

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan ialah segala sesuatu yang mempengaruhi perubahan dalam setiap manusia dalam kehidupannya.<sup>1</sup> Pendidikan adalah fenomena universal yang terus berlangsung sepanjang hidup, berfungsi sebagai dasar pengembangan manusia dan masyarakat yang pelaksanaannya disesuaikan dengan filosofi dan budaya masyarakat, serta melibatkan interaksi antar manusia dalam setiap prosesnya.<sup>2</sup> Menurut Syafe'i pada Nabila bahwa pendidikan ialah bagian dari sistem yang perlu dijalankan secara selaras demi mencapai tujuan peningkatan kualitas hidup di berbagai bidang.<sup>3</sup> Matematika menjadi salah satu pelajaran penting yang harus dikuasai oleh peserta didik bahwa oleh setiap orang yang ingin meraih sukses dalam kehidupannya.<sup>4</sup> Tujuan pendidikan matematika menurut Harahap dalam Fardani, dkk, adalah memberikan siswa kemampuan untuk bekerja sama serta berpikir rasional, terperinci, teratur, evaluatif, dan imajinatif.<sup>5</sup> Oleh karena itu, siswa harus mampu

---

<sup>1</sup> Desi Pristiwanti, Sholeh Hidayat, and Ratna Sari Dewi, "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* Vol. 4 (2022): 7915.

<sup>2</sup> Devie Anggraeny, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah, "Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar," *Fondatia* 4, no. 1 (2020): 151, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.467>.

<sup>3</sup> Nabila, "TUJUAN PENDIDIKAN ISLAM," *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 2 (2021): 868.

<sup>4</sup> Beni Asyhar and Muniri, "Matematika Sebagai Alternatif Media Dakwah," *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai-Nilai Islami)* 1, no. 1 (2017): 338, <http://conferences.uin-malang.ac.id/index.php/SIMANIS/article/view/115>.

<sup>5</sup> Zuhur Fardani et al., "Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma," 2017, i.

menggunakan matematika yang telah dipelajarinya dalam konteks praktis. Menurut kurikulum merdeka, pembelajaran matematika harus berfokus pada pemahaman ide, penggunaan metode matematika dalam konteks praktis, dan penyelesaian permasalahan matematika.<sup>6</sup> Karena pendidikan matematika telah mengalami perubahan signifikan pada kurun waktu yang bisa dibbilang cukup lama, pola pikir para pengajar pun telah bergeser dari yang tadinya kaku dan tidak fleksibel menjadi lebih modern.

Salah satu masalah terbesar yang dihadapi para pengajar adalah kurangnya orisinalitas dan imajinasi dalam sumber daya yang digunakan untuk menginformasikan pengajaran. Para guru masih menggunakan metode ceramah dasar tanpa alat atau sumber daya yang membantu.<sup>7</sup> Karena masalah ini, para pendidik harus menemukan ide-ide segar untuk membuat pembelajaran jadi tidak membosankan serta menjadi menarik. Maka guru bisa menggunakan model pembelajaran yang menarik salah satunya model *guided discovery learning*. Model *guided discovery learning* dirancang melalui proses bimbingan atau arahan dari guru kepada siswa untuk menemukan suatu konsep atau hubungan dari konsep-konsep yang telah ada, dalam model ini guru berperan sebagai pemandu atau pembimbing siswa dalam upaya mereka menemukan atau

---

<sup>6</sup> Fitri Fianingrum, Novaliyosi Novaliyosi, and Hepsi Nindiasari, "Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Matematika," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 136.

<sup>7</sup> Ardis Nur Irsyad Surahmawan et al., "Penggunaan Media Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia," *Pisces* 1 (2021): 95, <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>.

memecahkan suatu permasalahan.<sup>8</sup> Prinsip model *guided discovery learning* menuntut guru untuk aktif dan kreatif memberikan contoh-contoh yang mampu merangsang siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.<sup>9</sup> Agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran maka diciptakanlah pengalaman belajar bagi siswa yang menyerupai kehidupan nyata di sekitarnya dengan media pembelajaran.<sup>10</sup>

Beberapa keunggulan media pembelajaran, menurut Dayton dalam Ana Khorina dan Meilan Arsanti, antara lain dapat menstandarisasi penyampaian bahan ajar, menghemat waktu dan usaha, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, mengoptimalkan mutu hasil belajar siswa, memungkinkan proses pembelajaran bisa diterapkan ditempat mana saja dan kapan saja, menggeser peran pendidik menuju pada arah yang lebih konstruktif, dan menumbuhkan sikap positif pada diri siswa.<sup>11</sup> Pembelajaran yang disertai media dapat mendorong keterlibatan kognitif siswa.<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Muh Fahrul Nur et al., “Pengaruh Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Inpres Bontomanai Kota Makassar,” *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 7405.

