



PENGARUH GAME WORDWALL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BEPIKIR KRITIS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS

¹⁾ **Dewi Masitoh**

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
masithohdewi112@gmail.com

²⁾ **Septinaningrum**

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung
septinaningrum@uinsatu.ac.id

Artikel history

Diterima : 1 Mei 2025
Direvisi : 20 Juli 2025
Disetujui : 24 Juli 2025

Kata Kunci: *Game Wordwall*, Berpikir Kritis, Pembelajaran IPAS.

Keywords: *Wordwall Games, Critical Thinking, Social Studies Learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan *Game Wordwall* dalam pembelajaran IPAS serta menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di MIN 1 Kota Kediri. Fokus penelitian diarahkan pada materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket dan tes berpikir kritis. Pengujian data dilakukan menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, homogenitas, serta uji-t dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26. *Game Wordwall* secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen naik dari 63,67 menjadi 82,00, sedangkan kelas kontrol hanya naik dari 63,33 menjadi 73,00. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 diterima. Penelitian ini bermanfaat dalam pengembangan strategi pembelajaran digital interaktif di bidang pendidikan dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Dapat diterapkan oleh guru, pengembang kurikulum, dan peneliti dalam bidang pendidikan dasar, teknologi pendidikan, dan ilmu sosial-humaniora. Penelitian ini mengkaji secara spesifik pengaruh *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dalam konteks pembelajaran IPAS. Ini merupakan kontribusi baru yang menggabungkan pendekatan digital interaktif dengan teori berpikir kritis dalam pendidikan dasar secara terukur dan sistematis.

Abstract

This study aims to determine the implementation of the Wordwall Game in Natural and Social Sciences learning and analyze the influence of its use on improving the critical thinking skills of grade IV students at the State Islamic School 1 Kediri City. The focus of

the research is directed to the material of Natural Appearance and Its Utilization. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. Data was collected using questionnaire instruments and critical thinking tests. Data testing was carried out using validity, reliability, normality, homogeneity, and t-test tests with the help of SPSS software version 26. Wordwall games significantly improve students' critical thinking skills. The average pre-test score of the experimental class rose from 63.67 to 82.00, while the control class only increased from 63.33 to 73.00. The t-test results show a significance value of $0.000 < 0.05$, which means H_a is accepted. This research is useful in the development of interactive digital learning strategies in the field of basic education, especially in the subject of Natural and Social Sciences. It can be applied by teachers, curriculum developers, and researchers in the fields of basic education, educational technology, and social-humanities. This study specifically examines the influence of Wordwall Games on improving the critical thinking skills of grade IV students in the context of Natural and Social Sciences learning. This is a new contribution that combines an interactive digital approach with critical thinking theory in primary education in a measurable and systematic manner.

Koresponden: masithohdewi112@gmail.com
artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi
CC BY SA
2025



PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini menjadikan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat (Ngongo, Hidayat and Wijayanto, 2019). Kemajuan teknologi menjadi bagian dari kehidupan modern yang berpengaruh besar pada dunia pendidikan (Asry, 2020). Adanya teknologi, seseorang dapat terbantu dalam menjalankan tugas sehari-hari, baik di dunia kerja ataupun pendidikan (Aspi, 2022). Oleh karena itu, sektor pendidikan harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Pemanfaatan teknologi memungkinkan siswa mendapat wawasan lebih mendalam tentang pengetahuan sesuai dengan perkembangan zaman (Mawardi, 2023). Pembelajaran saat ini dituntut lebih menarik, interaktif, dan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis (Hartati *et al.*, 2022). Namun, kenyataannya, pembelajaran di beberapa sekolah masih bersifat konvensional, didominasi ceramah guru, dan kurang melibatkan siswa secara aktif (Cahyani, Hadiyanti and Saptoro, 2021). Kondisi ini menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang seharusnya mendorong eksplorasi dan pemecahan masalah.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menekankan pada pengamatan dan analisis terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media yang dapat merangsang siswa berpikir kritis sejak dini (Azzahra, Khoiri and Sugiyanto, 2024). Salah satu media digital yang saat ini populer adalah Game Wordwall, sebuah platform pembelajaran interaktif berbasis permainan yang dapat menyesuaikan soal dan tantangan sesuai kebutuhan siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara

signifikan (Fajriani, Surani and Fricticarani, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas media digital dalam pembelajaran, seperti penelitian (Ma'rifah and Mawardi, 2022) yang menunjukkan peningkatan skor berpikir kritis setelah penggunaan *Wordwall*. Sementara itu, penelitian (Damarjadi and Miatun, 2021) menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Android dapat meningkatkan keaktifan dan logika berpikir siswa. Akan tetapi, kajian yang secara khusus mengukur pengaruh *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS masih sangat terbatas.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang menggabungkan penggunaan *Game Wordwall* dengan pengukuran 12 sub-indikator berpikir kritis menurut Ennis dalam konteks pembelajaran IPAS tema "Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya." Penelitian ini tidak hanya mengamati peningkatan nilai siswa, tetapi juga mengukur perubahan kemampuan berpikir kritis secara sistematis dan terstruktur.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan pelaksanaan *Game Wordwall* dalam pembelajaran IPAS di MIN 1 Kota Kediri, dan (2) menganalisis pengaruh penggunaannya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Penelitian dilakukan untuk menguji pengaruh media pembelajaran digital *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri tahun ajaran 2024/2025. Sampel diambil secara *purposive sampling* berdasarkan kriteria: (1) kelas memiliki jumlah siswa seimbang (sekitar 30 orang), (2) tidak mendapatkan perlakuan serupa sebelumnya. Dua kelas dipilih sebagai sampel: kelas IV-C sebagai kelas eksperimen dan IV-D sebagai kelas kontrol, dengan total 60 siswa. Penelitian ini menggunakan variabel *Independen* berupa penggunaan *Game Wordwall*, variabel *Dependen* berupa kemampuan berpikir kritis siswa. Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif numerik dari hasil tes dan angket berpikir kritis. Data selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Instrumen yang digunakan terdiri dari Tes berpikir kritis, berisi soal berbasis indikator Ennis (24 soal) dengan validasi oleh ahli materi. Angket kemampuan berpikir kritis: Skala Likert 4 poin, dikembangkan berdasarkan 12 sub-indikator Ennis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dalam pembelajaran IPAS. Pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan berpikir kritis (pre-test dan post-test) serta angket dengan skala Likert.

Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kedua kelas tergolong rendah. Nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen adalah 56,50 dengan standar deviasi 17,128, sedangkan kelas kontrol hanya 40,50 dengan standar deviasi 16,986. Setelah pembelajaran, hasil *post-test* kelas eksperimen meningkat menjadi rata-rata 89,17 dengan standar deviasi 7,081. Sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 84,67 dengan standar deviasi 8,703.

Tabel 1: Rata-rata Hasil *Pre-test* dan *Post-test*.

Kelas	<i>Pre-test</i> (Mean)	<i>Post-test</i> (Mean)	Selisih
Eksperimen	56,50	89,17	32,67
Kontrol	40,50	84,67	44,17

Berdasarkan tabel 1 terdapat rata-rata hasil test kedua kelas mengalami peningkatan, peningkatan pada kelas eksperimen lebih signifikan. Hasil uji-t (*Independent Sample T-test*) menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,032, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Hasil Angket Kemampuan Berpikir Kritis

Hasil sebelum perlakuan, skor angket rata-rata siswa di kedua kelas berada pada kategori rendah hingga sedang. Setelah perlakuan, siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor angket dengan nilai signifikansi 0,000, yang menunjukkan pengaruh kuat dari penggunaan *Game Wordwall*

Tabel 2: Nilai Angket Pra dan Pasca Pembelajaran.

