ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dengan *Game* Berbantuan *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI SMK SORE Tulungagung" ini ditulis oleh Oldista Putra Naritama, NIM. 126204213178, dengan pembimbing Nur Cholis, M.Pd.

Kata Kunci: Model Guided Discovery Learning, Game, Wordwall, Motivasi Belajar, Hasil Belajar.

Inovasi dalam bidang pendidikan sangat penting untuk mengembangkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan sukses di era digital saat ini. Permainan adalah salah satu metode yang mulai populer, instruksi dikemas dengan komponen permainan untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Siswa dapat belajar dengan cara yang menarik dan interaktif dengan bantuan aplikasi pendidikan seperti Wordwall. Namun, meskipun penggunaannya meluas, dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar masih belum jelas, terutama jika menyangkut materi yang agak rumit seperti matriks.

Tujuan Penelitian ini adalah: 1) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* pada motivasi belajar dalam materi matriks siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung. 2) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* pada hasil belajar dalam materi matriks siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung. 3) Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* pada motivasi dan hasil belajar dalam materi matriks siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung.

Untuk mendeteksi fenomena tanpa mengubah variabel secara langsung, penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Data dikumpulkan dengan tes, survei, dan dokumentasi. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* dan 75 siswa kelas XI TKJ SMK SORE Tulungagung dibagi menjadi dua kelompok. Hipotesis yang diajukan diuji menggunakan uji T dan uji MANOVA untuk menilai data yang dikumpulkan.

Hasil penelitian ini adalah: (1) terdapat pengaruh signifikan model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa, (2) terdapat pengaruh signifikan model *guided discovery learning* dengan game berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa, dan (3) terdapat pengaruh signifikan model *guided discovery learning* dengan game berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa secara bersamaan. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan model *guided discovery learning* dengan dengan game berbantuan *Wordwall* tidak hanya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, tetapi juga dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka, terutama pada materi seperti matriks. Dengan demikian, penerapan model *guided discovery learning* dengan game berbantuan Wordwall dapat menjadi alternatif metode yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK SORE Tulungagung.

ABSTRACT

Thesis with the title “The Effect of Wordwall Assisted Game on Motivation and Learning Outcomes on Matrix Material of Eleventh Grade Students of SORE Tulungagung Vocational High School” was written by Oldista Putra Naritama, NIM. 126204213178, with the supervisor Nur Cholis, M.Pd.

Keywords: *Guided Discovery Learning* Model*,* Game, Wordwall, Learning Motivation, Learning Outcomes.

Innovation in the field of education is essential to develop a more interesting and successful learning environment in today's digital era. Games are one method that is gaining popularity, instruction is packed with game components to improve learning outcomes and motivation student. Students can learn in an interesting and interactive way with the help of educational apps like Wordwall. However, despite its widespread use, its impact on motivation and learning outcomes remains unclear, especially when it comes to rather complicated material such as matrices.

The objectives of this study were: 1) To determine whether or not there is an effect of guided discovery learning model with Wordwall assisted games on learning motivation in matrix material of class XI students of SMK SORE Tulungagung. 2) To find out whether there is an effect of guided discovery learning model with Wordwall assisted game on learning outcomes in matrix material of class XI students of SMK SORE Tulungagung. 3) To find out whether there is an effect of guided discovery learning model with Wordwall assisted game on motivation and learning outcomes in matrix material of grade XI students of SMK SORE Tulungagung.

To detect the phenomenon without changing the variables directly, this research uses quantitative techniques with a quasi-experimental design. Data were collected by tests, surveys, and documentation. Sampling was done by purposive sampling and 75 eleventh grade students of Network Computer Engineering of Tulungagung SORE Vocational High School were divided into two groups. The proposed hypothesis was tested using T test and MANOVA test to assess the collected data.

