

**IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

ADVENTINUS BERNADIANTO

2213053165



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

ADVENTINUS BERNADIANTO

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya tingkat pemahaman berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode quasi experimental dengan desain nonequivalent control group design menggunakan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas IV sekolah dasar yang berjumlah 43 peserta didik. Sampel dalam penelitian sebanyak 43 peserta didik menggunakan sampling jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji Independent Sample T-Test dengan hasil dari penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan media interaktif wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: Berpikir kritis, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar, *Wordwall*.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF INTERACTIVE WORDWALL MEDIA ON STUDENTS' CRITICAL THINKING ABILITIES IN THE PANCASILA EDUCATION SUBJECT OF FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

By

ADVENTINUS BERNADIANTO

The problem in this research was the low level of critical thinking skills among fourth-grade elementary school students in the Pancasila Education subject. The objective of this study was to determine the effect of using Wordwall interactive media on the critical thinking skills of fourth-grade elementary school students. This research employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design using a quantitative approach. The population in this study consisted of all 43 fourth-grade elementary school students. The sample involved all 43 students, selected using a total sampling (*sampling jenuh*) technique. Data collection techniques included tests, observation, and documentation. Data analysis was conducted using Independent Sample T-Test and The results of this study indicated that there was a significant effect of implementing Wordwall interactive media on the critical thinking skills of fourth-grade students in the Pancasila Education subject in elementary school.

Keywords: Critical Thinking, Elementary School, Pancasila Education, Wordwall.

**IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

ADVENTINUS BERNADIANTO

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi : IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF
WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Adventinus Bernadianto*

No. Pokok Mahasiswa : 2213053165

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

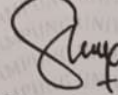
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



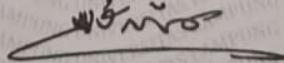
Deviyantri Pangestu, M.Pd.
NIP 199308032024212048

Dosen Pembimbing II



Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.
NIK 232111921027201

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

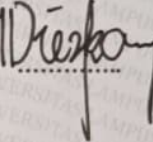
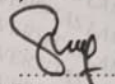
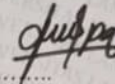
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, S. Pd., M.Pd.
NIP. 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 02 Juni 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Adventinus Bernadianto
NPM : 2213053165
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul "Implementasi Media Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar" adalah Hasil dari penelitian saya, kecuali bagian bagian tertentu yang saya rujuk dan sumbernya disebutkan di dalam daftar Pustaka

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Metro, 26 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan



Adventinus Bernadianto

2213053165

RIWAYAT HIDUP



Adventinus Bernadianto lahir di Tempuran, Provinsi Lampung pada tanggal 20 Desember 2003. Peneliti merupakan anak dari pasangan Antonius Sukisman dan Kristina Widiatin. Peneliti telah menempuh pendidikan formal yaitu sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Tempuran lulus pada tahun 2016
2. SMP Negeri 1 Trimurjo lulus pada tahun 2019
3. SMA Kristen 1 Metro lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022 peneliti lulus dalam seleksi SBMPTN menjadi mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, di Universitas Lampung.

Pada tahun 2025, peneliti telah melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di desa Gunung Timbul, Kecamatan Tumijajar, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

"Barangsiapa setia dalam perkara-perkara kecil, ia setia juga dalam perkara-perkara besar. Dan barangsiapa tidak benar dalam perkara-perkara kecil, ia tidak benar juga dalam perkara-perkara besar."

Lukas 16:10

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas segala kasih, berkat dan karuniannya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan karya ini kepada:

Orang Tua Tercinta

Bapak Antonius Sukisman dan Ibu Kristina Widiatin, terimakasih atas doa yang senantiasa tak pernah usai, atas cinta, dukungan, kasih sayang, jerih payah, pengorbanan, yang begitu besar. Motivasi dan dorongan yang selalu diberi, hingga nasehat nasehat yang tidak akan pernah dilupakan, hingga akhirnya skripsi ini telah terselesaikan,

Almamater tercinta “**Universitas Lampung**”

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan kasih-Nya yang senantiasa menyertai peneliti, sehingga skripsi yang berjudul “Implementasi Media Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan akademik untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan dalam penelitian dan penulisan karya ini tidak lepas dari bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memfasilitasi kebutuhan dan mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam kebutuhan surat menyurat selama proses skripsi berlangsung dan menyetujui skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD Universitas Lampung, Dosen Penguji Utama, dan Pembimbing Akademik yang telah memfasilitasi kebutuhan administrasi, serta senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, arahan, saran, juga nasihat serta memberikan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., Dosen Ketua Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya memberi bimbingan, saran, juga nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Sheren Dwi Oktaria, M.Pd., Dosen Sekretaris Penguji yang telah senantiasa memberikan bimbingan dan arahan terhadap skripsi.
7. Dayu Rika Perdana, M.Pd. dan Agung Dian Putra, M.Pd., Dosen validator instrumen yang telah membantu peneliti untuk memvalidasi dan memberikan saran terkait instrumen penelitian skripsi ini.
8. Dosen serta Tenaga Kependidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan motivasi kepada peneliti.
9. SD Negeri 6 Metro Timur sebagai tempat penelitian
10. Kepala SD Negeri 6 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Kepala SD Negeri 4 Metro Timur yang telah memberikan izin dan dukungan kepada peneliti dalam pelaksanaan uji coba instrumen penelitian.
12. Pendidik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur yang telah memberikan arahan dan bantuan serta dukungan selama pelaksanaan penelitian.
13. Peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur dan SD Negeri 4 Metro Timur yang telah berpartisipasi secara aktif sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
14. Orang tuaku tercinta Bapak Antonius Sukisman dan Ibu Kristina Widiatin yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat yang tak henti-hentinya sejak awal perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
15. Kelurga besar Paulus Sunartin , terima kasih telah memberikan doa dan dukungan secara moral sehingga penulis bersemangat dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
16. Keluarga besar Petrus Kartodiharjo, terima kasih telah memberikan doa dan dukungan secara moral sehingga penulis bersemangat dalam menyelesaikan perkuliahan ini.

17. Evangeline Yuana Elvida, wanita kesayanganku yang selalu siap sedia dalam menemani, membantu dan memberikan motivasi pantang menyerah kepada penulis skripsi
18. Teman seperjuangan sejak diterimanya di PGSD, Al Hidayah: Dimas Prasetyo, Rahmadani, Rendo Fahestama, Ricky Surya Perdana, Samsul Ma'arif, Yakub Simamora yang selalu siap membantu dan mendukung selama perkuliahan.
19. Teman seperjuangan Bernardus Rafa terima kasih atas dukungan dan canda tawanya selama proses penyusunan skripsi ini.
20. Teman-teman mahasiswa S1 PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022, khususnya kelas C, yang telah memberikan bantuan serta semangat kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
21. Serta seluruh pihak yang turut berkontribusi dan memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

Semoga Tuhan senantiasa melindungi dan membalas segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun diharapkan karya ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya. Aamiin.

Bandar Lampung, 18 Juni 2026
Peneliti

Adventinus Bernadianto
2213053165

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	11
1. Pengertian Belajar	11
2. Tujuan Belajar	13
3. Ciri Ciri Belajar.....	15
4. Teori Belajar.....	16
B. Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Pembelajaran.....	18
2. Tujuan Pembelajaran.....	19
C. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar	20
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD.....	20
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD.....	22
3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD.....	23
D. Kemampuan Berpikir Kritis.....	24
1. Pengertian Berpikir Kritis	24
2. Karakteristik Berpikir Kritis	26
3. Indikator Berpikir kritis.....	27
E. Media Interaktif Wordwall	30
1. Pengertian Wordwall	30
2. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall	32
3. Prosedur Penggunaan Wordwall Dalam Pembelajaran.....	35
4. Perbedaan Menggunakan Media Interaktif Wordwall	38
F. Penelitian Relevan.....	40
G. Kerangka Pikir	48
H. Hipotesis Penelitian.....	49
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	50

	1.	Jenis Penelitian.....	50
	2.	Desain Penelitian.....	51
B.		Setting Penelitian	53
	1.	Tempat Penelitian.....	53
	2.	Waktu Penelitian	53
C.		Prosedur Penelitian.....	53
	1.	Tahap Persiapan	53
	2.	Tahap Pelaksanaan	54
	3.	Tahap Penyelesaian	55
D.		Populasi dan Sampel	55
	1.	Populasi.....	55
	2.	Sampel.....	55
E.		Variabel Penelitian	57
	1.	Variabel Bebas (Independen)	57
	2.	Variabel Terikat (Dependen)	57
F.		Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	58
	1.	Definisi Konseptual.....	58
		a. Variabel X.....	58
		b. Variabel Y.....	58
	2.	Definisi Operasional.....	58
		a. Variabel X.....	58
		b. Variabel Y.....	59
G.		Teknik Pengumpulan Data	60
	1.	Teknik Tes	60
	2.	Teknik Non Tes	61
		a. Observasi	61
		b. Dokumentasi	62
H.		Instrumen Penelitian.....	63
	1.	Instrumen Tes	63
	2.	Instrumen Non-Tes.....	65
I.		Uji Coba Instrumen.....	67
	1.	Uji Prasyarat Instrumen.....	68
		a. Uji Validitas Instrumen.....	68
		b. Uji Reabilitas Instrumen	70
		c. Uji Daya Pembeda Soal.....	72
		d. Uji Tingkat Kesukaran Soal	74
J.		Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	75
	1.	Teknik Analisis Data	75
		a. Nilai Pemahaman Berpikir Kritis	75
		b. Uji Normal Gain (N-Gain).....	76
	2.	Uji Prasyarat Analisis Data	76
		a. Uji Normalitas	76
		b. Uji Homogenitas	78
	3.	Uji Hipotesis Penelitian.....	79
IV.		HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.		Pelaksanaan Penelitian	81

B.	Hasil Penelitian	82
1.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	83
2.	Analisis Data Penelitian	85
	a. Data Pretest Postest	85
	b. Peningkatan Pemahaman Berpikir Kritis Peserta Didik	
	95	
C.	Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	97
1.	Uji Normalitas	97
2.	Uji Homogenitas	98
D.	Uji Hipotesis	99
E.	Pembahasan	100
F.	Keterbatasan Penelitian	106
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan	107
	B. Saran	107
	DAFTAR PUSTAKA	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Halaman utama situs game wordwall	36
2 Tampilan Menu	36
3 Template Games Wordwall	36
4 Judul Aktivitas.....	36
5 Tampilan Halaman Pembuatan Materi	37
6 Halaman Submit.....	37
7 Share Link Game Wordwall.....	38
8 Kerangka Pikir Penelitian	49
9 Desain Penelitian.....	52
10 Diagram Perbandingan Nilai Rata-Rata Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
11 Grafik Distribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	86
12 Grafik Distribusi Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	87
13 Grafik Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol	89
14 Grafik Distribusi Nilai Posttest Kelas Kontrol	90
15 Presentase nilai tiap indikator berpikir kritis pretest dan posttest kelas eksperimen	92
16 Presentase nilai tiap indikator berpikir kritis pretest dan posttest kelas control	94
17 Diagram Perbandingan Rata-rata N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Data Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila kelas IV	3
2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Robert H. Ennis	30
3 Data jumlah Peserta Didik kelas I-VI SDN 6 Metro Timur.....	55
4 Kisi-kisi instrumen tes Pendidikan Pancasila Kelas IV	64
5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Peneliti (Pendidik)	65
6 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	66
7 Hasil Uji Validitas	69
8 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	69
9 Klasifikasi Reliabilitas	71
10 Hasil Uji Realibilitas Soal.....	71
11 klasifikasi daya pembeda soal	73
12 Hasil Uji Daya Pembeda	73
13 Klasifikasi Tingkat Kesukaran	74
14 Perhitungan Uji Kesukaran	74
15 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis	76
16 Klasifikasi N-Gain	76
17 Jadwal Kegiatan Penelitian	82
18 Deskripsi Data Hasil Penelitian	83
19 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	85
20 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol.....	88
21 Presentase Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen.....	91
22 Presentase Nilai Tiap Indikator Berpikir Kritis Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	93
23 Nilai N-Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
24 Hasil Uji Normalitas	97
25 Hasil Uji Homogenitas.....	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Izin Penelitian Pendahuluan	117
2 Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	118
3 Lembar Validasi Instrumen Soal	119
4 Lembar Validasi Modul Ajar	120
5 Lembar Validasi Media Wordwall.....	121
6 Surat Izin Uji Coba Instrumen	122
7 Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	123
8 Surat Izin Penelitian	124
9 Surat Balasan Penelitian.....	125
10 Kisi kisi Pendidik Ulangan Harian.....	126
11 Soal Ulangan Harian Penelitian Pendahuluan.....	129
12 Data Nilai Harian Kelas IV A	133
13 Data Nilai Harian Kelas IV B	133
14 Jawaban Peserta Didik Penelitian Pendahuluan.....	134
15 Soal Uji Coba Instrumen.....	138
16 Jawaban Uji Coba Instrumen	142
17 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis.....	144
18 Soal Pretest dan Postest Kelas Eksperimen Kontrol.....	145
19 Kunci Jawaban Soal Pretest Postest.....	151
20 Rubrik Penilaian Pretest Postest.....	154
21 Jawaban Pretest Postest Kelas Eksperimen.....	162
22 Jawaban Pretest Postest Kelas Kontrol	164
23 Lembar Observer Aktivitas Peneliti	166
24 Lembar Observer Aktivitas Peserta didik	167
25 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	168
26 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	178
27 Media Wordwall.....	188
28 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	190
29 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal.....	192
30 Hasil Uji Daya Pembeda	192
31 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	194
32 Hasil Uji Normalitas	196
33 Hasil Uji Homogenitas.....	196
34 Hasil Uji N-Gain	196

35 Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis	198
36 Hasil Uji Hipotesis	203
37 Dokumentasi Penelitian Pendahuluan.....	204
38 Dokumentasi Pendidik Mengajar	205
39 Dokumentasi Uji Coba Instrumen.....	206
40 Dokumentasi Penelitian Kelas Eksperimen	207
41 Dokumentasi Penelitian Kelas Kontrol.....	212

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di era globalisasi saat ini dihadapkan pada tantangan abad ke-21 yang menuntut sumber daya manusia tidak hanya sekadar menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pendidikan harus berorientasi pada pengembangan manusia secara menyeluruh dan bukan sekadar transfer ilmu. Hal ini sejalan dengan landasan hukum di Indonesia, seperti yang dinyatakan pada (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) pasal (1) ayat (1) yang menyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu keterampilan krusial yang harus dimiliki peserta didik saat ini adalah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis bukan hanya tentang kemampuan menjawab soal sulit, melainkan kemampuan untuk menganalisis fakta, mencerna informasi secara logis, dan mengambil keputusan yang tepat. Namun, kondisi pendidikan secara umum saat ini masih sering terjebak pada pola pembelajaran yang menekankan hafalan (*low order thinking skills*), sehingga kemampuan analisis dan evaluasi peserta didik kurang terasah. Padahal, tanpa kemampuan berpikir kritis yang memadai, generasi penerus akan kesulitan menghadapi kompleksitas masalah di masa depan.

