



PENERAPAN GAME BERBASIS DIGITAL DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATERI GAYA

Rini Puspita Sari¹, Nadia Aldyza^{2*}, M. Danil³

^{1,2*,3} Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Al Muslim Bireuen

*Email : rini.puspitaberi@gmail.com, nadia.aldyza@gmail.com, m.danil@umuslim.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.2665>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penerapan game berbasis digital terhadap peserta didik serta untuk mengetahui apakah dengan penerapan game berbasis digital dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS materi “Gaya” di kelas IV SD Negeri Sungai Iyu Kecamatan Bendahara Kabupaten Aceh Tamiang. Adapun bentuk penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dimana subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri Sungai Iyu Kecamatan Bendahara Kabupaten Aceh Tamiang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah: 1) Observasi, 2) Tes. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan game Berbasis digital dalam hal ini peneliti menggunakan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi “Gaya” di kelas IV SD Negeri Sungai Iyu Kecamatan Bendahara Kabupaten Aceh Tamiang. Dalam hal ini dapat dilihat dari pencapaian kemampuan berpikir kritis yang mengalami peningkatan dari pra siklus, siklus I ke siklus II dapat dilihat dari perolehan Hasil rata-rata keterampilan berpikir kritis yang dicapai pada pra siklus adalah 74,40, pada akhir siklus 1 adalah 82,98, dan pada akhir siklus 2 menjadi 88,59. Nilai Ngain pada Siklus 1 mendapatkan hasil sebesar 0,3 dengan kategori Sedang dan pada Siklus 2 mendapatkan hasil sebesar 0,6 dengan kategori Sedang. Selain itu jumlah siswa yang mendapatkan nilai minimal 80 pada Prasiklus sebesar 51,51%, pada siklus 1 jumlah siswa yang mendapatkan nilai minimal 80 sebesar 75,75% dan pada siklus 2 jumlah siswa yang mendapatkan nilai minimal 80 sebesar 93,93%. Hasil respon Angket tanggapan peserta didik didapatkan hasil sebesar 81,74% dengan kategori sangat efektif dalam penggunaan media game digital.

Kata Kunci: Keterampilan Berpikir Kritis, Game Berbasis Digital (*Wordwall*).

1. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah suatu ilmu dengan topik pembahasannya mengenai gaya disekitar kita yang disusun secara sistematis berdasarkan hasil percobaan maupun pengamatan yang dilakukan oleh manusia (Ardian, et al 2018). Memiliki pemahaman terhadap ilmu pengetahuan alam dan sosial dapat memberikan manfaat bagi kehidupan manusia mengingat manusia hidup selalu berdampingan dengan alam dan kehidupan sosial. Oleh karenanya, pembelajaran IPAS sudah diberikan sejak dini, yaitu pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPAS di sekolah dasar pada kurikulum merdeka memiliki bentuk penyajian materi yang berbeda sesuai fase pembelajaran yaitu Fase A kelas I dan II Fase B kelas III dan IV sedangkan fase C kelas 5 dan 6. Pembelajaran IPAS di fase B dan C diajarkan secara integrasi 2 buah mata pelajaran yaitu IPA dan IPS, sedangkan di fase A pembelajaran IPAS tidak diajarkan terpisah seperti mata pelajaran matematika. Walaupun demikian, keberadaan materi IPA tetap ada dan terintegrasi dengan kompetensi dasar lain, seperti Bahasa Indonesia. Tujuan adanya pembelajaran IPAS di sekolah agar peserta didik memiliki penguasaan terhadap pengetahuan, sikap ilmiah, dan keterampilan proses (Kumala, 2016: 10).