<sup>9</sup> Ibid.

<sup>10</sup> Safrinus Gulo and Amin Otoni Harefa, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2022): 2930, <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>.

<sup>11</sup> Ana Khoirina and Meilan Arsanti, “Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Seminar Nasional Daring*, no. 1975 (2022): 995.

<sup>12</sup> Ary Yulianti, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar,” *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 5, no. 1 (2021): 527–33

Semakin pesatnya kemajuan Teknologi dan Informasi (IT) sangat berpengaruh terhadap kemajuan pendidikan saat ini.<sup>13</sup> Ketika teknologi dan bidang pendidikan terus maju, demikian juga media belajar. Tidak mungkin untuk memisahkan teknologi dari pendidikan. Pendekatan konvensional yang semata-mata tergantung pada instrumen suara dan penulisan pendidik tidak selalu digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidik sekarang memiliki akses ke berbagai alat dan platform digital. Oleh karena hal tersebut pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif, visual, dan terhubung dengan dunia luar. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil penelitian Rifdah, dkk yang menyatakan bahwa kemajuan teknologi memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan.<sup>14</sup> Dengan adanya teknologi, para pendidik bisa menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang hebat sehingga siswa tidak merasa lelah saat prosedur pembelajaran berjalan. Hasil lainnya penelitian oleh Ana Maritsa, dkk menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi berkontribusi positif terhadap pendidikan dengan mempermudah akses informasi, meningkatkan ilmu pengetahuan, serta memperluas kapasitas siswa.<sup>15</sup> Dari pernyataan penelitian tersebut disimpulkan bahwa dari aplikasi pembelajaran hingga platform daring, teknologi memperkaya pengalaman

---

<sup>13</sup> Dewi Asmarani, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA BERBASIS IT MAHASISWA TADRIS MATEMATIKA SEMESTER IV IAIN TULUNGAGUNG MELALUI SIKLUS SELF REGULATED LEARNING," *Pi: Mathematics Education Journal*, 2018, 82.

<sup>14</sup> Rifdah Rihhadatul Aisy et al., "Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 1, no. 4 (2024): 46–53.

<sup>15</sup> Ana Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.

belajar siswa dan memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis.

Pilihan berbeda di antara banyak materi pembelajaran interaktif yang tersedia adalah *Wordwall*, yang dapat membantu pendidik dan siswa menikmati pembelajaran alih-alih menganggapnya membosankan. Pasalnya, aplikasi *Wordwall* menekankan pada jenis pembelajaran dimana siswa mengikuti kegiatan belajar kompetitif bersama teman-temannya sehubungan dengan materi yang telah atau sedang dipelajarinya.<sup>16</sup> Di luar jam belajar, *Wordwall* tetap relevan sebagai alat bantu belajar mandiri bagi siswa. Mereka dapat mengakses platform ini dari rumah atau lokasi lainnya. Dengan *Wordwall*, siswa dapat mengulang materi yang telah dipelajari, menguji diri melalui kuis, atau mengeksplorasi lebih lanjut dengan aktivitas tambahan. Semua ini memungkinkan mereka untuk memperdalam pemahaman secara mandiri, mengasah keterampilan, dan memperluas pengetahuan tanpa harus berada di lingkungan kelas. Sebagai akibatnya, *Wordwall* bukan hanya alat teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi penghubung antara proses belajar di sekolah dan pembelajaran di luar kelas. Platform ini menyediakan berbagai template yang dapat dikreasikan dan dishare langsung, mendukung pembelajaran interaktif, terutama selama pembelajaran jarak jauh. *Wordwall* memungkinkan pendidik untuk membuat aktivitas interaktif dan dapat