Dalam kurikulum sekolah dasar, Pendidikan Pancasila memegang peran vital sebagai fondasi pembentukan karakter. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan kebhinekaan. Pendidikan Pancasila dipilih menjadi fokus karena materi di dalamnya sarat akan nilai-nilai yang memerlukan penalaran, bukan sekadar doktrinasi. Karakter peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan bimbingan untuk menginternalisasi nilai abstrak Pancasila ke dalam tindakan nyata. Jika kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran ini tidak dibangun, peserta didik akan kesulitan memfilter pengaruh negatif budaya asing, mudah terpapar berita bohong, dan kurang mampu membangun argumen logis terkait nilai-nilai kebangsaan. Sebaliknya, jika berpikir kritis terbentuk, peserta didik akan mampu mengevaluasi informasi dan mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri.

Sayangnya, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan. Tantangan utama dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah metode yang digunakan cenderung konvensional. Pendidik seringkali masih mengandalkan metode ceramah satu arah, yang membuat peserta didik pasif. Hal ini diperkuat oleh pendapat Nurindah, Wibawa Sutrisna, *et al.*, (2024). yang menyatakan bahwa perkembangan zaman menuntut agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan penggunaan teknologi. Namun, minimnya penggunaan teknologi yang mendukung metode inovatif membuat pembelajaran menjadi kaku dan kurang menstimulasi daya nalar.

Kesenjangan tersebut teridentifikasi secara lebih spesifik melalui studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 6 Metro Timur pada tanggal 21 Agustus 2025. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan pendidik, diperoleh informasi bahwa penggunaan media interaktif di sekolah tersebut, khususnya di kelas IV, belum dimanfaatkan secara optimal. Pendidik menyadari pentingnya teknologi, namun

implementasinya dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari masih terbatas. Hal ini berdampak pada karakteristik peserta didik dan kondisi awal pembelajaran yang diamati oleh peneliti, di mana saat pendidik mengajar, terlihat bahwa peserta didik cenderung kurang aktif. Mereka lebih banyak mendengarkan tanpa ada proses timbal balik yang kritis. Kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran inilah yang menjadi sinyal awal rendahnya kemampuan berpikir kritis mereka.

Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti Wordwall diharapkan dapat menjadi solusi untuk memancing keaktifan peserta didik, yang pada akhirnya akan bermuara pada peningkatan kemampuan berpikir kritis. Dugaan mengenai rendahnya kemampuan berpikir kritis yang didapat dari observasi dan wawancara tersebut, kemudian dibuktikan melalui data empiris hasil ulangan harian. Peneliti sudah mengukur kemampuan berpikir kritis pada level kognitif C4 (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi), dan C6 (Mencipta) dengan data sebagai berikut:

Tabel 1 Data Kemampuan Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila kelas IV

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Indikator Berpikir Kritis	Jumlah Tuntas	Jumlah Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Rata-rata
IV A	22	C4	8	14	36,36%	27,26%
		C5	7	15	31,81%	
		C6	3	19	13,63%	
IV B	21	C4	10	11	41,61%	32,91%
		C5	8	13	38,09%	
		C6	4	17	19,04%	

Sumber : Data Olahan Wali Kelas IV SDN 6 Metro Timur (2025)

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat jelas rendahnya pencapaian peserta didik pada indikator berpikir kritis. Pada Kelas IV A, dari 22 peserta didik, hanya 3 orang yang tuntas pada indikator C6. Sedangkan pada kelas IV B, dari 21 peserta didik, hanya 4 orang yang tuntas pada

indikator yang sama. Secara keseluruhan, persentase ketuntasan sangat rendah, yaitu 27,26% untuk kelas IV A dan 32,91% untuk kelas IV B. Data ulangan harian menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai ketuntasan pada soal-soal yang memuat level kognitif Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Mencipta (C6). Kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal tipe tersebut mengindikasikan bahwa keterampilan berpikir kritis mereka belum terlatih secara optimal. Untuk mengatasi permasalahan spesifik tersebut, penelitian ini akan menerapkan indikator keterampilan berpikir kritis menurut Robert H. Ennis. Ennis (2011) merumuskan bahwa berpikir kritis terdiri dari lima kelompok besar indikator antara lain, Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), Membangun keterampilan dasar (*basic support*), Menyimpulkan (*inference*), Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*), Mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics*).

Namun, mengingat subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret menuju formal awal, maka tidak seluruh indikator Ennis akan dijadikan fokus penelitian. Penelitian ini melakukan pembatasan masalah dengan hanya memilih tiga indikator utama yang dinilai paling relevan untuk menanggulangi rendahnya capaian pada C4, C5, dan C6. Ketiga indikator tersebut dipilih berdasarkan sinkronisasi dengan kelemahan kognitif yang ditemukan di lapangan, yaitu:

1. Memberikan Penjelasan Sederhana (*Elementary Clarification*).

Indikator ini dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan Menganalisis (C4). Melalui indikator ini, peserta didik akan dilatih untuk memfokuskan pertanyaan dan menganalisis argumen, sehingga mereka tidak lagi kesulitan dalam menguraikan masalah kewarganegaraan yang kompleks.

2. Menyimpulkan (*Inference*). Indikator ini dipilih untuk menguatkan kemampuan Mengevaluasi (C5). Peserta didik akan dibimbing untuk membuat deduksi dan menilai induksi, sehingga mereka mampu memberikan penilaian atau keputusan yang didasarkan pada logika dan nilai-nilai Pancasila, bukan sekadar opini subjektif.
3. Mengatur Strategi dan Taktik (*Strategies and Tactics*). Indikator ini difokuskan untuk menstimulasi kemampuan Mencipta (C6). Peserta didik akan dilatih untuk memutuskan suatu tindakan dalam menghadapi dilema moral, yang merupakan bentuk nyata dari penciptaan solusi masalah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dan menstimulasi seluruh indikator di atas secara utuh, diperlukan solusi berupa penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pengajaran bisa digunakan untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Saat ini, terdapat banyak jenis media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan, seperti video animasi, PowerPoint interaktif, *Flash Card* digital, hingga aplikasi berbasis kuis seperti *Kahoot* dan *Quizizz*. Namun, pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SD yang menyukai permainan dan visual yang menarik, serta efisiensi penggunaannya di dalam kelas.

Di tengah perkembangan teknologi era industri 5.0, media pembelajaran harus disusun sesuai dengan perkembangan zaman untuk membantu proses pembelajaran, sebagaimana dinyatakan oleh Soedarnadi Etyk Widjajanti dan Sulisworo Dwi, (2022) Melihat situasi lapangan dan kebutuhan peserta didik, peneliti memilih media Interaktif Wordwall. Wordwall dinilai lebih efisien dan relevan dibandingkan media lain karena menyediakan berbagai templat permainan edukatif seperti kuis, *match up*, *maze chase* yang dapat diakses dengan mudah tanpa memerlukan perangkat berspesifikasi tinggi.

Kemajuan teknologi ini sangat meningkatkan aktivitas pembelajaran, pembuatan media, dan perencanaan pelajaran Aeni Nur Ani *et al.*, (2022). Wordwall adalah aplikasi web menarik yang berfungsi sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik serta sebagai sumber media pembelajaran Lestari Dwi Rizki, (2021). Inovasi Wordwall bisa menjadi salah satu kreativitas belajar yang dikembangkan oleh pendidik karena di dalamnya terdapat berbagai macam permainan yang bisa digunakan untuk membangun imajinasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis anak.

Meskipun studi yang dilakukan oleh Kusnadi Edi dan Azzahra Syifa Aulia, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi, namun penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Kesenjangan ini menjadi peluang untuk membuktikan efektivitas Wordwall dalam konteks materi yang memuat nilai-nilai karakter. Dengan memanfaatkan fitur interaktif Wordwall, diharapkan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik peserta didik dapat terakomodasi Syahrul Gunawan, (2021), sehingga proses berpikir kritis dapat tumbuh dalam suasana belajar yang menyenangkan. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Implementasi Media Interaktif Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang bisa diidentifikasi:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur
2. Media interaktif belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pendidik

3. Peserta didik cenderung kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dikelas

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menetapkan pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terfokus, dan mendalam. Adapun batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Variabel penelitian, Independen (X): penggunaan media Interaktif Wordwall dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila,
2. Variabel penelitian Dependen (Y): Kemampuan berpikir kritis peserta didik, yang akan diukur melalui *pretest post-test* .

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu, “apakah terdapat pengaruh media Interaktif Wordwall Terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media interaktif wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

1. Menambah wawasan dalam literasi digital di pendidikan dasar. Penelitian ini akan memperkaya kajian tentang penggunaan

teknologi digital, khususnya Wordwall, dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.

2. Mengembangkan teori tentang pembelajaran interaktif.
Studi ini akan berkontribusi pada teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis teknologi, di mana peserta didik belajar secara aktif melalui eksplorasi media interaktif seperti Wordwall.
3. Memperdalam pemahaman tentang pengaruh media digital terhadap berpikir kritis. Sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas pentingnya teknologi dalam pendidikan, tetapi masih sedikit yang secara spesifik mengkaji pengaruh Wordwall dalam konteks Pendidikan Pancasila.

Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik
 - a. Sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif
Pendidik dapat menggunakan Wordwall sebagai alat bantu dalam mengajar, yang memungkinkan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik yang semakin digital.
 - b. Meningkatkan efektivitas pembelajaran
Dengan adanya bukti empiris dari penelitian ini, pendidik dapat lebih yakin dalam mengadopsi media interaktif sebagai strategi pembelajaran, terutama dalam meningkatkan berpikir kritis peserta didik.
 - c. Sebagai pedoman dalam penyusunan materi berbasis teknologi
Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik dalam menyusun modul pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
Melalui penggunaan Wordwall, peserta didik akan lebih aktif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan dalam materi Pendidikan Pancasila.
- b. Meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran.
Dengan pembelajaran berbasis Wordwall, peserta didik akan termotivasi dan terlibat dalam proses belajar, karena media ini menghadirkan unsur permainan dan interaksi yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional.
- c. Mengembangkan keterampilan digital
Selain berpikir kritis, peserta didik juga akan semakin terbiasa menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran, yang merupakan keterampilan penting di era modern.

3. Bagi Sekolah

- a. Mendorong inovasi dalam pembelajaran
Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah untuk mengadopsi strategi pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan.
- b. Mendukung implementasi kurikulum merdeka
Dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan inovatif, Wordwall dapat mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah.
- c. Meningkatkan prestasi akademik peserta didik
Jika Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan berpikir kritis, maka penggunaannya di sekolah dapat meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan prestasi akademik

4. Bagi Pembuat Kebijakan dan Pengembang Teknologi Pendidikan
 - a. Sebagai rujukan dalam penyusunan kebijakan pendidikan digital. Pemerintah dan lembaga pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar dalam merancang kebijakan yang mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.
 - b. Sebagai evaluasi efektivitas media pembelajaran digital. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan evaluasi bagi pengembang platform edukasi seperti Wordwall dalam meningkatkan fitur dan efektivitas media pembelajaran interaktif

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Perubahan ini mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kebiasaan yang berkembang secara bertahap melalui pengulangan serta penguatan. Menurut Slavin, (2020) belajar didefinisikan sebagai perubahan dalam kapasitas seseorang yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungannya. Dalam konteks pendidikan, proses ini tidak hanya terbatas pada penghafalan informasi, melainkan menuntut pemahaman mendalam serta kemampuan mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi baru. Dengan demikian, hasil belajar bukanlah sesuatu yang instan, melainkan sebuah rangkaian tahapan mulai dari penerimaan informasi hingga generalisasi pengalaman ke konteks yang lebih luas.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Woolfolk, (2018) menyatakan bahwa belajar adalah perubahan kemampuan atau kecakapan yang berlangsung dalam waktu lama dan disebabkan oleh pengalaman, bukan pertumbuhan biologis. Dalam hal ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi kondusif bagi peserta didik untuk mencoba dan mengevaluasi. Secara lebih spesifik, tokoh konstruktivisme seperti Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa belajar adalah proses aktif membangun pengetahuan secara bertahap melalui interaksi sosial dan pengalaman konkret. Belajar bukan sekadar menerima informasi secara pasif, melainkan

mengonstruksinya melalui keterlibatan langsung dan refleksi kritis guna membentuk makna yang lebih dalam.