Kalelioglu, F., & Gulbahar, 2014 (dalam Wahyudina (2022) mengemukakan bahwa keterampilan berpikir kritis sangat dibutuhkan untuk menghadapi era globalisasi industri 5.0 yang penuh dengan digitalisasi. Keterampilan berpikir kritis tidak serta merta diperoleh dengan mudah akan



tetapi harus ditanamkan dan dibiasakan dari awal sejak dini. Di Sekolah Dasar guru kelas harus memiliki banyak referensi dan metode untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan menulis kreatif yang kuat untuk membantu peserta didik agar berhasil dalam mata pelajaran yang disajikan. Meskipun demikian, peserta didik sering menghadapi tantangan ketika mencoba mengakses materi pembelajaran IPAS. (Melinda et.al. 2018) menjelaskan, salah satu alasannya adalah pemanfaatan metode dan media pembelajaran yang tidak sesuai. Ketidaksiwaan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran menunjukkan berbagai gejala yang tidak baik, termasuk kegagalan menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan dan ketidaksiwaan untuk berbicara di kelas karena takut dicemooh atau gagal menjawab pertanyaan dengan memadai. Karena kurangnya materi yang menantang, peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang lemah dan lebih mengandalkan hafalan dalam pendidikan mereka (Wulandari, et al. 2021). Semua siswa, terutama yang duduk di bangku kelas atas, perlu berlatih berpikir kritis agar dapat berhasil di sekolah dasar dan seterusnya (Anggraeni et al., 2022).

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menganalisis informasi secara mendalam dan objektif sebelum mengambil keputusan. Hal ini termasuk memeriksa, mengevaluasi, dan memilih jawaban yang tepat untuk suatu tugas sambil secara logis menolak solusi lain. Mengembangkan kapasitas seseorang untuk berpikir kritis merupakan bagian yang tak terpisahkan dari setiap pengalaman pendidikan (Prastyo et al., 2022). Peserta didik yang terlatih dalam berpikir kritis lebih siap menghadapi tantangan dan menemukan solusi yang inovatif, yang masuk akal dan efektif untuk

Menghadapi tantangan (Rahayu et al., 2022). Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan atau menampilkan konten pendidikan (Nurrita, 2018). Tujuan dari penggabungan media pembelajaran ke dalam kelas adalah untuk membuat ide-ide yang kompleks lebih mudah diakses oleh siswa dengan membuatnya lebih menarik dan menghibur.

Game digital dalam hal ini Wordwall merupakan alat media pembelajaran atau alat penilaian yang menarik bagi siswa, (Pradani, 2022). Di antara sekian banyak manfaat Wordwall adalah pustaka templat gratisnya yang luas dan opsi konfigurasinya yang mudah (Akbar & Hadi, 2023). Word Wall adalah aplikasi yang menggunakan visual, audio, dan permainan interaktif untuk memikat siswa. Tidak hanya itu, permainan yang dibuat dapat dikirim langsung ke kotak masuk menggunakan layanan seperti Google Classroom, WhatsApp, dan lainnya. Berbagai jenis permainan, termasuk kuis, teka-teki silang, kartu acak, juga tersedia dalam perangkat lunak ini.

Paul dan Elder (dalam Yunin 2014:129) menyatakan bahwa agar seseorang dianggap memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik, kondisi berikut harus dipenuhi: Pertama, ingin tahu tentang masalah yang dihadapi; kedua, mengumpulkan dan menganalisis data yang relevan; ketiga, menarik kesimpulan yang valid dan mengimplementasikannya melalui penalaran yang baik; keempat, menjaga pikiran tetap terbuka; dan kelima, menyampaikan solusi seseorang terhadap masalah melalui komunikasi yang jelas dan efektif. Tujuan berpikir kritis, sebagaimana dinyatakan oleh (Fanani 2019:91), adalah untuk mengidentifikasi masalah atau kasus inti dengan membuat keputusan yang tepat berdasarkan logika dan penalaran terbaik yang tersedia. Peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berpikir, observasi, dan pemecahan masalah yang lebih baik dengan menggabungkan pemikiran kritis ke dalam pembelajaran mereka. Agar tidak salah dalam mengambil keputusan, kita perlu mengumpulkan informasi yang relevan, serta memperbaiki masalah yang diidentifikasi, pemikiran kritis membantu orang mengetahui tindakan terbaik dalam situasi apa pun. Untuk membantu peserta didik terbiasa mendasarkan pengambilan keputusan mereka pada hasil pemikiran kritis saat memecahkan masalah, penting untuk menggabungkan pemikiran kritis ke dalam proses pembelajaran. Ini akan menumbuhkan kebiasaan dan budaya berpikir analitis dan tajam mereka.

Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar terutama dalam mengembangkan kemampuan 4C, yaitu salah satunya berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis sangat penting untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar belum dilaksanakan dengan maksimal. Permasalahan tersebut dapat ditemukan dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ichsan et al. (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran IPA di lingkungan



sekolah dasar di Bekasi, Jawa Barat cenderung masih menggunakan media konvensional, seperti papan tulis dan buku cetak serta masih minimnya penggunaan media pembelajaran digital. Para guru merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran IPA serta tidak memiliki banyak waktu untuk mengembangkan media pembelajaran. Penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa materi IPA di jenjang sekolah dasar mengandung banyak konsep pengetahuan alam sehingga banyak hafalan materi. Oleh sebab itu, perlu pertimbangan dalam pemberian media pembelajaran yang sesuai kebutuhan materi ajar, seperti materi Bagian-bagian tumbuhan, adaptasi makhluk hidup, gaya, listrik, dan perubahan wujud benda.

Sejalan dengan pernyataan sebelumnya, penelitian yang dilakukan Dwiqi, Sudatha, & Sukmana, (2020) juga menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan oleh guru masih menggunakan media konvensional, seperti bahan ajar cetak. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital seperti media presentasi, video, animasi, ataupun multimedia interaktif lainnya. Kurangnya inovasi dalam media pembelajaran dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik belum maksimal dan motivasi belajar peserta didik rendah sehingga peserta didik mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran terutama pada materi yang bersifat abstrak. Kurang maksimalnya pemanfaatan media ajar pada setiap mata pelajaran juga ditemukan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Monica, Ricky, & Estuhono (2021), sehingga keterampilan berpikir kritis pada peserta didik belum tercapai dengan baik.

Hasil penelitian pendahuluan kepada beberapa guru sekolah dasar di Aceh Tamiang, juga menunjukkan bahwa pembelajaran IPA lebih cenderung menghafalkan daripada melakukan eksplorasi dalam pembelajaran IPA, sehingga peserta didik mudah bosan, kurang aktif dalam memberikan pendapat, dan dalam mengerjakan soal IPA kurang tepat. Hal tersebut disebabkan salah satunya karena pemanfaatan dan inovasi media pembelajaran di sekolah belum maksimal serta pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Oleh karenanya, beberapa media pembelajaran yang tersedia di sekolah mudah rusak, seperti media KIT. Sejalan dengan hal tersebut, beberapa upaya yang guru lakukan, yaitu guru terkadang menggunakan media digital, seperti video dan power point. Pemanfaatan media pembelajaran berupa video dan power point perlu menyesuaikan keadaan karena tidak semua kelas memiliki LCD dan tidak semua guru memahami pemakaian teknologi digital baik dalam pengoperasian maupun dalam tahap perencanaan, terutama pada saat pencarian video yang menarik dan sesuai dengan materi ajar, serta perlu kreativitas dalam penyusunan power point agar slide menarik, tidak monoton, dan mudah dipahami peserta didik. Meskipun demikian, pemanfaatan video maupun power point dapat lebih efektif dan fokus peserta didik menjadi lebih baik karena terdapat visualisasi daripada hanya membaca teks.