The results of this study are: (1) there is a significant effect of guided discovery learning model with Wordwall-assisted game on students' learning motivation, (2) there is a significant effect of guided discovery learning model with Wordwall-assisted game on students' learning outcomes, and (3) there is a significant effect of guided discovery learning model with Wordwall-assisted game on students' motivation and learning outcomes simultaneously. These findings indicate that the use of guided discovery learning model with Wordwall-assisted games not only increases students' motivation to learn, but also can have a positive impact on their learning outcomes, especially on materials such as matrices. Thus, the application of guided discovery learning model with Wordwall-assisted games can be an effective alternative method in improving the quality of learning at SMK SORE Tulungagung.

الملخص

هذه الأطروحة بعنوان'' تأثير نموذج التعلم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول على دافعية ونتائج التعلم لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة المهنية العليا سوري تولونجاجونج'' من تأليف أوليستا بوترا ناريتاما، رقم تعريف الطالب ١٢٦٢٠٤٢١٣١٧٨، مع المشرف نور تشوليس، بكالوريوس التربية الإسلامية، ماجستير التربية.

الكلمات المفتاحية: نموذج التعلّم بالاكتشاف الموجه، لعبة، حائط الكلمات، دافعية التعلم، نتائج التعلم، مصفوفة.

يعد الابتكار في مجال التعليم أمرًا ضروريًا لتطوير بيئة تعليمية أكثر جاذبية ونجاحًا في العصر الرقمي اليوم، والألعاب هي إحدى الوسائل التي تكتسب شعبية متزايدة، حيث يتم تزويد التعليم بمكونات الألعاب لتحسين مخرجات التعلم ومشاركة الطلاب، ويمكن للطلاب التعلم بطريقة مشوقة وتفاعلية بمساعدة التطبيقات التعليمية مثل الوورد وولد، ولكن على الرغم من انتشار استخدامها على نطاق واسع، إلا أن تأثيرها على الدافعية ونواتج التعلم لا يزال غير واضح، خاصة عندما يتعلق الأمر بمواد معقدة نوعًا ما مثل المصفوفات.

أهداف هذه الدراسة هي ١) لمعرفة مدى وجود تأثير لنموذج التعلّم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول على دافعية التعلّم في مادة المصفوفات لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة المهنية العليا سوري تولونجاجونج. ٢) لمعرفة مدى وجود تأثير لنموذج التعلّم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول على نتائج التعلّم في مادة المصفوفات لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة المهنية العليا سوري تولونجاجونج. ٣) لمعرفة مدى وجود تأثير لنموذج التعلّم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول على دافعية ونتائج التعلّم في مادة المصفوفات لدى طلاب الصف الحادي عشر بالمدرسة المهنية العليا سوري تولونجاجونج.

من أجل الكشف عن الظاهرة دون تغيير المتغيرات بشكل مباشر، استخدمت هذه الدراسة تقنيات كمية بتصميم شبه تجريبي. تم جمع البيانات عن طريق الاختبارات والاستبيانات والتوثيق، وتم أخذ العينات عن طريق أخذ عينات

قصدية وتم تقسيم خمسة وسبعين طالبًا من طلاب الصف الحادي عشر في هندسة الحاسوب الشبكي في الصف الحادي عشر من مدرسة تولونجاجونجونغ الثانوية المهنية بعد الظهر إلى مجموعتين، وتم اختبار الفرضيات المقترحة باستخدام اختبار t واختبار مانوفا لتقييم البيانات التي تم جمعها.

وكانت نتائج هذه الدراسة هي (١) يوجد تأثير معنوي لنموذج التعلم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول على دافعية تعلم الطلاب. (٢ وجد تأثير معنوي لنموذج التعلم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول على نتائج تعلم الطلاب (٣ يوجد تأثير معنوي لنموذج التعلم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول على دافعية ونتائج تعلم الطلاب في آن واحد. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام نموذج التعلم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول لا يعزز فقط دافعية الطلاب للتعلم، بل يمكن أن يؤثر إيجابًا على نتائج تعلمهم، لا سيما في مواد مثل المصفوفات. وبالتالي، فإن تطبيق نموذج التعلم بالاكتشاف الموجه بمساعدة ألعاب ووردوول يمكن أن يكون بديلاً فعالاً لتحسين جودة التعلم في المدرسة المهنية العليا سوري تولونجاجونج.