Di era digital, konsep ini berkembang menjadi pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning). Sesuai dengan pandangan UNESCO, (2015), belajar merupakan kunci pembangunan masyarakat yang inklusif dan berkelanjutan, sehingga kesadaran belajar mandiri perlu ditanamkan sejak dini. Proses ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti minat dan kesiapan, serta faktor eksternal seperti lingkungan dan metode pengajaran. Integrasi teknologi melalui platform digital kini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, personal, dan adaptif, yang memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh umpan balik secara langsung dan mandiri.

Secara lebih luas, Slameto, (2018) memandang belajar sebagai usaha sadar untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang menyeluruh sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Dari perspektif humanistik, Carl Rogers menekankan pentingnya penciptaan kondisi belajar yang aman dan menghargai agar peserta didik terdorong untuk mengeksplorasi potensi dirinya secara optimal. Oleh karena itu, tujuan akhir dari belajar adalah pembentukan individu yang mandiri, bertanggung jawab, dan reflektif. Belajar pada akhirnya merupakan proses multidimensional yang melibatkan aspek kognitif, afektif, sosial, dan moral secara dinamis.

Berdasarkan penggabungan berbagai pemikiran para ahli di atas, dapat dipahami bahwa belajar adalah sebuah transformasi diri yang menyeluruh, di mana individu tidak hanya menyerap informasi, tetapi secara aktif mengolah pengalaman menjadi kecakapan hidup yang menetap. Belajar yang efektif terjadi ketika terdapat keseimbangan

antara kesiapan internal individu, dukungan lingkungan yang kondusif, serta pemanfaatan teknologi yang tepat. Pada intinya, esensi dari belajar adalah pertumbuhan kapasitas manusia yang berlangsung secara terus-menerus untuk membentuk pribadi yang kritis, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar merupakan sasaran hasil akhir yang ingin dicapai peserta didik setelah menuntaskan proses pembelajaran, yang mencakup perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam perspektif modern, Slavin, (2020) menegaskan bahwa tujuan belajar harus dirumuskan secara spesifik sebagai pernyataan kinerja yang dapat diamati dan diukur. Hal ini berarti fokus pembelajaran bukan sekadar pada pemahaman internal yang abstrak, melainkan pada kemampuan nyata peserta didik dalam menganalisis dan mengevaluasi materi, seperti penggunaan media interaktif untuk memecahkan studi kasus.

Sejalan dengan upaya pengembangan kualitas berpikir, Brookhart, (2020) menekankan bahwa tujuan belajar harus secara eksplisit menargetkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), seperti proses analisis, evaluasi, hingga penciptaan. Tujuan tersebut tidak boleh berhenti pada tahap mengingat fakta, tetapi harus mendorong peserta didik untuk memanipulasi informasi dan ide secara aktif. Sebagai contoh, dalam pendidikan kewarganegaraan, peserta didik diarahkan untuk mampu membandingkan dan mengklasifikasikan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur melalui format pembelajaran yang menantang secara kognitif.

Selain aspek penguasaan materi, Zimmerman dan Schunk D. H. Eds., (2021) menyoroti bahwa tujuan utama proses belajar adalah

membentuk kemandirian peserta didik atau regulasi diri (self-regulated learning). Dalam konteks ini, tujuan belajar mencakup kemampuan individu untuk memantau pemahaman mereka sendiri, mengenali kesalahan, dan mencari strategi perbaikan secara proaktif. Penggunaan media digital yang menyediakan umpan balik instan sangat mendukung pencapaian tujuan ini, karena memungkinkan peserta didik untuk bertanggung jawab penuh atas kemajuan belajar mereka sendiri.

Secara komprehensif, tujuan belajar dapat didefinisikan sebagai parameter keberhasilan yang terukur dan berorientasi pada tindakan nyata peserta didik. Tujuan ini mengintegrasikan penguasaan konten dengan keterampilan berpikir kritis serta pembentukan karakter pembelajar mandiri. Dengan merumuskan tujuan yang jelas, proses pendidikan tidak hanya menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga pribadi yang mampu mengelola kapasitas dirinya secara efektif dalam menghadapi berbagai situasi baru.

Berdasarkan berbagai pandangan ahli di atas, dapat dipahami bahwa tujuan belajar bukan sekadar titik akhir dari sebuah instruksi, melainkan sebuah kompas yang mengarahkan peserta didik menuju transformasi fungsional. Belajar dianggap berhasil apabila mampu mengubah potensi kognitif yang pasif menjadi keterampilan aplikatif yang terukur, sekaligus menumbuhkan kesadaran kritis dan kemandirian. Pada akhirnya, esensi dari tujuan belajar adalah menciptakan keseimbangan antara penguasaan pengetahuan mendalam dengan kemampuan adaptasi individu dalam mengelola proses berpikirnya sendiri.

3. Ciri Ciri Belajar

Karakteristik utama dari proses belajar adalah timbulnya perubahan perilaku yang relatif permanen pada individu, baik dalam cara berpikir, bersikap, maupun bertindak. Perubahan ini murni lahir dari pengalaman dan latihan yang aktif, bukan sekadar proses pendewasaan biologis. Sejalan dengan hal tersebut, Slavin, (2020) menegaskan bahwa esensi belajar terletak pada interaksi yang bermakna antara individu dengan informasi serta lingkungan sekitarnya.

Lebih lanjut, Aunurrahman sebagaimana dikutip oleh Parwati Suryawan I. P. P. dan Apsari R. A., (2023) merinci bahwa proses ini merupakan aktivitas sadar dan disengaja yang menghasilkan transformasi kognitif, afektif, verbal, hingga moral melalui interaksi dengan lingkungan. Pemikiran ini diperkuat oleh Maâ, (2018) yang menggarisbawahi bahwa perolehan kemampuan baru tersebut membutuhkan usaha nyata dan dapat disimpan dalam memori jangka panjang. Ia juga memberikan batasan yang jelas bahwa fluktuasi kondisi fisik akibat kelelahan, penyakit, efek obat-obatan, maupun pertumbuhan alami tidak dapat dikategorikan sebagai hasil dari proses belajar.

Berdasarkan elaborasi pemikiran para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa ciri fundamental dari belajar adalah adanya metamorfosis kapasitas diri yang disadari, diupayakan secara aktif, dan bertahan lama secara menyeluruh pada aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik. Proses ini membuktikan bahwa manusia tidak hanya merespons lingkungan secara pasif, tetapi secara proaktif mengonstruksi pengalaman dan usahanya menjadi seperangkat kompetensi yang baru. Pada hakikatnya, seseorang baru dikatakan benar-benar belajar apabila interaksinya dengan dunia luar mampu

menciptakan jejak perubahan positif yang menetap pada dirinya, yang dicapai melalui usaha sadar dan bukan karena faktor-faktor fisiologis semata.

4. Teori Belajar

Seiring dengan perkembangan zaman, konsep dasar pembelajaran saat ini tidak dapat dipisahkan dari integrasi teknologi. Para pendidik dituntut untuk terus berinovasi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Sejalan dengan hal tersebut Soedarnadi dan Sulisworo, (2022) menegaskan bahwa perancangan media pembelajaran harus selalu adaptif terhadap dinamika era modern. Secara praktis, pemanfaatan platform digital interaktif seperti Wordwall, sebagaimana diungkapkan oleh Retno Hartati *et al.*, (2024) terbukti efektif dalam memfasilitasi pemahaman materi secara menyenangkan sekaligus berdampak positif pada pencapaian hasil belajar. Inovasi media ini tentunya harus dilandasi oleh konseptual yang kuat. menjelaskan bahwa teori belajar berfungsi sebagai kerangka untuk mengurai kompleksitas cara manusia menyerap informasi, yang pada gilirannya memandu pendidik dalam merancang strategi paling relevan untuk memaksimalkan potensi setiap peserta didik.

Lebih lanjut, Herliani D. T. dan Maasawet E. T., (2021) mengklasifikasikan teori belajar ke dalam empat aliran utama yang masing-masing memiliki fokus pendekatan yang berbeda. Pertama, teori behaviorisme yang memandang belajar sebagai perubahan perilaku konkret akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Aliran ini menjadikan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai objek analisis utamanya. Kedua, teori kognitivisme yang hadir dengan menitikberatkan pada proses mental dan tahapan berpikir yang kompleks di balik proses belajar, bukan sekadar pada hasil akhir berupa respons atas sebuah rangsangan.

Ketiga, teori konstruktivisme yang memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk menjadi pembelajar yang aktif. Dalam pandangan ini, pengetahuan tidak ditransfer secara pasif, melainkan dibangun secara bertahap melalui pengalaman langsung, eksplorasi lingkungan, pemecahan masalah, dan kebebasan mengutarakan ide di bawah arahan pendidik. Keempat, teori humanisme yang mengusung prinsip memanusiakan manusia dengan memandang individu secara holistik, mencakup perilaku, perasaan, dan citra dirinya. Fokus utamanya adalah menumbuhkan kemampuan regulasi diri agar peserta didik mampu mengarahkan dan memotivasi proses belajarnya sendiri. Keberhasilan dalam teori ini diukur dari seberapa baik peserta didik mengenali dirinya dan lingkungan sekitar untuk mencapai tahap aktualisasi diri.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar merupakan kerangka esensial untuk memahami proses belajar yang kompleks. Dalam penelitian ini, Teori Belajar Konstruktivisme dipilih sebagai landasan utama karena relevansinya yang kuat dengan penggunaan media interaktif dan tujuan pembelajaran modern. Teori ini dipilih karena menempatkan peserta didik bukan sebagai penerima pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang membangun (mengonstruksi) pengetahuannya sendiri melalui pengalaman nyata. Pendekatan konstruktivisme dinilai sangat tepat untuk mendukung penggunaan teknologi seperti Wordwall, di mana peserta didik didorong untuk bereksplorasi, memecahkan masalah, dan mengutarakan ide dengan bahasa mereka sendiri. Dengan landasan teori ini, proses pembelajaran diharapkan tidak hanya sekadar transfer informasi, tetapi menjadi proses pembentukan pemahaman yang mendalam, memicu kreativitas, serta melatih kemandirian berpikir peserta didik dalam mengonstruksi pengalaman belajarnya.

B. Pembelajaran

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi timbal balik antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di dalam suatu ekosistem pendidikan. Mengacu pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, proses ini bersifat dinamis dan bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang bermakna, bukan sekadar sarana memindahkan informasi. Sejalan dengan hal tersebut, Soedarnadi Etyk Widjajanti dan Sulisworo Dwi, (2022) mengartikan pembelajaran sebagai upaya sistematis dan terencana yang berlandaskan pada prinsip-prinsip pedagogis. Alih-alih terjadi secara kebetulan, pendidik dituntut untuk merancang strategi yang matang meliputi penetapan tujuan, penyusunan materi, pemilihan metode dan media, hingga pelaksanaan evaluasi agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan, keterampilan, serta sikap secara optimal.

Dari sudut pandang desain instruksional, Dick dan Carey, (2005) memandang pembelajaran sebagai sebuah sistem terintegrasi yang terdiri dari komponen-komponen yang saling memengaruhi, seperti karakteristik peserta didik, sasaran belajar, strategi pengajaran, dan alat ukur keberhasilan. Pendekatan sistemik ini memungkinkan pendidik untuk menganalisis, menemukan kelemahan, dan memperbaiki celah dalam proses pendidikan secara komprehensif. Pandangan ini turut diperkuat oleh prinsip konstruktivisme serta pemikiran Herliani D. T. dan Maasawet E. T., (2021) yang menekankan bahwa pembelajaran harus bergeser dari pola transfer ilmu satu arah menjadi proses kemandirian belajar. Dalam kerangka ini, peserta didik secara aktif membangun pemahaman dan nilainya sendiri melalui refleksi atas pengalaman, sementara pendidik mengambil peran strategis sebagai fasilitator yang mengarahkan eksplorasi tersebut.

Berdasarkan perpaduan berbagai pandangan ahli di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah sebuah rekayasa lingkungan interaktif yang dirancang secara terstruktur untuk memberdayakan seluruh potensi peserta didik. Proses ini merupakan hasil dari perencanaan yang sistematis, komponen pengajaran yang saling mendukung, dan pendekatan yang memfasilitasi penemuan mandiri. Pada akhirnya, esensi hakiki dari pembelajaran tidak diukur dari seberapa banyak materi yang berhasil disajikan oleh pendidik, melainkan dari seberapa dalam peserta didik mampu mengolah interaksi dan pengalaman belajarnya menjadi kecakapan hidup yang aplikatif, pemahaman konseptual yang kokoh, serta karakter yang mandiri.

2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan sasaran capaian akhir dari suatu proses edukasi yang merepresentasikan transformasi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan peserta didik. Secara fundamental, Bloom, (1956) mengklasifikasikan sasaran ini ke dalam tiga ranah utama, yakni kognitif yang berkaitan dengan kecerdasan intelektual, afektif yang menyentuh ranah emosional dan pembentukan nilai, serta psikomotorik yang berfokus pada penguasaan keterampilan fisik. Khusus pada tingkat pendidikan dasar, perumusan sasaran ini harus disesuaikan dengan fase perkembangan anak yang masih membutuhkan benda nyata atau operasional konkret, sehingga aktivitas yang dirancang bersifat kontekstual, terarah, dan pencapaiannya dapat dievaluasi secara objektif.

Lebih jauh mengenai signifikansi capaian tersebut, Akhirudin Atmowardoyo H. dan Nurhikmah, (2019) menjelaskan bahwa penetapan sasaran belajar berfungsi untuk memandu peserta didik agar

tidak hanya memahami konsep secara mendalam, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata melalui pemikiran kritis dan kemandirian belajar. Pandangan ini dipertegas oleh Uno, (2023) yang menekankan perwujudan sasaran tersebut ke dalam bentuk perilaku atau kecakapan spesifik yang dapat didemonstrasikan oleh peserta didik pada standar kompetensi tertentu. Sejalan dengan hal itu, Prasetyowati *et al.*, (2024) juga menyatakan bahwa keberhasilan suatu kegiatan instruksional pada dasarnya murni diukur dari seberapa nyata perubahan performa dan kompetensi yang ditunjukkan oleh pembelajar setelah proses tersebut usai.