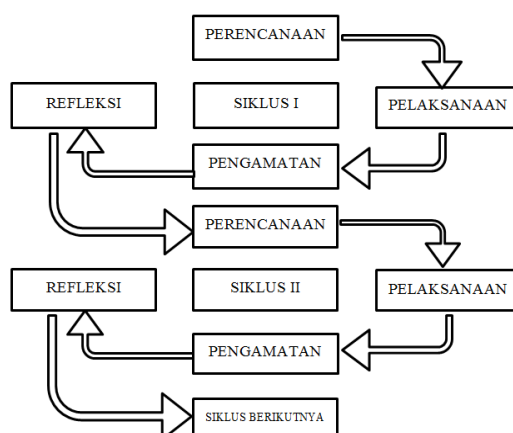
Permasalahan dalam pembelajaran IPA terkait pemanfaatan media pembelajaran harus segera diatasi agar tujuan pembelajaran IPA dapat tercapai secara efektif dalam mengembangkan kemampuan peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran IPA terutama untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi pada peserta didik diperlukan strategi ideal (Ramadhani, et al, 2021). Media digital menjadi salah satu pilihan yang dapat digunakan guru untuk memberikan pemahaman yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Batubara, 2021: 327). Media pembelajaran digital juga dikenal dengan multimedia, yaitu salah satu jenis media pembelajaran yang dapat merangsang minat belajar peserta didik terhadap suatu materi dengan memanfaatkan media digital dalam bentuk gambar, audio, video, maupun animasi (Purwati, 2021). Pembelajaran berbasis media digital dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran lebih luas, bervariasi serta pembelajar dapat belajar kapan dan di mana saja tanpa terbatas jarak, ruang, dan waktu (Munir, 2017: 4). Pemanfaatan teknologi digital sekarang ini yang mempengaruhi peserta didik antara lain augmented reality, virtual reality, mobile learning, game base learning, cloud learning, redesigned learning spaces (smartboards), artificial intelligence (Hasan et al., 2021: 55). Media pembelajaran digital lainnya, yaitu Powtoon, Kahoot!, Quizziz, Power point, VideoScribe, dan lain – lain (Istiyasiwi, et al 2021).



Berpijak dari permasalahan yang telah dipaparkan maka penting untuk melakukan inovasi terhadap media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dengan melihat bagaimana media dinding digital memengaruhi kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan game digital Wordwall terhadap pembelajaran IPAS di SDN Sungai Iyu untuk mengidentifikasi tingkat keterampilan berpikir kritis yang ditunjukkan oleh siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). objek dari penelitian ini yaitu Penerapan game digital berbasis Wordwall dalam bentuk game show untuk meningkatkan Keterampilan berpikir kritis peserta didik di kelas IV SD Negeri Sungai Iyu T.A 2024/2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Iyu dengan jumlah 33 orang terdiri dari 16 laki-laki dan 17 siswa perempuan. Alasan peneliti memilih peserta didik kelas IV karena peneliti menemukan masalah tentang kurangnya keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV. Menurut Arikunto (2006) Alur Penelitian PTK dilaksanakan melalui tahapan-tahapan yang dikenal dengan istilah siklus (daur). Siklus (daur) dalam PTK meliputi 4 tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Keempat tahapan tersebut merupakan siklus (daur), sehingga setiap tahap akan selalu berulang kembali. Hasil refleksi dari siklus sebelumnya yang telah dilakukan akan digunakan untuk merevisi rencana atau penyusunan perencanaan berikutnya, jika ternyata tindakan yang dilakukan belum berhasil memperbaiki proses pembelajaran atau belum berhasil memecahkan masalah yang menjadi keresauan guru.



Gambar 1 Bagan Siklus menurut Arikunto (2006)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan ketrampilan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Iyu semester 1 tahun pelajaran 2024/2025 melalui penerapan game digital berbasis wordwall dalam bentuk game show dengan soal kuis berjumlah 10 butir dengan option a, b, c, dan d . Penelitian ini akan dihentikan jika indikator keberhasilan penelitian ini tercapai minimal 80% dari seluruh peserta didik mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 80 dan peningkatan keterampilan berpikir kritis pada setiap siklusnya. Rencana pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

- Perencanaan, pada tahap ini kegiatannya adalah menyusun Modul Ajar pelaksanaan, lembar kerja dengan materi Gaya disekitar kita Perencanaan, pada tahap ini kegiatannya adalah menyusun Modul Ajar pelaksanaan, lembar kerja dengan materi Gaya untuk pertemuan pertama dan pertemuan kedua, menyiapkan media pembelajaran berupa game digital wordwall mencari kata yang mendukung materi, menyusun lembar analisis kemampuan berpikir kritis siswa, dan menyusun soal-soal evaluasi yang digunakan pada akhir siklus sebagai indikator keberhasilan.
- Implementasi tindakan, merupakan tahapan pelaksanaan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan game digital menggunakan aplikasi wordwall Siklus 1 diakhiri dengan pelaksanaan tes formatif berupa



soal pilihan ganda berbasis media wordwall dalam bentuk mencari kata. Pelaksanaan tindakan ditampilkan dalam bentuk catatan hasil analisis keterampilan berpikir kritis.