---

<sup>16</sup> Melianti Dotutinggi, Alwiyanto Zees, and Abdul Rahmat, "Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa Di Sekolah," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 03, no. June (2023): 363–68

dicetak, seperti kuis dan teka-teki silang, yang dapat dimainkan di berbagai perangkat, bisa dijangkau langsung melalui browser web ([www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)), siswa yang berpartisipasi didalamnya tidak memerlukan akun baru. Karena penggunaan *Wordwall* memerlukan akses melalui *web browser*, maka diperlukan ketersediaan internet dan fasilitas teknologi informasi. Di SMK SORE Tulungagung, sebuah sekolah kejuruan yang mengintegrasikan teknologi dalam setiap mata pelajaran kejuruan, seperti pada jurusan Teknik Komputer Jaringan yang memiliki laboratorium komputer dan juga fasilitas proyektor yang bisa digunakan dikelas. Tetapi saat observasi yang dilakukan oleh peneliti terdapat temuan bahwa kurangnya penggunaan proyektor dikelas. *Wordwall* memudahkan pendidik untuk memanfaatkan kemampuan proyeksi secara maksimal dan membuat materi pembelajaran *Wordwall* mudah diakses. Lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis dapat dihasilkan dengan *Wordwall* yang sangat menarik. Hasilnya, siswa akan lebih termotivasi dan senang belajar matematika.

Faktor penting yang berdampak pada keberhasilan siswa salah satunya adalah motivasi.<sup>17</sup> Motivasi belajar adalah kapasitas dalam rangka menjalankan suatu aktivitas pembelajaran terhadap niat sendiri untuk menyelesaikan pekerjaan sesuai jadwal untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.<sup>18</sup> Tujuan atau aspirasi siswa, aspek dinamis dalam belajar dan

---

<sup>17</sup> Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, no. November (2021): 289–302.

<sup>18</sup> Dkk. Elvira, Neni Z, "Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran," *Jurnal Literasi Pendidikan* 1, no. 2 (2022): 350–59.

mengajar, lingkungan sekitar mereka, keterampilan, serta upaya pendidik dalam mengajar siswa merupakan beberapa faktor yang memengaruhi motivasi belajar.<sup>19</sup> Berdasarkan beberapa unsur yang disebutkan telah disebutkan bahwa bukan hanya faktor yang memiliki asal dari dalam diri siswa, ada juga faktor-faktor dari lingkungan luar yang memengaruhi motivasi belajar, contohnya yaitu pembelajaran dengan game berbantuan *Wordwall*. Pada penelitian oleh Mahwar Alfian Nisa dan Ratnawati Susanto dengan hasil bahwa *game* edukatif berbasis *Wordwall* berpengaruh positif serta signifikan pada motivasi belajar matematika pada siswa kelas V C SDN Kapuk Muara 03.<sup>20</sup> Karena tindakan seseorang didasarkan pada minatnya, motivasi belajar membantu meningkatkan hasil belajar.<sup>21</sup> Berdasarkan penelitian Nurlia, pencapaian belajar yang optimal bermula dari ketertarikan belajar yang besar.<sup>22</sup> Motivasi belajar siswa memberikan efek positif dan signifikan pada hasil belajar. Rusmiati menyatakan bahwa minat dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor yang besar pengaruhnya terhadap prestasi belajar. Siswa yang minat belajarnya tinggi akan memperoleh prestasi belajar baik.<sup>23</sup>

---

<sup>19</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015).

<sup>20</sup> Mahwar Alfian Nisa and Ratnawati Susanto, "Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 7, no. 1 (2022): 140, <https://doi.org/10.29210/022035jjpgi0005>.

<sup>21</sup> Asiyah, Adrian Topano, and Ahmad Walid, "Sma Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking ( Gnt )," *Jurnal Muara Pendidikan* 5, no. 2 (2020): 742.

<sup>22</sup> Nurlia Nurlia et al., "Hubungan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, Dan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa," *Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2017): 327, <https://doi.org/10.24114/jpb.v6i2.6552>.

<sup>23</sup> Rusmiati, "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo," *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi* 1, no. 1 (2017): 21–36, <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility>.