Berdasarkan integrasi dari berbagai tinjauan ahli di atas, dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah proyeksi transformasi perilaku dan kompetensi peserta didik yang terukur secara komprehensif mencakup ranah pikiran, rasa, dan tindakan. Sasaran ini bertindak sebagai pedoman utama bagi pendidik dalam merancang pengalaman edukatif yang bermakna dan terarah. Pada puncaknya, rumusan tujuan yang tepat tidak sekadar mengejar ketuntasan akademik semata, melainkan berfungsi sebagai fondasi krusial untuk mencetak individu yang berkarakter, mandiri, dan memiliki kecakapan hidup yang relevan untuk menghadapi berbagai dinamika di masa depan.

C. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan nalar kewarganegaraan anak sejak dini. Mengacu pada panduan Kurikulum Merdeka dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, (2022) proses ini sejatinya berpusat pada peserta didik untuk menanamkan nilai-nilai luhur falsafah negara secara mendalam. Pembelajaran ini

secara spesifik diarahkan untuk mewujudkan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila melalui pengalaman langsung dan pendekatan berbasis proyek, sehingga perkembangan karakter anak dapat terjadi secara holistik.

Menghadapi dinamika era digital, Anggara dan Islami N., (2022) memandang pembelajaran ini sebagai sarana strategis untuk mencetak kewarganegaraan digital yang tetap berlandaskan pada moral Pancasila. Pendidikan kewarganegaraan saat ini bertugas membekali peserta didik dengan kecakapan berpikir kritis serta etika dalam memanfaatkan teknologi. Hal ini bertujuan agar anak-anak mampu bertindak sebagai warga negara yang tanggap dan bertanggung jawab, baik ketika berinteraksi di lingkungan fisik maupun saat berselancar di dunia maya. Melengkapi pandangan tersebut, Nuryani Budiman A. dan Nurasih I., (2020) mengartikan Pendidikan Pancasila sebagai sarana penanaman nilai melalui pendekatan kontekstual. Dalam praktiknya, nilai-nilai kebangsaan tersebut tidak lagi diajarkan sebatas teori atau dogma yang abstrak. Pendidik harus mampu menghubungkan materi tersebut secara langsung dengan realitas sosial, permasalahan sehari-hari, dan pengalaman empiris peserta didik agar proses belajar menjadi jauh lebih bermakna dan mudah dicerna.

Berdasarkan telaah dari berbagai pandangan ahli di atas, dapat dipahami bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat dasar adalah sebuah proses pedagogis komprehensif yang menjembatani warisan nilai luhur bangsa dengan tantangan kehidupan modern. Pembelajaran ini bukan sekadar rutinitas menghafal butir-butir moral, melainkan sebuah transformasi karakter yang adaptif, kontekstual, dan berpusat pada anak. Pada akhirnya, muara dari pendidikan ini adalah melahirkan generasi penerus yang tidak hanya berakar kuat pada identitas nasional

di dunia nyata, tetapi juga memiliki kecerdasan dan etika luhur dalam menavigasi kompleksitas era digital.

2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar secara mendasar dirancang untuk memperkuat fondasi karakter, wawasan, dan kecakapan kewarganegaraan peserta didik. Mengacu pada rumusan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, (2022) sasaran utamanya adalah mengaktualisasikan Profil Pelajar Pancasila secara menyeluruh. Hal ini mencakup upaya sistematis dalam menumbuhkan enam dimensi esensial, yaitu keimanan dan akhlak mulia, kebinekaan global, semangat gotong royong, kemandirian, nalar kritis, serta kreativitas pada diri peserta didik.

Sejalan dengan hal tersebut, Vebrianto dan Budiarti, (2020) menitikberatkan esensi pembelajaran ini pada penanaman karakter sejak usia dini. Sasaran pendidikannya melampaui pencapaian kecerdasan akademis semata, melainkan berfokus pada pembentukan peserta didik yang berintegritas, bermoral, dan berkepribadian luhur yang merepresentasikan nilai-nilai sejati bangsa Indonesia.

Lebih lanjut Wuryan dan Fathurrahman, (2018) menegaskan bahwa muara dari pendidikan ini adalah mencetak warga negara yang baik dan penuh tanggung jawab. Pencapaian ini diwujudkan melalui pemahaman atas hak dan kewajiban, penanaman jiwa nasionalisme dan toleransi, serta pembekalan keterampilan praktis. Dengan demikian, peserta didik diarahkan agar mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara sesuai dengan kapasitas perkembangan usia mereka.

Berdasarkan perpaduan dari berbagai pandangan ahli di atas, dapat dipahami bahwa tujuan utama pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar adalah membentuk generasi penerus yang berkarakter paripurna sesuai pedoman Profil Pelajar Pancasila. Proses ini merupakan langkah strategis pendidik untuk memadukan kecerdasan intelektual dengan kematangan moral secara harmonis. Pada akhirnya, pendidikan ini memegang peranan vital dalam mempersiapkan peserta didik agar tumbuh menjadi individu yang berintegritas tinggi, toleran, dan siap memberikan kontribusi nyata sebagai warga negara yang bertanggung jawab di masa depan.

3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila SD

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar selaras dengan tahap perkembangan kognitif usia anak dan tuntutan kompetensi abad ke-21. A. Wulandari dan Istianah, (2024), mengemukakan bahwa efektivitas pembelajaran ini sangat bergantung pada penciptaan suasana yang interaktif dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif terbukti mampu mentransformasi proses belajar menjadi lebih dinamis, sehingga memicu antusiasme dan keterlibatan aktif peserta didik yang menjadi syarat utama dalam menanamkan pemahaman konsep secara mendalam.

Sejalan dengan hal tersebut, Erdyati *et al.*, (2024) menekankan bahwa karakteristik pembelajaran masa kini harus bergeser dari sekadar penyampaian informasi satu arah oleh pendidik menuju orientasi peningkatan keterampilan berpikir kritis. Pendidik perlu merancang aktivitas yang menantang nalar melalui inovasi media interaktif, sehingga peserta didik terdorong untuk secara mandiri menganalisis, mengevaluasi, hingga merumuskan kesimpulan atas suatu materi. Lebih lanjut, Retnowati dan Rachmawati, (2023) menyoroti pentingnya

penerapan pendekatan kolaboratif yang berbasis masalah. Melalui pemaparan situasi kontekstual yang bermuatan nilai-nilai Pancasila, peserta didik dikondisikan untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menemukan solusi terarah yang pada akhirnya akan mempertajam nalar kritis mereka secara signifikan.

Berdasarkan perpaduan pemikiran para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik ideal dari pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebuah ekosistem edukasi yang memadukan daya tarik teknologi dengan stimulasi kognitif tingkat tinggi. Pembelajaran yang efektif tidak lagi menempatkan peserta didik sebagai penerima informasi pasif, melainkan menuntut penyajian masalah kontekstual melalui sarana digital yang relevan untuk mendorong kolaborasi, analisis mendalam, dan penemuan makna nyata dari setiap nilai luhur yang dipelajari. Pada intinya, esensi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang berhasil adalah proses bermakna dan menyenangkan yang secara aktif memfasilitasi peserta didik untuk membangun kapasitas berpikir kritisnya sendiri guna memecahkan tantangan di dunia nyata.

D. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan kecakapan kognitif tingkat tinggi yang memungkinkan individu untuk menganalisis dan mengevaluasi informasi secara rasional. Ennis, (1985), mendefinisikannya sebagai proses berpikir reflektif dan logis yang difokuskan pada pengambilan keputusan mengenai apa yang harus diyakini atau dilakukan.

Kecakapan ini mencakup kemampuan menilai argumen, mengenali asumsi dasar, dan menarik inferensi yang tepat berdasarkan bukti empiris, sehingga peserta didik dapat memproses informasi secara lebih mendalam dan bermakna.

Melengkapi pandangan tersebut, Facione, (2015) memperluas dimensi berpikir kritis tidak sekadar sebagai kumpulan keterampilan intelektual, melainkan juga sebuah disposisi atau karakter. Ia memandangnya sebagai proses kognitif terarah yang mampu meregulasi diri sendiri guna menghasilkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan inferensi yang akurat. Kecakapan kognitif yang mumpuni tidak akan terwujud secara optimal apabila tidak dibarengi oleh dorongan internal yang kuat dari dalam diri peserta didik untuk menerapkannya.

Mengingat kecakapan dan watak ini tidak muncul secara alamiah, Brookhart, (2020) menegaskan perlunya pembiasaan yang sistematis melalui budaya bertanya, mengevaluasi, dan merefleksi. Pendidik memegang peran krusial dalam menciptakan ekosistem belajar yang merangsang diskusi terbuka dan pengambilan keputusan logis, seperti melalui studi kasus atau pemecahan masalah. Untuk mengoptimalkannya, pendidik dapat memanfaatkan teknologi pendidikan atau media interaktif sebagai jembatan praktis. Melalui penugasan digital seperti aktivitas pengelompokan untuk membedakan fakta dan opini, atau evaluasi argumen melalui pertanyaan tingkat tinggi, peserta didik dilatih mengasah nalarnya. Pendekatan ini sangat relevan diterapkan dalam Pendidikan Pancasila, misalnya saat peserta didik diminta menganalisis sikap tokoh dan menginferensi nilai-nilai luhur di dalamnya.

Berdasarkan perpaduan pemikiran para ahli di atas, dapat dipahami bahwa berpikir kritis adalah sebuah proses kognitif yang disiplin, memadukan keterampilan analisis dan evaluasi secara reflektif untuk menentukan fondasi tindakan dan keyakinan. Potensi nalar ini hanya akan berkembang secara maksimal apabila diasah melalui latihan yang terstruktur dan disengaja, serta dilandasi oleh komitmen internal untuk

senantiasa menggali kebenaran. Pada hakikatnya, esensi berpikir kritis adalah perpaduan harmonis antara sasaran rasional, ketajaman mental, dan pembiasaan yang konsisten dari peserta didik.

2. Karakteristik Berpikir Kritis

Karakteristik utama dari kemampuan berpikir kritis tampak pada cara seseorang memproses informasi secara logis dan reflektif, bukan sekadar menerimanya secara pasif. Secara fundamental, Ennis, (1985) membagi fondasi pemikiran rasional ini ke dalam dua dimensi utama, yaitu disposisi dan kemampuan. Disposisi merujuk pada sikap mental atau kecenderungan bawaan untuk selalu terbuka dan mencari kejelasan, sedangkan kemampuan merupakan kecakapan kognitif aktual untuk mengeksekusi proses analisis argumen dan penilaian kredibilitas. Seseorang baru dapat dikatakan sebagai pemikir kritis yang utuh apabila kedua dimensi tersebut berfungsi secara sinergis. Oleh karena itu, seluruh indikator berpikir kritis dari kerangka Ennis ini mutlak digunakan secara menyeluruh dalam metodologi penelitian. Pengukuran yang komprehensif mensyaratkan integrasi antara kemauan mental dan kecakapan kognitif aktual, sehingga mengabaikan salah satu dari indikator tersebut hanya akan menghasilkan evaluasi yang parsial dan gagal memotret kapasitas nalar peserta didik secara utuh.

Dalam konteks tuntutan abad ke-21, kerangka teoretis tersebut dikembangkan menjadi lebih aplikatif oleh Learning, (2019), yang menempatkan berpikir kritis sebagai salah satu dari empat kompetensi esensial. Karakteristik ini dimanifestasikan melalui keterampilan fungsional seperti penggunaan penalaran induktif dan deduktif yang efektif, pemahaman hubungan timbal balik dalam sebuah sistem yang kompleks, pengambilan keputusan berbasis bukti empiris, serta inovasi dalam memecahkan permasalahan non-rutin. Pendekatan ini

berhasil menggeser pemahaman teoretis menjadi sebuah instrumen praktis untuk penyelesaian tantangan di dunia nyata.

Melengkapi dimensi praktis tersebut, kajian kontemporer dari Kalinowski Gronostaj A. dan Vock M., (2021) menyoroti peran penting metakognisi. Keunggulan seorang pemikir tidak hanya diukur dari keterampilannya mengeksekusi fungsi kognitif, tetapi juga dari kesadaran penuh terhadap proses berpikirnya sendiri. Hal ini mencakup kemampuan merefleksikan, memantau, dan mengendalikan pikiran untuk menghindari potensi bias, serta fleksibilitas dalam mentransfer prinsip-prinsip pemikiran tersebut ke berbagai situasi dan domain ilmu yang baru.

Perpaduan dari ketiga kerangka pemikiran di atas menegaskan bahwa karakteristik berpikir kritis adalah sebuah kapabilitas multidimensional yang saling melengkapi. Gagasan Ennis meletakkan dasar fundamental mengenai hakikat pembentuk nalar, pendekatan abad ke-21 memberikan arah fungsional penggunaannya, sementara dimensi metakognitif memastikan optimalisasi serta adaptabilitas penerapannya. Seorang pemikir kritis yang paripurna ditandai oleh perpaduan antara kemauan internal yang kuat, ketajaman analisis untuk memecahkan masalah kompleks, serta kesadaran mandiri untuk terus memperbaiki kualitas nalar dan keputusannya secara berkelanjutan.

3. Indikator Berpikir kritis

Dalam mengkaji kemampuan berpikir kritis, model yang dikembangkan oleh Robert H. Ennis dan Peter A. Facione merupakan dua kerangka teoretis utama yang paling sering dirujuk dalam literatur pendidikan.

