.....	52
4.2 Uji Prasyarat Analisis Data.....	58
4.2.1 Uji Normalitas Data.....	58
4.2.1.2 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen.....	58
4.3 Uji Homogenitas Varians Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	59
4.4 Pengujian Hipotesis	60
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
4.5.1 Minat Belajar Siswa Tanpa Menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i>	61
4.5.2 Minat Belajar Siswa Dengan menggunakan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i>	61
4.5.3 Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i>	62
4.6 Keterbatasan Penelitian	62
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan login wordwall.....	26
Gambar 2.2 Tampilan Create Activity.....	27
Gambar 2.3 Tampilan Template Wordwall.....	27
Gambar 2.4 Tampilan Pembuatan Soal.....	28
Gambar 2.5 Tampilan Gambar Add Question.....	28
Gambar 2.6 Tampilan Done.....	29
Gambar 2.7 Tampilan Share.....	30
Gambar 3.1 Tahapan Rancangan Prosedur Penelitian.....	38
Gambar 4.1 Diagram Batang Kelas Eksperimen.....	57
Gambar 4.2 Diagram Batang Kelas Kontrol.....	58



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sebaran Anggota Populasi	34
Tabel 3.2 Desain Penelitian	36
Tabel 3.3 Penskoran Skala Angket Positif.....	39
Tabel 3.4 Penskoran Skla Angket Negative	40
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Minat Belajar	40
Tabel 3.6 Kisi Kisi Angket Instrumen Minat Belajar	41
Tabel 3.7 Interpretasi Nilai R Suharsimi Arikunto	44
Tabel 4.1 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Eksperimen).....	50
Tabel 4.2 Interpretasi Presentase Minat Belajar (Eksperimen)	51
Tabel 4.3 Hasil Angket Minat Belajar Siswa (Kontrol).....	52
Tabel 4.4 Interpretasi Presentase Minat Belajar (Kontrol)	53
Tabel 4.5 Data Hasil Angket Minat Belajar Kelas (V-B dan V-C).....	55
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Kelas Kontrol	57
Tabel 4.9 Hasil Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Tabel 4.10 Hasil Homogenitas Varians kelas Eksperimen dan Kontrol	59
Tabel 4.11 Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian Uji Coba.....	67
Lampiran 2. Data Hasil Uji Coba.....	68
Lampiran 3. Perhitungan Uji Validitas (Y).....	69
Lampiran 4. Perhitungan Uji Reliabilitas.....	70
Lampiran 5. Angket Penelitian.....	73
Lampiran 6. Data Hasil Penelitian Kelas.....	75
Lampiran 7. Distribusi Frekuensi Kelas eksperimen dan kontrol.....	76
Lampiran 8. Hasil Normalitas.....	78
Lampiran 9. Hasil Homogenitas.....	78
Lampiran 10. Uji Hipotesis.....	79
Lampiran 11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	80
Lampiran 12. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	85
Lampiran 13. Dokumentasi.....	89
Lampiran 14. Surat Balasan Penelitian.....	91
Lampiran 15. Nilai R Tabel.....	92
Lampiran 16. Nilai T Tabel.....	93