Pada kurikulum merdeka untuk sekolah menengah kejuruan (SMK), dari banyaknya materi salah satunya adalah matriks. Matriks merupakan konsep fundamental bisa diaplikasikan secara luas dalam berbagai bidang ilmu dan salah satunya matematika. Materi matriks biasanya diajarkan pada kelas 11 di SMK. Pada tahap ini, siswa mempelajari konsep dasar matriks, operasi matriks (penjumlahan, perkalian, invers), dan aplikasinya. Pada kelas XI OTKP SMK Negeri 2 Lotu yang menunjukkan hasil belajar siswa pada materi matriks menunjukkan rentang sedang.<sup>24</sup> Rata-rata menunjukkan bahwa siswa belum memahami masalah yang disajikan dalam soal, memahaminya, dan menerapkan strategi menjawab dengan menyebutkan elemen yang telah mereka ketahui. Oleh karena itu, agar hasil belajar meningkat, siswa harus menyimak dengan lebih mendalam dan menguasai materi yang telah mereka telah.<sup>25</sup> Agar siswa bisa memaksimalkan penguasaan materi dan lebih bersemangat, pendidik diharuskan membuat proses pembelajaran yang seru dan tidak membosankan.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan tersebut maka peneliti lebih memfokuskan pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* dengan *Game* Berbantuan *Wordwall* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas XI SMK SORE Tulungagung”.

---

<sup>24</sup> Damai Sabari Zega and Ratna Natalia Mendrofa, “Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Matriks Di Smk Negeri 2 Lotu,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 3 (2023): 275.

<sup>25</sup> *Ibid.*, 281.

## B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

Berkaitan dengan pembahasan dalam latar belakang masalah sebelumnya, beberapa masalah yang menjadi pusat perhatian dalam pelaksanaan penelitian adalah:

1. Kurangnya motivasi siswa saat pembelajaran sehingga memiliki dampak pada hasil belajar siswa yang menjadi menurun, terutama dalam materi matematika yang sulit seperti matriks.
2. Kurangnya kreativitas dan pemanfaatan teknologi oleh guru saat aktivitas belajar yang dapat menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan dan terkesan monoton.

Berikut adalah beberapa batasan yang dipergunakan peneliti dalam penelitian ini:

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa dari pembelajaran model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* yang dikhususkan pada materi matriks.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada kedua kelas XI yang diambil sebagai sampel dari SMK SORE Tulungagung.

## C. Rumusan Masalah

Didasarkan pada latar belakang sehingga dengan demikian rumusan penelitian ini ialah sebagaimana berikut ini:

1. Apakah ada pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung?

2. Apakah ada pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

- 1 Untuk memperoleh informasi tentang pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung.
- 2 Untuk memperoleh informasi tentang pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung.
- 3 Untuk memperoleh informasi tentang pengaruh model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa hasil penelitian ini bisa memberi kontribusi pada kemajuan pemahaman ilmiah sesuai dengan kemajuan zaman. Kontribusi ilmiah mengenai penggunaan model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar pada siswa kelas XI SMK SORE Tulungagung dapat diberikan, terutama di bidang pendidikan matematika.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Guru

Dengan harapan bahwa temuan studi ini akan menjadi panduan bagi para pendidik yang ingin meningkatkan kualitas pengajaran dengan memilih sumber daya pengajaran yang sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan murid-muridnya.

### b. Bagi Siswa

Dengan model *guided discovery learning* bantuan *Wordwall* dan materi pembelajaran *game*, temuan penelitian ini dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan tercapainya hasil belajar menjadi lebih baik.

### c. Bagi Sekolah

Diharapkan bahwa penelitian bisa memungkinkan menjadi pedoman bagi sekolah, terutama di bidang pembelajaran dikelas dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan pembelajaran terbaik dalam pelaksanaan belajar mengajar.

### d. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini bisa bermanfaat bagi para akademisi dan penelitian selanjutnya untuk memperluas wawasan dan pengetahuan. Dan diharapkan juga akan memberikan peneliti

pengetahuan dan pengalaman tambahan dalam hal penggunaan sumber belajar berbasis *game* dengan dukungan *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi matriks.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini guna untuk mengetahui tentang pengaruh dalam penerapan model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar serta hasil belajar siswa, yang lebih dikhususkan pada materi matriks pada mata pelajaran matematika. Pelaksanaan penelitian ini di SMK SORE Tulungagung yang mengambil sampel dari 2 kelas XI TKJ dengan metode *purposive sampling* yang akan terbagi menjadi kelas eksperimen yang menerima perlakuan *game* berbantuan *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol tanpa menerima perlakuan *game* berbantuan *Wordwall*. Dalam penelitian didapatkan variabel bebas yaitu model *guided discovery learning* dengan *game* berbantuan *Wordwall*, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi dan hasil belajar.