- c. Observasi, dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran di kelas yang berkaitan dengan aktivitas peserta didik. Peristiwa yang muncul selama pelaksanaan pembelajaran di kelas dievaluasi dan permasalahan yang muncul dijadikan bahan refleksi.
- d. Refleksi, pada tahap ini hasil observasi dan evaluasi dianalisis sebagai bahan refleksi yang akan digunakan dalam menentukan perbaikan pada siklus pembelajaran selanjutnya. Hal ini bertujuan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

2. Siklus 2

- a. Perencanaan, penataan ulang perangkat pembelajaran dilakukan dengan memperhatikan hasil refleksi siklus sebelumnya berupa revisi Modul Ajar, menyusun lembar kerja siswa dengan materi Gaya dan materi Gaya Gesek. komponen untuk pertemuan kedua, dan menyusun soal-soal evaluasi yang digunakan pada akhir siklus. sebagai indicator keberhasilan.
- b. Pelaksanaan tindakan Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan hasil refleksi yang telah dilaksanakan pada siklus sebelumnya. Kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan game digital Berbasis Wordwall dalam bentuk game show. Pelaksanaan pembelajaran diakhiri dengan tes formatif pada akhir siklus 2. Pelaksanaan tindakan ditampilkan dalam bentuk catatan hasil analisis keterampilan berpikir kritis siswa.
- c. Observasi, dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran di kelas yang berkaitan dengan aktivitas guru dan siswa. Peristiwa yang terjadi selama pembelajaran di kelas dievaluasi dan permasalahan yang muncul dijadikan bahan refleksi.
- d. Refleksi, hasil observasi dianalisis yang selanjutnya akan dijadikan bahan refleksi yang akan digunakan dalam menentukan perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya. Hal ini bertujuan untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

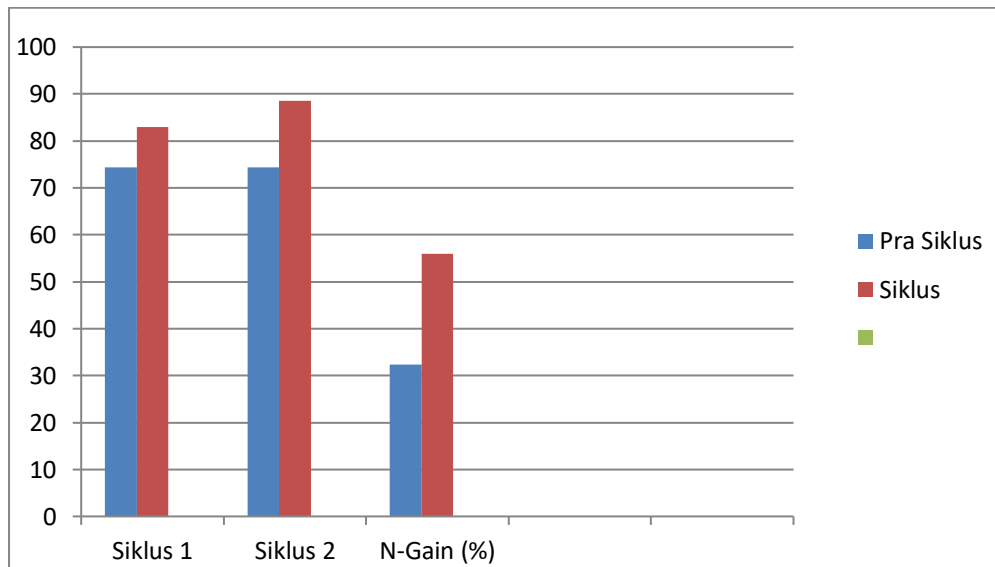
Hasil Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis peserta didik Setelah Menggunakan Game digital berbasis wordwall dalam bentuk game show. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan game digital berbasis wordwall mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD Negeri Sungai Iyu Semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 pada materi Gaya. Hal itu dibuktikan dengan hasil perhitungan N-Gain yang didapatkan sebesar 0,3 dengan kategori Sedang pada Siklus 1, dan juga didapatkan hasil sebesar 0,6 dengan kategori Sedang pada Siklus 2. Selain itu penggunaan media game digital berbasis wordwall dalam bentuk game show dalam proses pembelajaran juga mendapatkan respon yang positif dari siswa kelas IV SD Negeri Sungai Iyu Semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025 terbukti didapatkan hasil Angket Respon dari siswa dengan perolehan sebesar 81,74% dengan Kategori Sangat Baik.