Kelas	Rata-rata Sebelum	Rata-rata Sesudah
Eksperimen	71,53	90,07
Kontrol	63,87	78,23

Berdasarkan tabel 2 Kelas eksperimen meningkat sebesar 18,54 poin, sementara kelas kontrol hanya meningkat 14,36 poin. Perbedaan ini menunjukkan efektivitas *Game Wordwall* dalam memfasilitasi aktivitas berpikir kritis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Game Wordwall* memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ma'rifah and Mawardi, 2022) yang menemukan bahwa pembelajaran berbasis *Wordwall* meningkatkan pemahaman konsep dan berpikir kritis melalui metode *Hyflex Learning* Selain itu, (Rahman *et al.*, 2022) juga membuktikan efektivitas gamifikasi *Wordwall* dalam model *Problem-Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu menjadi sarana pembelajaran aktif dan menyenangkan, sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Secara teori, hasil penelitian ini mendukung pandangan Ennis yang menyatakan bahwa berpikir kritis melibatkan kemampuan menganalisis argumen, menyusun kesimpulan logis, dan mengevaluasi informasi berdasarkan bukti (Ennis, 2011). Dalam implementasinya, *Game Wordwall* menghadirkan simulasi dan permainan yang menantang siswa untuk mengidentifikasi, menghubungkan, dan mengevaluasi informasi yang diberikan dalam waktu terbatas.

Penelitian yang dilakukan oleh Sari *et al.* (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media kuis digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Sari, Nazmi and Zulfa, 2021). Peningkatan ini terjadi karena siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan termotivasi untuk menyelesaikan soal-soal yang disajikan secara menarik dan interaktif. Oleh karena itu, motivasi belajar berperan sebagai faktor penting yang menjembatani antara keterlibatan siswa dan kemampuan berpikir kritis.

Ketika siswa merasa tertarik, dihargai, dan tertantang oleh aktivitas pembelajaran yang berbasis permainan, mereka lebih terdorong untuk berpikir lebih dalam, menganalisis, serta mengevaluasi informasi yang diperoleh (Supendi, 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat Ennis (2011) dan Beyer (1995) yang menyatakan bahwa motivasi dan keterlibatan emosional sangat

memengaruhi munculnya proses berpikir kritis (Sihotang, 2019). Oleh karena itu, *Wordwall* tidak hanya efektif sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media yang menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan kondusif untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Game Wordwall* serta mengukur pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPAS di MIN 1 Kota Kediri. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian telah tercapai dengan baik. Pertama, pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Game Wordwall* berjalan efektif dan mendapat tanggapan positif dari siswa. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan membuat siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kedua, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai tes dan angket kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, serta hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan antar kedua kelompok. Dengan demikian, *Game Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.

REFERENSI

- Aspi, M. (2022) 'Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan', *Adiba Education*, 2, pp. 64–73.
- Asry, L. (2020) 'Hubungan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi', *UGP*, 4.
- Azzahra, M., Khoiri, A. and Sugiyanto, B. (2024) 'Efektivitas Model Pembelajaran Predict Observe Explain (Poe) Dengan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa', *Journal of Science Education* [Preprint].
- Cahyani, H.D., Hadiyanti, A.H.D. and Saptoro, A. (2021) 'Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), pp. 919–927. Available at: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/472>.
- Damarjadi, S. and Miatun, A. (2021) 'Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis.', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4, p. 2.
- Ennis, R. (2011) *Critical Thinking: Reflection and Perspective Part I*, *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*.
- Fajriani, G., Surani, D. and Fricticarani, A. (2023) 'Evaluasi berbasis game edukasi Wordwall untuk meningkatkan berpikir kritis siswa generasi Z kelas X di SMK Pasundan 1 Kota Serang', *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3), pp. 36–42.
- Hartati, T. et al. (2022) *Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Ma'rifah, M.Z. and Mawardi (2022) 'Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall'.
- Mawardi, A. (2023) 'Edukasi Pendidikan Agama Islam dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber

Elektronik pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah', *Journal on Education*, 6(1), pp. 8566–8576. Available at: <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/4290>.

Ngongo, V.L., Hidayat, T. and Wijayanto (2019) 'Pendidikan Era Digital'.

Rahman, A. *et al.* (2022) 'Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan', *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), pp. 1–8.

Sari, R.N., Nazmi, R. and Zulfa (2021) 'Pengaruh Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa SMA 2 Lubuk Basung', *Jurnal Pendidikan Sejarah* [Preprint].

Sihotang, K. (2019) *Berpikir Kritis Kecakapan Hidup Era Digital*. Depok: PT Kanisius.

Supendi (2018) *Permainan Edukatif sebagai Media Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Edu.