Menurut Ennis, (1985), berpikir kritis diartikan sebagai proses kognitif yang reflektif dan rasional, di mana tujuannya difokuskan pada pengambilan keputusan mengenai apa yang harus diyakini atau dilakukan. Untuk memfasilitasi pengukuran yang operasional, Ennis merumuskan serangkaian indikator yang terbagi ke dalam lima aspek utama, yaitu:

- a. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), yakni kemampuan untuk memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, serta merumuskan dan menjawab pertanyaan klarifikasi guna menjernihkan pemahaman.
- b. Membangun keterampilan dasar (*basic support*), di mana individu dituntut mampu mengevaluasi kredibilitas suatu sumber informasi serta menilai ketepatan laporan hasil observasi.
- c. Menyimpulkan (*inference*), berupa proses mental untuk menarik simpulan secara deduktif maupun induktif, sekaligus menimbang keputusan yang didasarkan pada nilai tertentu.
- d. Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*), yang merupakan kecakapan dalam mendefinisikan istilah dan mendeteksi asumsi-asumsi tersembunyi di dalam sebuah argumen.
- e. Mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactics*), yaitu langkah praktis untuk menentukan solusi atau tindakan penyelesaian masalah serta berinteraksi secara efektif dalam sebuah diskusi.

Melengkapi pandangan tersebut, Facione, (2015) merumuskan kemampuan berpikir kritis ke dalam enam keterampilan inti operasional, sebagai berikut:

- a. Interpretasi, yaitu kecakapan untuk menguraikan dan memahami makna dari suatu situasi atau permasalahan secara tepat.

- b. Analisis, yakni kemampuan untuk mengidentifikasi dan memetakan hubungan logis di antara berbagai pernyataan, konsep, atau deskripsi.
- c. Evaluasi, yang merujuk pada keterampilan untuk menguji kredibilitas sumber serta menilai kekuatan logika dari sebuah argumen.
- d. Inferensi, yaitu proses menggali dan mengumpulkan elemen-elemen bukti yang relevan untuk merumuskan sebuah kesimpulan yang beralasan.
- e. Eksplanasi, berupa kemampuan untuk memaparkan dan menyajikan argumentasi yang logis dan masuk akal atas hasil yang telah dicapai.
- f. Regulasi diri, merupakan kemampuan metakognitif untuk meninjau, mengawasi, dan mengoreksi aktivitas kognitif diri sendiri selama proses penyelesaian masalah berlangsung.

Dari berbagai pandangan ahli yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini menetapkan untuk menggunakan indikator berpikir kritis menurut Robert H. Ennis. Alasan utama peneliti memilih teori Ennis adalah karena indikator yang ditawarkannya sangat terperinci dan sistematis. Ennis mampu memecah proses berpikir yang abstrak menjadi langkah-langkah operasional yang konkret, sehingga hal ini sangat memudahkan peneliti dalam menyusun instrumen tes yang valid untuk mengukur kemampuan peserta didik di sekolah dasar.

Pada penelitian ini peneliti melakukan pembatasan masalah dengan hanya memilih tiga indikator utama yang dinilai paling relevan untuk menanggulangi rendahnya capaian pada C4, C5, dan C6. Ketiga indikator tersebut dipilih berdasarkan sinkronisasi dengan kelemahan kognitif yang ditemukan di lapangan. Adapun rincian ketiga indikator dari Ennis yang menjadi acuan dalam penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Robert H. Ennis

No	Indikator Utama	Penjelasan
1	Memberikan Penjelasan Sederhana <i>(Elementary Clarification)</i>	Fokus pada kemampuan awal peserta didik untuk memahami masalah. Ini meliputi memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, serta bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi untuk memperjelas situasi.
2	Menyimpulkan <i>(Inference)</i>	Tahap di mana peserta didik mulai mengolah informasi untuk membuat kesimpulan yang logis (deduksi), menarik kesimpulan umum dari hal khusus (induksi), serta membuat keputusan berdasarkan nilai dan pertimbangan yang ada.
3	Mengatur Strategi dan Taktik <i>(Strategies and Tactics)</i>	Kemampuan peserta didik untuk menentukan tindakan nyata apa yang harus dilakukan dan bagaimana berinteraksi dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah tersebut sebagai solusi akhir.

E. Media Interaktif Wordwall

1. Pengertian Wordwall

Wordwall hadir sebagai platform digital interaktif yang memfasilitasi pendidik untuk merancang ragam aktivitas edukatif seperti kuis hingga permainan. Fleksibilitasnya untuk diakses secara daring maupun luring menjadikannya sangat adaptif terhadap berbagai kondisi pembelajaran. Dalam kacamata Sudjana dan Rivai, (2011) inovasi platform seperti Wordwall ini tergolong sebagai media pembelajaran visual-interaktif yang efektif karena fungsinya menyalurkan pesan sedemikian rupa hingga mampu menstimulasi perhatian, minat, dan daya nalar peserta didik.

Hal tersebut selaras dengan pandangan Jauhar dan Nur N., (2022) yang menilai bahwa pemanfaatan Wordwall mendorong peserta didik untuk berpikir lebih kritis namun tetap santai, karena nuansa permainannya meminimalkan beban tugas tertulis dan mereduksi ketakutan akan kesalahan. Diperkuat oleh pemikiran Putri,(2020) serta Haliza Dewi D. A. dan Mulyana A., (2024) Wordwall pada dasarnya memang dirancang khusus sebagai instrumen pendidikan dan alat evaluasi yang memicu keaktifan peserta didik melalui pengalaman belajar yang atraktif.

Kehadiran fitur evaluasi formatif pada Wordwall dengan sistem skor otomatis dan umpan balik langsung menjadikan media ini sangat selaras dengan prinsip pembelajaran aktif. Peserta didik tidak sekadar menelan informasi secara pasif, tetapi ditantang untuk memproses dan menguji pemahamannya. Untuk menjamin kualitasnya sebagai alat bantu ajar yang mumpuni, Wordwall telah memenuhi standar kelayakan media digital menurut Batubara (2020), yang mencakup tiga indikator utama:

1. Aspek rekayasa perangkat lunak, yang ditunjukkan melalui keandalan sistem agar tidak mudah eror dan antarmuka Wordwall yang ramah pengguna, sehingga mudah dioperasikan di berbagai perangkat tanpa memerlukan proses instalasi yang rumit.
2. Aspek desain pembelajaran, di mana materi di dalam Wordwall dikemas agar sesuai dengan tujuan instruksional dan terintegrasi dengan umpan balik langsung untuk mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pemecahan masalah.
3. Aspek komunikasi visual, yang direpresentasikan melalui navigasi komunikatif, tipografi yang mudah dibaca, warna harmonis, dan daya tarik antarmuka Wordwall yang sangat sesuai dengan karakteristik visual peserta didik di jenjang pendidikan dasar.

Efektivitas Wordwall ini juga telah dibuktikan secara empiris. Riset dari Nurindah, Kurniawan, *et al.*, (2024) serta Pasaribu *et al.*, (2024) mengonfirmasi bahwa integrasi Wordwall secara signifikan mampu mendongkrak tingkat partisipasi, motivasi, nilai hasil belajar, hingga mematangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan pemikiran dan temuan para ahli tersebut, saya menyimpulkan bahwa Wordwall merupakan solusi pedagogis yang sangat komprehensif. Platform ini tidak sekadar mengubah wujud soal konvensional menjadi permainan, melainkan sebuah rekayasa instruksional yang secara sistematis memadukan kemudahan teknologi, daya tarik visual, dan stimulasi kognitif. Hasil akhirnya adalah terciptanya ekosistem belajar yang memerdekakan peserta didik dari tekanan akademis konvensional, sekaligus memacu mereka untuk bernalar kritis dan berpartisipasi aktif secara bermakna.

2. Kelebihan dan Kekurangan Wordwall

Wordwall memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya salah satu media pembelajaran digital favorit di kalangan pendidik sekolah dasar. Beberapa ahli telah mengemukakan pandangannya secara spesifik mengenai keunggulan dan kelemahan platform ini.

Menurut Imanulhaq dan Pratowo A., (2022) kelebihan media edukasi Wordwall meliputi:

- a. Mampu menciptakan proses belajar yang bermakna dan mudah diikuti karena selaras dengan ketertarikan anak usia dasar terhadap permainan.
- b. Sangat aplikatif untuk berbagai mata pelajaran karena menyediakan ragam templat sekaligus fitur evaluasi yang terintegrasi di dalam situsnya.

- c. Aksesibilitas yang tinggi, memungkinkan peserta didik untuk membukanya melalui perangkat komputer maupun ponsel dari rumah masing-masing.
- d. Praktis digunakan tanpa perlu melakukan instalasi aplikasi tambahan karena sepenuhnya beroperasi secara daring melalui peramban web.

Adapun kekurangan Wordwall menurut pandangan mereka adalah:

- a. Rentan terhadap kecurangan atau campur tangan orang lain saat pengerjaan kuis, meskipun hal ini dapat disiasati dengan mengaktifkan fitur pembatas waktu.
- b. Pengguna tidak diberikan keleluasaan untuk memodifikasi jenis maupun ukuran huruf di dalam permainan.
- c. Menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar utama, sehingga pendidik harus meluangkan waktu untuk menjelaskan instruksi dan menerjemahkan kosakata sebelum permainan dimulai.
- d. Terdapat batasan fitur karena beberapa jenis templat permainan hanya dapat diakses melalui langganan berbayar.

Selanjutnya, Mujahidin Salsabila U. H. Hasanah A. L. Andani M. dan Aprillia W., (2021) menguraikan keunggulan Wordwall sebagai berikut:

- a. Menghadirkan sistem pembelajaran yang bermakna dan dapat diadaptasi dengan mudah oleh peserta didik di tingkat dasar hingga jenjang yang lebih tinggi.
- b. Menawarkan model penugasan yang sangat fleksibel dan ramah gawai.
- c. Berperan sebagai wadah yang memicu kreativitas pendidik maupun peserta didik.

Sedangkan kelemahan Wordwall menurut tinjauan mereka mencakup:

- a. Memiliki celah kecurangan yang cukup tinggi serta format ukuran huruf yang bersifat permanen.
- b. Tahap penyusunan materinya menuntut alokasi waktu persiapan yang lebih lama dari pendidik.
- c. Stimulasinya terbatas pada indra penglihatan karena murni merupakan media visual.

Melengkapi pandangan tersebut, Herta Nupus B. C. Sanggarwati R. dan Setiawan T. Y., (2023) mencatat beberapa kelebihan Wordwall, yaitu:

- a. Sangat fleksibel untuk diterapkan pada peserta didik di berbagai tingkatan institusi pendidikan.
- b. Menyajikan pengalaman belajar yang atraktif dan memecah kejemuhan di kelas.
- c. Mendukung rancangan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.
- d. Secara efektif mampu mendongkrak minat dan motivasi peserta didik dalam belajar.
- e. Sangat fungsional untuk dioptimalkan sebagai instrumen evaluasi formatif.
- f. Menyediakan opsi luring di mana kuis dapat dicetak ke dalam lembaran kertas untuk dibagikan secara langsung.

Di sisi lain, mereka juga menyepakati beberapa kelemahan Wordwall, yaitu:

- a. Sifatnya yang dominan sebagai representasi visual membatasi keterlibatan indra pendengaran atau kinestetik secara penuh.
- b. Pendidik membutuhkan waktu ekstra dalam proses perancangan dan pembuatan permainannya.

Berdasarkan penjabaran rinci dari para ahli di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan utuh bahwa Wordwall merupakan inovasi media digital yang sangat adaptif, memikat, dan efektif untuk memfasilitasi

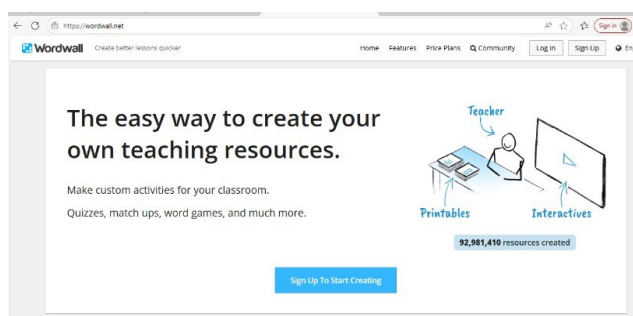
pembelajaran maupun evaluasi di sekolah dasar. Daya pikat utamanya terletak pada ragam templat interaktif dan kemudahan akses yang sanggup melipatgandakan antusiasme belajar peserta didik. Walaupun demikian, pemanfaatannya beriringan dengan tantangan operasional berupa batasan kustomisasi visual, kendala bahasa pengantar, potensi kecurangan, serta tuntutan akses internet. Pada puncaknya, kelemahan tersebut dapat diatasi apabila pendidik mampu merancang strategi mitigasi yang cermat dan menyesuaikan implementasi teknologinya dengan kesiapan fasilitas yang dimiliki oleh peserta didik.

3. Prosedur Penggunaan Wordwall Dalam Pembelajaran

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran memerlukan pemahaman prosedur yang tepat agar media ini dapat digunakan secara optimal. Prosedur dimulai dari perencanaan kegiatan pembelajaran oleh pendidik, di mana pendidik menentukan tujuan, materi ajar, dan jenis aktivitas Wordwall yang sesuai. Misalnya, jika pendidik ingin mengukur pemahaman konsep Pancasila, ia dapat memilih format kuis atau matching pairs sebagai media evaluatif. Perencanaan ini penting agar penggunaan Wordwall sejalan dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran yang ditargetkan.

