

Selvira Pramesti C. 2025 *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan WordWall Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan *WordWall* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika, serta mengevaluasi pelaksanaan pembelajarannya dan mengidentifikasi respons siswa. *WordWall* merupakan aplikasi digital interaktif yang memungkinkan pendidik membuat berbagai aktivitas pembelajaran menarik seperti kuis, permainan, dan latihan visual, yang dapat diakses secara daring maupun luring. Dengan mengintegrasikan *WordWall* ke dalam proses inkuiri, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan memotivasi siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan 64 siswa kelas X DKV di SMKN 10 Surabaya. Sebanyak 30 siswa dari kelas X DKV 1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sementara 34 siswa dari kelas X DKV 2 menjadi kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi pretest, posttest, wawancara, observasi, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran inkuiri berbantuan *WordWall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, yang ditunjukkan oleh hasil uji-t ($t_{hitung} = 2,770 > t_{tabel} = 2,052$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima; (2) pelaksanaan pembelajaran menggunakan model ini berjalan efektif, dengan aktivitas guru memperoleh skor 91,25% dan aktivitas siswa 86,91%, keduanya termasuk kategori “baik”; (3) siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran dengan model ini, dengan tingkat persetujuan sebesar 83,53%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan *WordWall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika kelas X DKV di SMKN 10 Surabaya.

Kata Kunci : pengaruh, hasil belajar, Inkuiri, *WordWall*

Selvira Pramesti C. 2025 *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan WordWall Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Muchamad Arif, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to investigate the impact of the Inquiry-based learning model assisted by WordWall on students' learning outcomes in Informatics, as well as to evaluate the implementation process and gather student responses. WordWall is an interactive digital application that allows educators to create engaging learning activities such as quizzes, games, and visual exercises, which can be accessed both online and offline. By integrating WordWall into the inquiry process, learning becomes more interactive and motivating for students. This research employed a quantitative approach with an experimental design involving 64 students from class X DKV at SMKN 10 Surabaya. A total of 30 students from class X DKV 1 were assigned to the experimental group, while 34 students from class X DKV 2 served as the control group. Data were collected using pre-tests, post-tests, interviews, observations, and questionnaires. The results show that: (1) the WordWall-assisted Inquiry model significantly improves students' cognitive learning outcomes, as indicated by the t-test result ($t_{hitung} = 2.770 > t_{tabel} = 2.052$), leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a); (2) the learning implementation using this model was effective, with teacher activity receiving a score of 91.25% and student activity 86.91%, both categorized as "good"; (3) students responded positively to the use of the model, with an approval rate of 83.53%. In conclusion, the integration of the WordWall-assisted Inquiry learning model significantly enhances student learning outcomes in the Informatics subject for class X DKV at SMKN 10 Surabaya.

Keywords: *influence, learning outcomes, inquiry, WordWall*