Berikut adalah tabel dan grafik Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis peserta didik dilihat dari Siklus 1 dan Siklus 2, serta tabel Angket Respon peserta didik sebagai berikut.

Tabel 1. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis peserta didik Pada Siklus 1, dan Siklus 2

Data	Siklus 1		N-Gain	Siklus 2		N-Gain
	Pra Siklus	Siklus 1		Pra Siklus	Siklus 2	
Rata-rata	74,40	82,98	0,30 (Sedang)	74,40	88,59	0,60 (Sedang)

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik selama dua siklus mengalami peningkatan, pada siklus 1 mengalami peningkatan sebesar 32,4% dengan kategori Kurang Efektif dan pada siklus 2 mengalami peningkatan dengan mendapatkan hasil perolehan N-Gain sebesar 56,0% dengan kategori Cukup Efektif berdasarkan kategori Hake R. R, 1999.



Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis peserta didik

Hasil angket respon peserta didik juga menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik terhadap penggunaan game digital yang digunakan yaitu wordwall dalam bentuk game show mendapatkan hasil yang positif. Tabel 2 menunjukkan respon peserta didik terhadap penggunaan game digital dapat diterima dengan baik sehingga mampu menjadi media dalam proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri Sungai Iyu Semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Berdasarkan hasil Peningkatan N-Gain dan juga hasil Angket Respon Peserta Didik diatas dapat dilihat bahwa penerapan Game digital berbasis Wordwall di kelas IV SD Negeri Sungai Iyu Semester Ganjil tahun ajaran 2024/2025 mengalami peningkatan dari Siklus 1 menghasilkan bahwa berpikir kritis peserta didik masih kurang yaitu sebesar 32,4%, Sedangkan pada Siklus 2 menghasilkan bahwa berpikir kritis peserta didik dikategorikan cukup, karena berdasarkan perolehan N-Gain mengalami peningkatan yang termasuk kategori cukup yaitu sebesar 56%.

Pembahasan

Peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik bertujuan agar dapat memberikan pengalaman belajar peserta didik lebih baik, dengan demikian kemampuan berpikir kritis peserta didik merupakan langkah awal untuk memberikan pencerahan pada peserta didik agar dapat belajar dengan kritis dan analitis (Diah et al, 2020).

Siklus 1

Pembelajaran siklus 1 dilaksanakan berdasarkan tahapan pembelajaran menggunakan game digital berbasis Wordwall dalam bentuk mencari kata dan mengacu pada Modul Ajar. Bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis Nilai rata-rata pencapaian keterampilan berpikir kritis pada siklus 1 adalah 82,98. Nilai rata-rata Pra Siklus adalah 74,4 sehingga nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 8,58. Artinya nilai rata-rata pencapaian kemampuan berpikir kritis mengalami peningkatan. Hasil tersebut juga kemudian dibuktikan dengan analisis N-Gain yang didapatkan hasil sebesar 0,3 yang termasuk kategori sedang.