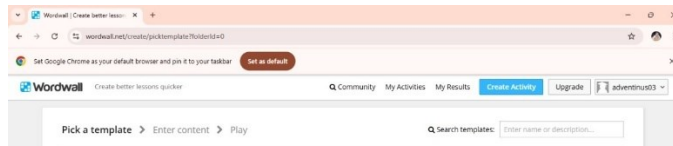
Adapun langkah-langkah penggunaan wordwall, sebagai berikut:

- a. Buka browser dan kunjungi situs: <https://wordwall.net>.
- b. Klik "Log in" (Masuk) jika sudah punya akun, atau klik "Sign up" (Daftar) untuk membuat akun baru pada menu dikanan atas



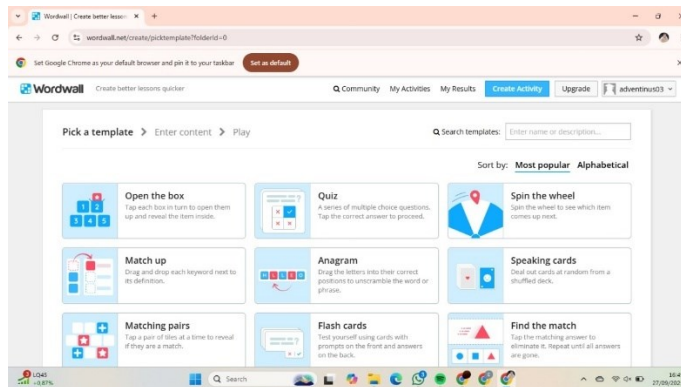
Gambar 1 Halaman utama situs game wordwall

- c. Setelah masuk, klik tombol "Create Activity".



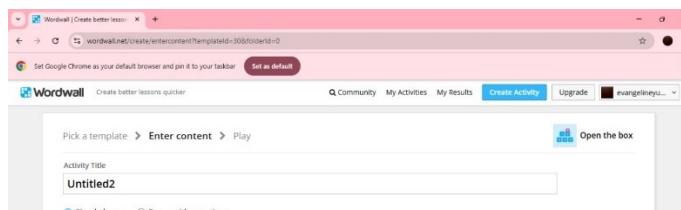
Gambar 2 Tampilan Menu

- d. Pilih jenis permainan atau template soal yang diinginkan, seperti: Permainan mencocokkan (match up), kuis (quiz), open the box (buka kotak), susun ulang (unjumble), dll.



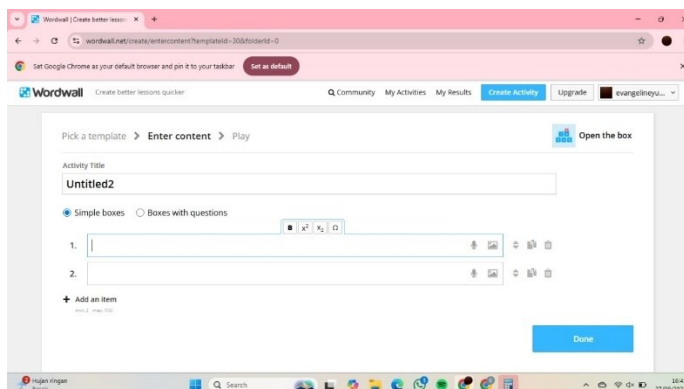
Gambar 3 Template Games Wordwall

- e. Tulis judul aktivitas di kolom yang tersedia.



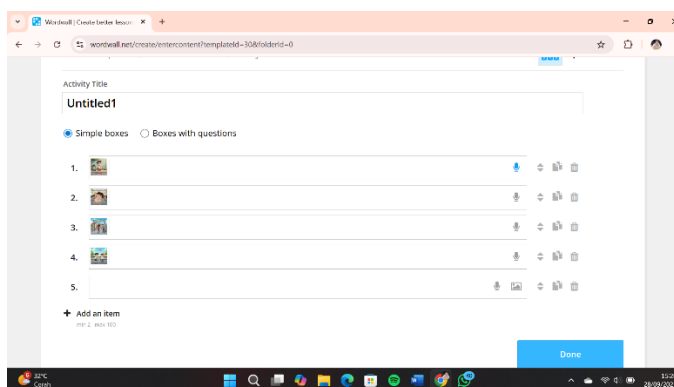
Gambar 4 Judul Aktivitas

- f. Masukkan gambar dan voice sesuai template yang dipilih.



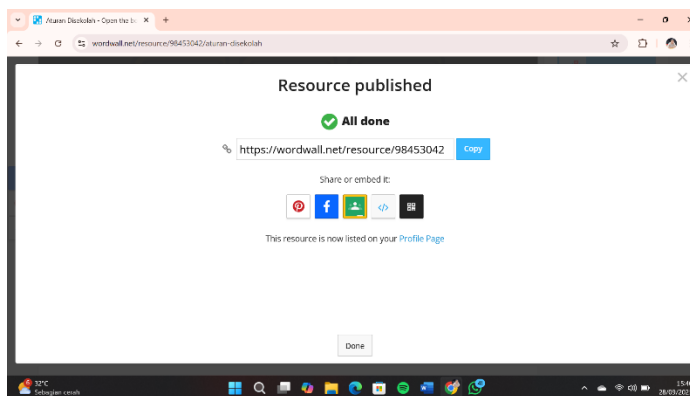
Gambar 5 Tampilan Halaman Pembuatan Materi

- g. Tambahkan jawaban lainnya dengan klik (add more answers) dan Tambahkan lebih banyak pertanyaan jika perlu dengan klik (Add question).
- h. Setelah selesai, klik done (Selesai).



Gambar 6 Halaman Submit

- i. Untuk membagikan game, klik tombol “Bagikan”. Permainan bisa langsung dibagikan melalui Google Classroom, email, atau dengan menyalin link dan mengirimkannya lewat WhatsApp.



Gambar 7 Share Link Game Wordwall

4. Perbedaan Menggunakan Media Interaktif Wordwall

Penggunaan media Interaktif Wordwall menawarkan transformasi pembelajaran yang signifikan dibandingkan metode konvensional seperti ceramah yang cenderung pasif dan satu arah. Melalui pendekatan berbasis permainan interaktif, media ini terbukti ampuh merangsang motivasi intrinsik peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan A. Wulandari dan Istianah, (2024) yang menegaskan bahwa Wordwall efektif memecah kejenuhan dan menumbuhkan antusiasme, bahkan pada mata pelajaran yang kerap menuntut konsentrasi tinggi seperti Pendidikan Pancasila.

Dari aspek kognitif, platform ini memfasilitasi terciptanya lingkungan belajar aktif yang menuntut proses berpikir tingkat tinggi (HOTS). Menurut Putri, (2020), ekosistem belajar yang menempatkan peserta didik sebagai pusat eksplorasi merupakan kunci utama untuk melatih ketajaman analisis dan pemecahan masalah. Melalui ragam aktivitas seperti pengklasifikasian atau pengurutan informasi, Wordwall menyajikan tantangan intelektual yang jauh lebih bermakna. Kepraktisan ini juga turut didukung oleh fitur evaluasi berskor otomatis yang secara efisien memangkas waktu pendidik dan menghilangkan subjektivitas penilaian.

Keunggulan selanjutnya terletak pada fleksibilitas akses serta kemampuannya mengakomodasi pembelajaran berdiferensiasi secara praktis. Berbeda dengan sistem konvensional yang cenderung seragam, pendidik dapat menyesuaikan tingkat kesulitan permainan berdasarkan kecepatan belajar dan karakteristik masing-masing peserta didik, baik untuk skenario tatap muka maupun daring. Secara tidak langsung, integrasi ini mengakselerasi literasi teknologi peserta didik dan pendidik, kendati pelaksanaannya tetap menuntut kepekaan terhadap kesiapan infrastruktur jaringan di masing-masing daerah.

Lebih jauh, pengalaman belajar melalui Wordwall menghadirkan stimulasi multisensori yang memadukan unsur visual, audio, dan interaksi. Hasanah dan Nugroho A. A., (2023) menjelaskan bahwa penggabungan berbagai elemen indrawi dalam media interaktif tidak hanya memikat atensi, tetapi juga memaksa otak untuk memproses informasi secara mendalam. Peserta didik dikondisikan untuk membandingkan berbagai pilihan dan mengambil keputusan strategis dalam waktu singkat, di mana proses kognitif tersebut merupakan fondasi fundamental dari nalar kritis dan retensi memori.

Berdasarkan sintesis dari berbagai pandangan ahli di atas, saya menyimpulkan bahwa Wordwall bukan sekadar instrumen hiburan untuk mengusir kebosanan di ruang kelas, melainkan sebuah ekosistem pedagogis utuh yang terbukti mampu mendongkrak kemampuan berpikir kritis peserta didik melampaui batas metode pengajaran tradisional. Keberhasilan media ini ditopang oleh tiga pilar yang berkesinambungan: pertama, kemampuannya membangkitkan motivasi sebagai bahan bakar awal; kedua, tuntutan partisipasi aktif yang memaksa peserta didik untuk mengolah informasi alih-alih sekadar menghafalnya; dan ketiga, stimulasi multisensori yang secara

konstan melatih kecepatan serta ketepatan pengambilan keputusan. Pada intinya, perpaduan harmonis antara antusiasme, interaktivitas, dan kedalaman pemrosesan inilah yang menjadikan Wordwall sebagai katalisator ideal dalam mencetak peserta didik yang kritis dan analitis di era modern.

F. Penelitian Relevan

1. Ikmal Muslimah Br Pasaribu, dkk (2024)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Ikmal Muslimah Br Pasaribu, Ambar Wulan Sari, dan Hotnida Simarmata pada tahun 2024.

Penelitian ini memiliki judul Peningkatan Berpikir Kritis Melalui Media Wordwall dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Kelas III SD Negeri 066055 Medan Denai. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media Wordwall dengan model PBL terhadap peningkatan berpikir kritis peserta didik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan media Wordwall sebagai variabel bebas dan kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat. Di mana variabel bebas saya adalah penggunaan media Wordwall, dan variabel terikat saya adalah kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan mata pelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini, objeknya ada di kelas III dengan penerapan media Wordwall dalam mata pelajaran IPAS, sedangkan saya objeknya di kelas IV dengan penerapan media Wordwall dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Alfiyah Wulandari, dkk (2024)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Alfiyah Wulandari, Farida Istianah, dan Ismawatin pada tahun 2024. Penelitian ini memiliki judul “Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 dalam Mata Pelajaran Pendidikan

Pancasila di SD Labschool Unesa 1 Surabaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan media Wordwall sebagai variabel bebas dan fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Namun, perbedaannya terletak pada objek penelitian dan variabel terikat yang diukur. Pada penelitian ini, objeknya adalah peserta didik kelas V di SD Labschool Unesa 1 Surabaya dengan variabel terikat berupa hasil belajar yang diukur melalui nilai pre-test dan post-test serta persentase ketuntasan belajar. Sedangkan penelitian saya yang berjudul berfokus pada peserta didik kelas IV, dengan variabel terikat berupa kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Ervina Anatasya, dkk (2021)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Ervina Anatasya dan Dinie Anggareni Dewi yang diterbitkan pada Mei 2021 di Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha (Vol. 9 No. 2). Penelitian ini berjudul “Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik melalui integrasi nilai-nilai moral dan etika, meskipun masih terdapat tantangan dalam implementasinya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada fokus pada mata pelajaran yang berperan dalam pengembangan karakter dan nilai-nilai moral pada peserta didik sekolah dasar. Di mana variabel utama pada penelitian ini adalah peran Pendidikan Kewarganegaraan dalam membentuk karakter peserta didik, sedangkan variabel pada penelitian saya adalah penggunaan media Wordwall sebagai alat untuk meningkatkan

kemampuan berpikir kritis. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan mata pelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini, objeknya adalah peserta didik sekolah dasar yang dipengaruhi oleh proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, sedangkan penelitian saya berfokus pada peserta didik kelas IV dengan penerapan media Wordwall dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, meskipun kedua penelitian sama-sama menitikberatkan pada pembentukan karakter dan nilai dalam konteks pendidikan dasar, pendekatan dan fokus variabelnya berbeda; penelitian ini lebih menekankan pada inovasi pembelajaran untuk mengintegrasikan nilai karakter dalam PKn, sedangkan penelitian saya meneliti dampak media digital terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis.

4. Edi Kusnadi, dkk (2024)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Edi Kusnadi dan Syifa Aulia Azzahra yang diterbitkan pada Juli 2024 di Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran (Vol. 12 No. 2). Penelitian ini berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan partisipasi aktif, keterlibatan, serta perubahan positif pada hasil belajar dan kehadiran peserta didik setelah penerapan media Wordwall. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan media Wordwall sebagai variabel bebas. Dalam kedua penelitian, Wordwall dimanfaatkan sebagai alat untuk meningkatkan aspek psikologis dan kinerja peserta didik dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan fokus mata pelajaran. Pada penelitian ini, objek penelitian adalah peserta didik kelas X MIA di

MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya dengan fokus pada mata pelajaran PPKn dan pengukuran motivasi belajar sebagai variabel terikat. Sedangkan penelitian saya berjudul “Pengaruh penggunaan media wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV sekolah dasar” berfokus pada peserta didik kelas IV SD dengan variabel terikat berupa kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, meskipun kedua penelitian menggunakan media Wordwall, pendekatan dan konteks pendidikannya berbeda, di mana penelitian ini menitikberatkan pada peningkatan motivasi belajar dalam konteks PPKn, sedangkan penelitian saya fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

5. Firda Erdyati, dkk (2024)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Firda Erdyati, Wa Ode Meliasari, Maryam Isnaini Damayanti, dan Ratna Sulistriyaniva yang diterbitkan pada Juni 2024 di Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Vol. 09 No. 02). Penelitian ini berjudul “Penggunaan Canva Sebagai Media Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Peserta didik SD Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang dibuktikan melalui peningkatan skor pada tes analisis, sintesis, dan evaluasi serta peningkatan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan media interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. Di mana variabel terikat pada kedua penelitian adalah keterampilan berpikir kritis peserta didik, serta kedua penelitian sama-sama berfokus pada upaya meningkatkan

pemahaman konsep-konsep Pancasila melalui media pembelajaran yang inovatif. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah Canva, sedangkan penelitian saya berfokus pada penggunaan media Wordwall. Meskipun kedua media tersebut sama-sama dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, Canva menawarkan keunggulan dalam hal kemampuan kustomisasi desain dan penyajian materi yang menarik secara visual, sedangkan Wordwall dikenal dengan fitur gamifikasi dan kuis interaktif. Dengan demikian, kedua penelitian tersebut saling melengkapi, di mana penelitian ini memberikan gambaran tentang efektivitas Canva dalam konteks yang sama, sementara penelitian saya menguji pengaruh Wordwall pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

6. Wida Rachmawati, dkk (2024)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Wida Rachmawati, Dina Mauliya Lorenza, dan Nadini Widya Hastuti yang diterbitkan pada September 2024 di Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (Vol. 09 No. 03). Penelitian ini berjudul “Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan Berbantuan Media Interaktif Wordwall di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model Problem-Based Learning (PBL) dengan dukungan media interaktif Wordwall secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan skor tes keterampilan berpikir kritis dari siklus I ke siklus II serta peningkatan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan media interaktif Wordwall sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Keduanya berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan metode pembelajaran inovatif. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan materi pembelajaran yang digunakan. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V di SD Negeri 121/I Muara Singoan dengan materi pembelajaran "Merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan", sedangkan penelitian saya berfokus pada peserta didik kelas IV.