## **G. Penegasan Variabel**

### **1. Penegasan konseptual**

- a. *Guide Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang mampu memberikan sebuah penemuan konsep yang di dapatkan oleh peserta didik dengan cara penemuan mereka yang telah

dibimbing untuk memudahkan peserta didik memahami materi yang di dapatkan.<sup>26</sup>

- b. *Game* berbantuan *Wordwall*, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang memanfaatkan permainan digital untuk meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan evaluasi dengan berbantuan aplikasi digital berbasis web yang bernama *Wordwall* yang dapat membantu guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif.<sup>27</sup>
- c. Matriks, yaitu susunan persegi panjang dari bilangan-bilangan yang dibatasi dengan tanda kurung.<sup>28</sup>
- d. Motivasi belajar, yaitu suatu keadaan secara mental yang menggerakkan seseorang untuk bertindak. Suatu saat individu merasakan ketidakseimbangan antara apa yang dimiliki dan yang diharapkan, maka muncullah suatu keperluan.<sup>29</sup>
- d. Hasil belajar, yaitu pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.<sup>30</sup>

---

<sup>26</sup> Witri Lestari, "Efektifitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Jurnal Susunan Artikel Pendidikan* 2, no. 1 (2017): 67.

<sup>27</sup> Siti Maryam, Cucun Sunaengsih, and Atep Sujana, "Penggunaan Wordwall Berbantuan Game Based Learning Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4 (2024): 2859–67, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.6948>.

<sup>28</sup> Fransiskus Fran, Flasida Masita, Shantika Martha, "Beberapa Sifat Kronecker Product," *Buletin Ilmiah Matematika, Statistika Dan Terapannya* 8, no. 4 (2019): 745, <https://doi.org/10.26418/bbimst.v8i4.35999>.

<sup>29</sup> Novi Mayasari and Johar Alimuddin, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," vol. 14, 2023.

<sup>30</sup> Agus Yulianto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 2 (2021): 6–11, <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>.

## 2. Penegasan Operasional

- a. *Guide Discovery Learning* adalah model pembelajaran dimana siswa akan dibimbing oleh guru dalam kelas untuk menemukan konsep dan pemahaman terkait materi yang sedang dipelajari.
- b. *Game Berbantuan Wordwall* adalah model belajar interaktif yang menekankan peran aktif siswa melalui permainan, didukung aplikasi web yang bernama *Wordwall* untuk memperkaya materi, mempermudah evaluasi, dan membantu guru menyusun pembelajaran yang menarik.
- c. Matriks adalah kumpulan dari angka-angka dan simbol yang menyusun pola persegi atau persegi panjang bisa terbagi menjadi baris dan kolom.
- d. Motivasi belajar yaitu dukungan yang membuat seseorang memulai belajar secara sukarela berdasarkan minat pribadi atau keinginannya sendiri. Tujuannya adalah mencapai hasil yang diinginkan.
- e. Hasil belajar yaitu hasil dari suatu interaksi pembelajaran siswa yang diberikan oleh pendidik setelah melakukan tes pada akhir pembelajaran yang berupa nilai angka.

## H. Sistematika Pembahasan

Ringkasan singkat dari isi skripsi disediakan dalam pembahasan sistematis untuk membantu pembaca memahami semua topik yang dibahas sebelumnya. Bab pertama diisi latar belakang masalah, rumusan,

tujuan, dan penegasan dari variabel penelitian. Teori-teori yang membahas variabel dibahas dalam bab kedua, bersama dengan penelitian terdahulu dan kerangka teori. Desain penelitian dibahas dalam bab ketiga. Ini mencakup sampel dan populasi, lokasi dan variabel dalam penelitian, metode dan jenis penelitian, serta sumber dan data serta berbagai analisis data yang diperlukan untuk penelitian. Hasil analisis data dibahas dalam bab keempat, mencakup perhitungan dan pengujian hipotesis. Bab kelima membahas hasil pengujian hipotesis. Bab kelima disimpulkan pada bab keenamnya dengan beberapa kesimpulan dan saran.