Tetapi hal tersebut belum sepenuhnya efektif dikarenakan masih terdapat 8 peserta didik yang mempunyai nilai dibawah KKM, dan 25 peserta didik atau 75,75% mencapai KKM, sehingga belum memenuhi persentase minimal ketercapaian. Terdapatnya beberapa peserta didik yang masih mendapatkan nilai dibawah KKM tersebut disebabkan karena peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan game digital wordwall sebagai media evaluasi, peserta didik juga belum terbiasa dengan pendalaman analisis permasalahan dalam proses pembelajaran. Beberapa peserta didik juga masih kurang bisa mengkonversikan satuan, dengan demikian diputuskan untuk melanjutkan siklus 2 dengan memberikan tindakan perbaikan.

Tabel 2. Hasil Angket Respon peserta didik



No	Pernyataan	Presentase (%)	Kriteria
Pertanyaan Positif			
1	Pembelajaran IPA dengan bermain game digital wordwall pada materi gaya membuat saya lebih tertarik dan menyenangkan	86,36	Sangat Baik
2	Materi yan ada telah disampaikan dengan praktikum dan menyelesaikan kasus permasalahan dapat dengan mudah saya pahami	81,82	Sangat Baik
3	Game digital wordwall dapat memudahkan saya dalam memahami materi Gaya	84,09	Sangat Baik
4	Model pembelajaran berdiskusi dapat membantu saya mencari jawaban dengan pernyataan	90,15	Sangat Baik
5	LKPD bahasa dan instruksinya jelas dan mudah untuk dipahami	81,82	Sangat Baik
6	Bermain Wordwall dapat melatih rasa kepercayaan diri serta meningkatkan kerja tim	79,55	Sangat Baik
Pertanyaan Negatif			
7	Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas tidak menumbuhkan minat belajar dan juga keaktifan saya	75,00	Sangat Baik
8	Pembelajaran IPA dengan bermain game Wordwall pada materi Gaya membuat saya merasa bosan dan tertekan.	79,55	Sangat Baik
9	Game Digital yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat menakutkan bagi saya	79,55	Sangat Baik
10	Game yang ditampilkan pada kegiatan pembelajaran kurang jelas dan sulit untuk saya pahami	79,55	Sangat Baik
Rata-rata		81,74	

Siklus 2

Nilai rata-rata pencapaian kemampuan berpikir kritis pada siklus 2 menjadi 88,59, Artinya nilai rata-rata pencapaian kemampuan berpikir kritis mengalami peningkatan. Peningkatan kemampuan berpikir kritis yang dapat dicapai peserta didik pada pertemuan siklus 2 merupakan hasil dari kebiasaan dan latihan terus menerus untuk mendefinisikan masalah, menggali masalah dengan menyusun informasi, informasi yang dapat dipelajari dan berlatih, menghasilkan fakta dan menghasilkan ide untuk mendapatkan solusi untuk memecahkan masalah. Analisis nilai N-Gain pada siklus 2 menunjukkan hasil 0,6 dengan kategori sedang, dan jumlah peserta didik yang mencapai KKM sebesar 93,93% peserta didik, yaitu 31 peserta didik mencapai KKM, hal ini dapat dikatakan bahwa pada siklus 2 target sudah tercapai. Game digital dalam bentuk game show adalah media dalam pembelajaran yang memberikan tantangan kepada peserta didik untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada baik secara individu atau kelompok (Murti et al., 2019).

Berdasarkan hasil tersebut ditegaskan bahwa siklus 2 berhasil karena kemampuan berpikir kritis peserta didik mencapai indikator (kemampuan berpikir kritis meningkat pada setiap siklusnya. Tidak kurang dari 80% peserta didik semester 1 Tahun Pelajaran 2024-2025 pada kelas IV SD Negeri Sungai Iyu mencapai Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal (75) yaitu sebesar 93,93%. Penggunaan