7. Ayu Maya Damayanti, dkk (2024)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Ayu Maya Damayanti, Rina Nurdiana, dan Risa Dewi Sagita (2024) yang diterbitkan dalam Media Penelitian Pendidikan (Vol. 18 No. 2, Desember 2024) dengan judul "Implementasi Media Game Digital Edukatif Wordwall pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 2 Kota Pasuruan". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media game digital edukatif Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi, yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media interaktif tersebut. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan media interaktif Wordwall sebagai alat bantu untuk meningkatkan aspek kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua penelitian sama-sama mengintegrasikan Wordwall untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perbedaannya terletak pada objek penelitian dan konteks pendidikannya. Penelitian ini dilaksanakan pada jenjang pendidikan menengah (SMA) di SMA Negeri 2 Kota Pasuruan dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar melalui pendekatan

digital game edukatif, sedangkan penelitian saya berfokus pada peserta didik sekolah dasar kelas IV.

8. Fajar Nur Handayani, dkk (2025)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Fajar Nur Handayani, Triwahyuningsih, dan Dyah Puspitarini pada tahun 2025. Penelitian ini memiliki judul “Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dengan Bantuan Web Game Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SMA Negeri 5 Yogyakarta.” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran discovery learning yang dipadukan dengan web game Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan. Persamaan penelitian ini dengan skripsi saya terletak pada penggunaan media Wordwall untuk memperbaiki proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaannya adalah penelitian ini lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar di jenjang SMA, sedangkan penelitian saya berfokus pada kemampuan berpikir kritis peserta didik di tingkat SD.

9. Aini Rahmawati, dkk (2023)

Penelitian ini merupakan penelitian dari Aini Rahmawati dan Krisma Widi Wardani yang diterbitkan pada Desember 2023 dalam Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri (Vol. 09 No. 05). Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Melalui Model Berbasis Masalah Berbantuan Media Flashcard dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 SD Negeri Secang 1.” Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran

berbasis masalah dengan bantuan media flashcard berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Hal ini terbukti dari peningkatan skor rata-rata dari 58,7 pada pra-siklus menjadi 73,8 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 77 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar peserta didik juga meningkat secara signifikan, dari 38% pada pra-siklus, menjadi 69% pada siklus I, dan mencapai 92% pada siklus II. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan media interaktif sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Kedua penelitian menekankan pentingnya penerapan model pembelajaran inovatif untuk mengaktifkan peran peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan dan jenjang pendidikan yang menjadi objek penelitian. Pada penelitian ini, media yang digunakan adalah flashcard sebagai alat bantu visual untuk memfasilitasi proses pembelajaran berbasis masalah di kelas 1 SD, sedangkan penelitian saya berfokus pada penggunaan Wordwall pada peserta didik kelas IV.

10. Linda E M Simatupang, dkk (2024)

Berdasarkan jurnal “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Ii Sdn 064971 Medan Tembung” yang ditulis oleh Linda E M Simatupang, Indah Pratiwi, dan Roida Siboro (2024) dan dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri (Volume 10 Nomor 03, September 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor keterampilan berpikir kritis peserta didik meningkat secara signifikan, yakni dari 18% pada tahap pra-siklus, menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 86% pada

siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan yang drastis, dari 38% pada pra-siklus, menjadi 69% pada siklus I, dan mencapai 92% pada siklus II, yang menandakan keberhasilan penerapan model PBL berbantu flashcard dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan media interaktif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila, di mana kedua penelitian sama-sama mengedepankan pendekatan pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif dan pemecahan masalah secara kreatif. Perbedaannya terletak pada jenis media yang digunakan dan jenjang pendidikan yang menjadi objek penelitian; penelitian ini memanfaatkan media flashcard yang bersifat konkret dan visual untuk peserta didik kelas 1 SD, sedangkan penelitian saya berfokus pada penggunaan media Wordwall untuk peserta didik kelas IV SD.

G. Kerangka Pikir

Penelitian ini berangkat dari permasalahan nyata pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV, di mana terdapat kesenjangan antara tujuan pembelajaran dan pelaksanaannya di lapangan. Proses pembelajaran saat ini masih didominasi metode konvensional yang minim media, sehingga membuat peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang terlatih dalam menganalisis masalah. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis peserta didik tidak berkembang secara optimal dan menghambat pencapaian kompetensi yang diharapkan.

Sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yaitu Wordwall. Media ini dipilih karena menyajikan evaluasi berbentuk permainan edukatif yang mampu merangsang peserta didik untuk terlibat aktif dan memecahkan

masalah dengan cara yang menyenangkan. Dengan penerapan Wordwall, diharapkan suasana belajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif, yang pada akhirnya bermuara pada peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik secara signifikan.



Gambar 8 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X : Penggunaan media pembelajaran Wordwall

Y : Kemampuan berpikir kritis

→ : Pengaruh

H. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan berdasarkan teori konstruktivisme, hasil penelitian terdahulu tentang media digital, serta kerangka berpikir yang telah disusun. Hipotesis ini akan diuji secara kuantitatif melalui pendekatan eksperimen.

Hipotesis Utama

- a. H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Interaktif Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.
- b. H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Interaktif Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media Interaktif Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik secara objektif melalui data numerik yang diperoleh dari instrumen tes. Penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis secara sistematis serta memperoleh hasil yang dapat digeneralisasi dalam konteks serupa.

Menurut Arikunto (2010), metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam konteks ini, penggunaan media Interaktif Wordwall diperlakukan sebagai variabel bebas yang diuji pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat. Hal ini dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, untuk mengidentifikasi perbedaan hasil belajar secara empiris.

Pemilihan metode *quasi-experimental* didasarkan pada pertimbangan praktis di lingkungan sekolah dasar, di mana peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol proses pengelompokan peserta didik ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol secara acak. Oleh karena itu, *quasi-experimental* menjadi pendekatan yang paling relevan dan realistis

untuk mengukur dampak perlakuan dalam situasi alami (*natural setting*) seperti di ruang kelas.

Menurut Sugiyono (2015), pendekatan kuantitatif bersifat deduktif-hipotetik, artinya dimulai dari teori-teori umum yang kemudian diuji secara empiris melalui data yang dikumpulkan di lapangan. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui hubungan antar variabel, tetapi juga menguji efektivitas intervensi pembelajaran berupa penggunaan media Interaktif Wordwall terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

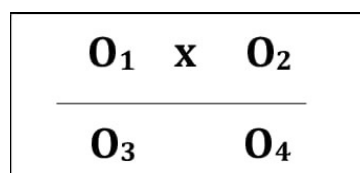
Jenis penelitian ini sangat mendukung dalam mencapai tujuan penelitian, yakni mengidentifikasi pengaruh langsung media pembelajaran Wordwall terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi pendidikan, khususnya dalam implementasi media digital interaktif pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

2. Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (Quasi Experimental Design) dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015) desain ini melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, perlakuan eksperimental (X) hanya diberikan kepada kelas eksperimen berupa penggunaan media Interaktif Wordwall. Sementara itu, kelas kontrol tidak diberikan perlakuan eksperimental (X), melainkan tetap melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional berbantuan media presentasi Microsoft PowerPoint. Penggunaan PowerPoint pada kelas kontrol ini diposisikan sebagai

standar pembelajaran biasa untuk menyeimbangkan kondisi kelas agar peserta didik tetap mendapatkan visualisasi materi, namun tanpa interaktivitas gim seperti pada kelas eksperimen.

Desain penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 9 Desain Penelitian

Sumber : Sugiyono (2020)

Keterangan:

O_1 : *Pretest* kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen.

O_3 : *Pretest* kemampuan berpikir kritis kelas kontrol.

X : Perlakuan pembelajaran menggunakan Media

Interaktif Wordwall.

O_2 : *Posttest* kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen.

O_4 : *Posttest* kemampuan berpikir kritis kelas kontrol.

Berdasarkan desain di atas, penelitian ini akan membandingkan peningkatan hasil antara *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas. Jika peningkatan pada kelas eksperimen ($O_2 - O_1$) terbukti lebih tinggi secara signifikan dibandingkan peningkatan pada kelas kontrol ($O_4 - O_3$), maka dapat disimpulkan bahwa media Interaktif Wordwall berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 6 Metro Timur, Lampung. Dengan mengambil sampel pada kelas IV A dan IV B.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan mulai dilaksanakan pada tahun ajaran 2025/2026 dengan sudah memberikan surat penelitian serta kesepakatan dengan pihak sekolah. Rangkaian waktu ini dipilih agar seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga analisis hasil, dapat berjalan secara sistematis dan tidak mengganggu aktivitas pembelajaran di sekolah.

3. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A dan IV B pada Sekolah Dasar yang telah ditentukan sebagai lokasi penelitian. Kelas IV A yang terdiri dari 22 peserta didik dipilih sebagai kelompok eksperimen, sementara kelas IV B yang terdiri dari 21 peserta didik ditetapkan sebagai kelompok control.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh saat melaksanakan penelitian. Prosedur penelitian yang ditempuh dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

- a) Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan.
- b) Peneliti melaksanakan penelitian pendahuluan di SDN 6 Metro Timur, yaitu melakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik

yang dijadikan subjek penelitian, metode pengajaran pendidik dan permasalahan yang dialami pada proses pembelajaran.

- c) Peneliti memilih subjek penelitian yang dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu kelas IV SDN 6 Metro Timur yang berjumlah 43 peserta didik.
- d) Peneliti menetapkan pemetaan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), serta pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian.
- e) Peneliti menyusun modul ajar yang digunakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- f) Peneliti menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Melaksanakan uji coba instrumen.
- b) Menganalisis data hasil uji coba instrumen dengan melakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda soal dan tingkat kesukaran soal
- c) Melaksanakan pretest dikelas eksperimen dan kelas kontrol.
- d) Melaksanakan penelitian di kelas eksperimen. Proses pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media Interaktif wordwall dalam proses pembelajarannya dan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- e) Melaksanakan pembelajaran dikelas kontrol yang dilaksanakan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun.
- f) Melaksanakan posttest di akhir penelitian pada kelas eskperimen dan kelas kontrol.
- g) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil penelitian yang didapatkan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- h) Menyusun laporan hasil penelitian yang diperoleh.
- i) Menyimpulkan hasil penelitian yang diperoleh.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahapan akhir dari proses penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data hasil pretest dan posttest dari kedua kelompok, lalu merekapitulasi dan menganalisisnya menggunakan uji. Analisis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media Interaktif wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Peneliti kemudian menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data dan menyusun laporan akhir penelitian. Hasil ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2020) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian menarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 43 peserta didik yang adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Timur pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Tabel 3 Data jumlah Peserta Didik kelas I-VI SDN 6 Metro Timur

No	Kelas	Jumlah Peserta didik
1.	IV A	22
2.	IV B	21
Jumlah		43

(Sumber: Data Pendidik SDN 6 Metro Timur)

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2020), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi,

misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Dalam menentukan sampel penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *Non-Probability Sampling* dengan jenis *Sampling Jenuh*. Menurut Sugiyono (2015), *sampling jenuh* adalah teknik pengambilan sampel yang memperhatikan nilai kejenuhan

Pertimbangan pertama digunakan untuk menentukan jenjang kelas yang akan diteliti. Peneliti memilih Kelas IV dengan pertimbangan kesesuaian kurikulum, di mana materi Pendidikan Pancasila terkait aturan, hak, dan kewajiban yang menjadi fokus penelitian ini secara spesifik terdapat dalam kurikulum Fase B (Kelas IV). Pertimbangan kedua digunakan secara khusus untuk menetapkan pembagian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penetapan ini didasarkan pada data empiris kemampuan awal peserta didik. Diketahui rata-rata nilai kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV A adalah sebesar 27,26% dan kelas IV B adalah sebesar 32,91%.

Berdasarkan data tersebut, peneliti menetapkan kelas IV A yang berjumlah 22 orang sebagai kelompok eksperimen karena memiliki rata-rata nilai yang lebih rendah, sehingga dipandang lebih membutuhkan intervensi pembelajaran menggunakan media Interaktif *Wordwall*. Sedangkan kelas IV B yang berjumlah 21 orang ditetapkan sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Total ukuran sampel sebanyak 43 peserta didik ini dianggap representatif dan memadai untuk jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan desain *non-equivalent control group*. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan (2024), yang menyatakan bahwa penelitian eksperimen dengan jumlah sampel antara 20–30 orang per kelompok sudah cukup untuk mendeteksi adanya efek perlakuan jika analisis data dilakukan secara tepat. Keseluruhan proses pengambilan sampel juga

dilakukan dengan tetap memperhatikan prinsip etika penelitian, termasuk persetujuan dari pihak sekolah.