game digital yang dikolaborasikan dengan aplikasi wordwall mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini dikarenakan penerapan game digital berbasis wordwall yang menekankan pada permasalahan dalam pembelajaran mampu melatih peserta didik berpikir lebih kritis dalam suatu kasus atau soal.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan game digital berbasis Wordwall mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri Sungai Iyu Kecamatan Bendahara Kabupaten Aceh Tamiang Tahun Ajaran 2024/2025, hal itu dibuktikan dengan hasil peningkatan nilai rata-rata kelas yang meningkat dari Pra Siklus yaitu sebesar 74,4 dan kemudian menjadi 82,98 pada Siklus 1, sedangkan pada Siklus 3 meningkat menjadi 88,59. Selain itu juga diperkuat dengan perhitungan analisis N-Gain sebesar 0,3 pada Siklus 1 dan 0,6 pada Siklus 2. Jumlah peserta didik yang mencapai nilai KKM pada siklus 1 sebesar 75,75% dan meningkat menjadi 93,93% pada siklus 2 sehingga dapat disimpulkan bahwa sudah memenuhi target. Hasil Angket Respon tanggapan peserta didik terhadap media yang digunakan yaitu Game Digital berbasis Wordwall juga mendapatkan hasil respon yang sangat positif dengan mendapatkan hasil persentase sebesar 81,74% yaitu termasuk kategori sangat positif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Ardian, Y., Nilasari, E., & Susanto, R. (2018). Pembelajaran Tematik Berbasis Kontekstual Di SD Muhammadiyah 9 Malang. *Jurnal JTP2IPS* (2018) 03 19-26 <http://dx.doi.org/10.17977/um022v3i12018p019>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara. P21.
- (2019). *Partnership for 21st Century Learning. Framework For 21st Century Learning*, 9.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Diah Citra Raesi, Endang Danial AR, S. (2020). *Jurnal Civicus IMPLEMENTATION OF PROBING – PROMPTING MODEL ON STUDENTS ' CRITICAL THINKING SKILLS IN LEARNING IMPLEMENTASI E-TILANG DI POS GATUR LANTAS LEDENG*. 20(2), 9– 14.
- Dwqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Sd Kelas V. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48.
- Fanani, Achmad, W. S. (2019). *Analisis Pembelajaran Berbasis Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Hasan, M., Munfangati, R., Mustika, Supartha, I. K. D. G., Tyaningsih, R. Y., Satria, R., Thalib, D., Lestari, A. S., Subagiyo, A., Ariningsih, K. A., Hasbi, I., & Khaira, I. (2021). *Pembelajaran Digital (1st Ed.)*. Widina Bhakti Persada.
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). *Pembelajaran Ipa Dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada Sd, Smp, Sma Di Tambun Selatan, Bekasi Ilmi*. Jipva (*Jurnal Pendidikan Ipa Veteran*), 2(2), 131–140.
- Istyasiwi, M. E., Aulianty, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 254–263. <https://doi.org/10.37478/Jpm.V2i2.1115>
- Kaleiloglu, F., & Gulbahar, Y. (2014). The Effect of Instructional Techniques on Critical Thinking Disposition in Online Discussion. *Educational Technology & Society*, 17(1), 248—258.
- OECD-FAO. (2011). *OECD-FAO Agricultural Outlook - OECD*.



- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. Malang: Ediiide Infografika.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 2001, 158–164.
- Monica, R., Ricky, Z., & Estuhono. (2021). Pengembangan Modul Ipa Berbasis Model Research Based Learning Pada Keterampilan 4c Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4470–4482. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i6.1470>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Murti, E. D., Nasir, N., & Negara, H. S. (2019). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Dampak Model Pembelajaran SAVI ditinjau dari Kemandirian Belajar Matematis [Analysis of Mathematical Problem-Solving Ability: The Impact of the SAVI Learning Model in terms of Mathematical Learning Independence]. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 119–129.
- Nurrita. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*, 1(5), 452–457.
- Prastyo, D., Satianingsih, R., Sulistyowati, I., Catur, B. S. (2022). PENGARUH MODEL PBL TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS MAHASISWA PGSD UNIPA SURABAYA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, VI(November), 1–15.
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158.
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Ramadhani, S. P., Zulela, & Fahrurrozi. (2021). Analisis Kebutuhan Desain Pengembangan Model Ipa Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1819–1824.
- Wulandari, A. R., Masturi, & Fakhriyah, F. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar – Dewi Rahmawati Noer Jannah, Idam Ragil Widiyanto Atmojo DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Yunin Nurun, Nafiah. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4 (1) 125-129