E. Variabel Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, variabel merupakan unsur penting yang menjadi fokus utama dalam pengumpulan dan analisis data. Sugiyono (2020) mengemukakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dapat ditarik kesimpulannya. Penelitian ini melibatkan dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen), yang saling berhubungan dan dianalisis untuk mengetahui pengaruh satu terhadap yang lain.

1. Variabel Bebas (Independen)

Menurut Sugiyono (2020) variabel independen (variabel bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah Media Wordwall (X). Media ini berperan sebagai perlakuan berupa alat bantu pembelajaran berbasis digital interaktif yang diterapkan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk melihat pengaruhnya terhadap peserta didik.

2. Variabel Terikat (Dependen)

Menurut Sugiyono (2020) variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik (Y). Variabel ini merupakan hasil *output* atau respon peserta didik yang akan diukur dan diamati perubahannya setelah diberikan perlakuan menggunakan media Wordwall.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

a. Variabel X

Media *Wordwall* dalam penelitian ini didefinisikan sebagai alat bantu pembelajaran berbasis situs web interaktif yang menyediakan berbagai templat permainan edukatif, seperti kuis, menjodohkan, dan teka-teki. Media ini digunakan oleh pendidik sebagai sarana untuk menyampaikan materi Pendidikan Pancasila secara visual dan menyenangkan, dengan tujuan mengubah suasana belajar menjadi lebih partisipatif, menstimulasi keterlibatan peserta didik, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak melalui aktivitas gamifikasi digital.

b. Variabel Y

Kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini dimaknai sebagai keterampilan kognitif tingkat tinggi yang melibatkan proses mental peserta didik dalam mengolah informasi secara mendalam. Kemampuan ini tidak sekadar menerima pengetahuan, melainkan mencakup aktivitas menganalisis argumen, mengevaluasi kebenaran informasi, menyimpulkan berdasarkan bukti, serta merancang strategi pemecahan masalah yang logis dan objektif terkait nilai-nilai Pancasila. Dalam konteks penelitian ini, berpikir kritis difokuskan pada keterampilan memberikan penjelasan sederhana, membuat simpulan, dan mengatur strategi.

2. Definisi Operasional

a. Variabel X

Secara operasional, media *Wordwall* dalam penelitian ini adalah perlakuan pembelajaran yang diberikan kepada kelompok

eksperimen menggunakan platform berbasis web di alamat *wordwall.net*. Media ini digunakan untuk menyajikan materi Pendidikan Pancasila dalam format permainan interaktif guna menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran dilaksanakan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Persiapan: peneliti menyiapkan materi ajar dan menyusun kuis atau permainan interaktif menggunakan templat yang tersedia di Wordwall (seperti *Quiz*, *Match Up*, atau *Maze Chase*).
2. Distribusi: Peneliti menampilkan permainan wordwall yang dibuka bersama-sama menggunakan proyektor di depan kelas untuk proses belajar peserta didik.
3. Pelaksanaan: Peserta didik mengerjakan tantangan atau permainan tersebut, baik secara individu maupun kelompok, sesuai dengan durasi waktu yang ditentukan.
4. Evaluasi: Peneliti meninjau skor dan peringkat yang muncul secara otomatis di fitur *leaderboard* Wordwall sebagai bahan evaluasi dan umpan balik langsung terhadap pemahaman peserta didik.

b. Variabel Y

Secara operasional, kemampuan berpikir kritis adalah skor yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan tes kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pengukuran ini dilakukan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi sesuai dengan indikator yang diteliti. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel ini mengacu pada tiga indikator kemampuan berpikir kritis

menurut Ennis, (1985) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu:

1. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*);
2. Menyimpulkan (*inference*); dan
3. Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*).

Tes kemampuan berpikir kritis ini berbentuk soal uraian berjumlah 20 butir soal. Soal-soal tersebut disusun sedemikian rupa sehingga menuntut peserta didik untuk tidak hanya menjawab secara singkat, melainkan memberikan argumen, kesimpulan, serta penyelesaian masalah yang logis. Skor total yang diperoleh dari tes inilah yang kemudian dianalisis sebagai data hasil belajar kemampuan berpikir kritis.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua pendekatan utama, yaitu teknik tes dan non-tes, untuk memperoleh data yang relevan dan akurat sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan bersifat kuantitatif, namun didukung oleh data kualitatif melalui observasi, dan dokumentasi guna memperkuat interpretasi hasil.

1. Teknik Tes

Menurut Arikunto (2021), tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Teknik tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur data variabel terikat, yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Jenis tes yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk uraian. Tes uraian dipilih karena dinilai paling tepat untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, di mana peserta didik tidak hanya memilih jawaban,

tetapi dituntut untuk mengorganisasikan gagasannya, menganalisis masalah, dan menyusun argumen logis menggunakan kalimat sendiri.

Instrumen tes ini terdiri dari 20 butir soal uraian yang disusun berdasarkan indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis. Tes ini akan diberikan dalam dua tahap, yaitu:

- *Pretest* (Tes Awal): Diberikan sebelum perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis peserta didik.
- *Posttest* (Tes Akhir): Diberikan setelah perlakuan pembelajaran menggunakan media Wordwall pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol selesai dilaksanakan, untuk mengetahui peningkatan atau pengaruh perlakuan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

2. Teknik Non Tes

Teknik non-tes digunakan untuk mengumpulkan data pendukung yang bersifat kualitatif dalam bentuk observasi, dokumentasi. Data ini berfungsi untuk memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang pelaksanaan pembelajaran dan respon peserta didik selama proses eksperimen berlangsung.

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2020), observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu tidak hanya terpaku pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati secara langsung keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media Wordwall di kelas eksperimen maupun pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Rincian pelaksanaan observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Waktu dan Frekuensi: Observasi dilaksanakan pada setiap pertemuan selama proses pembelajaran berlangsung, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup.
2. Sasaran Observasi: Objek yang diobservasi meliputi aktivitas peneliti dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
3. Pelaksana Observasi: Agar data yang diperoleh objektif, peneliti dibantu oleh teman sejawat yang bertindak sebagai *observer* (pengamat) untuk mengisi lembar observasi.
4. Bentuk Instrumen: Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi aktivitas dengan bentuk *checklist*. *Observer* cukup memberikan tanda centang pada kolom yang tersedia sesuai dengan deskriptor aktivitas yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2020), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data visual yang mendukung keabsahan penelitian.

Dokumentasi yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan. Foto-foto ini diambil selama penelitian berlangsung untuk merekam berbagai aktivitas penting, seperti suasana kelas saat penerapan media *Wordwall*, aktivitas peserta didik saat mengerjakan tugas atau permainan, serta situasi saat pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Bukti visual ini berfungsi sebagai penguat bahwa penelitian telah benar-benar dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2019), instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen yang baik harus memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas agar data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan terbagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur variabel terikat, yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Jenis instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk uraian sebanyak 20 butir soal. Bentuk uraian dipilih karena mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara mendalam, di mana peserta didik dituntut untuk mengorganisasikan jawaban dengan kalimat sendiri. Penyusunan butir soal dalam instrumen ini didasarkan pada integrasi antara tiga indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (memberikan penjelasan sederhana, menyimpulkan, dan mengatur strategi) dengan Taksonomi Bloom ranah kognitif tingkat tinggi, yang meliputi: Menganalisis (C4): Kemampuan memecah materi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan mendeteksi hubungan antar bagian. Mengevaluasi (C5): Kemampuan penilaian berdasarkan kriteria dan standar. Mencipta (C6): Kemampuan menyatukan elemen-elemen untuk membentuk suatu keseluruhan yang fungsional. Sebelum instrumen digunakan untuk mengambil data penelitian, instrumen tersebut terlebih dahulu dikonsultasikan kepada ahli (uji validitas isi) dan diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas butir soal. Adapun kisi-kisi instrumen tes kemampuan berpikir kritis dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 4 Kisi-kisi instrumen tes Pendidikan Pancasila Kelas IV

Mata Pelajaran: Pendidikan Pancasila **Materi:** Bab 2 Aku Anak Yang Disiplin (Topik C: Aturan, Hak, dan Kewajiban) **Kelas/Semester:** IV (Empat) / 1

No	Capaian Pembelajaran (CP)	Materi	Indikator Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Berpikir Kritis (Ennis, 1985)	Level Kognitif	Nomor Soal
1	Peserta didik mampu mengidentifikasi aturan di keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitar tempat tinggal serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru.	Aturan, Hak, dan Kewajiban	Peserta didik mampu memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, dan menguraikan alasan logis terkait aturan serta definisi hak dan kewajiban.	Memberikan Penjelasan Sederhana (Elementary Clarification)	C4	1, 2, 3, 4, 5, 6
2	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan hasil identifikasi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	Aturan, Hak, dan Kewajiban	Peserta didik mampu membuat deduksi, menilai kredibilitas sumber/tindakan, dan memprediksi konsekuensi dari pelaksanaan atau pelanggaran aturan, hak, dan kewajiban.	Menyimpulkan (Inference)	C5	7, 8, 9, 10, 11, 12,13,14
3	Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.	Aturan, Hak, dan Kewajiban	Peserta didik mampu merumuskan alternatif solusi, menentukan tindakan, dan menciptakan strategi penyelesaian masalah moral yang dihadapi sehari-hari.	Mengatur Strategi dan Taktik (Strategies and Tactics)	C6	15, 16, 17, 18, 19, 20.

Sumber: Nasrah dan Muafiah dalam Octavia, (2023) diadaptasi dengan peneliti 2026

2. Instrumen Non-Tes

Instrumen non-tes digunakan untuk memperoleh data pendukung mengenai keterlaksanaan proses pembelajaran. Instrumen non-tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi aktivitas. Lembar observasi ini disusun dalam bentuk daftar cek (*checklist*) yang memuat indikator-indikator aktivitas pembelajaran menggunakan media Wordwall. Instrumen ini ditujukan untuk mengamati dua aspek utama selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu:

- Aktivitas Peneliti: Mengamati kesesuaian langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan modul ajar dan prosedur penggunaan media Wordwall.
- Aktivitas Peserta Didik: Mengamati respons, antusiasme, dan keterlibatan peserta didik saat mengikuti pembelajaran dan menggunakan media interaktif tersebut.

Pengisian lembar observasi ini dilakukan oleh observer (teman sejawat) pada setiap pertemuan dengan memberikan tanda centang pada aspek yang muncul atau terlaksana.

Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Peneliti (Pendidik)

No	Tahapan Pembelajaran	Indikator Aktivitas	Nomor Butir
1	Pendahuluan	Melakukan pembukaan, pengecekan kesiapan peserta didik, dan apersepsi.	1, 2
		Menyampaikan arah dan tujuan pembelajaran.	3
2	Kegiatan Inti	Menyampaikan materi pengantar Pendidikan Pancasila.	4
		Mengintegrasikan media <i>Wordwall</i> (pengenalan,	5, 6, 7, 8

		aturan, dan bimbingan teknis).	
		Mengelola kelas dan memfasilitasi jalannya permainan.	9
		Melakukan evaluasi hasil permainan dan pemberian penguatan materi.	10, 11
3	Penutup	Membimbing penyimpulan materi dan melakukan penutupan.	12, 13

Sumber: Diadaptasi dari langkah-langkah penggunaan media pembelajaran (Arsyad, 2013) dan Standar Proses Permendikbud

Tabel 6 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Aktivitas Peserta Didik

No	Aspek yang Diamati	Kriteria Skor 1 (Ya)	Kriteria Skor 0 (Tidak)
1	Menjawab salam dan doa	Peserta didik menjawab salam dengan kompak dan berdoa dengan sikap tenang (khidmat).	Peserta didik gaduh, bermain sendiri, atau tidak mengikuti doa.
3	Antusiasme media	Peserta didik memberikan reaksi positif (tersenyum, bertepuk tangan, atau bertanya) saat Wordwall ditampilkan.	Peserta didik terlihat lesu, tidak peduli, atau sibuk dengan urusan lain.
5	Aktif mencoba media	Peserta didik secara mandiri atau berkelompok mencoba menjalankan fitur permainan di Wordwall.	Peserta didik hanya melihat temannya atau pasif di depan perangkat/proyektor.

6	Fokus (Berpikir Kritis)	Peserta didik berhenti sejenak untuk membaca soal, menganalisis pilihan jawaban, dan tidak asal klik.	Peserta didik mengklik jawaban secara asal (random) tanpa membaca teks soal terlebih dahulu.
7	Menyelesaikan tantangan	Peserta didik mampu menyelesaikan semua level/soal dalam Wordwall sebelum waktu habis.	Peserta didik menyerah di tengah jalan atau waktu habis sebelum soal selesai.
8	Berani bertanya	Peserta didik mengangkat tangan dan bertanya jika ada instruksi atau materi yang kurang jelas.	Peserta didik diam saja meskipun mengalami kendala atau terlihat bingung.
10	Senang/Termotivasi	Peserta didik menunjukkan ekspresi puas setelah menyelesaikan soal dan ingin mencoba lagi.	Peserta didik terlihat bosan atau tertekan selama proses permainan.

Sumber: Diadaptasi dari indikator aktivitas belajar (Slameto, 2015) dan penilaian hasil belajar (Sudjana, 2016)

I. Uji Coba Instrumen

Sebelum melaksanakan uji coba instrumen, instrumen yang telah disusun terlebih dahulu divalidasi oleh validator ahli. Hal ini dilakukan untuk menjamin instrumen yang disusun telah tersusun dengan baik. Uji coba instrumen ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Metro Timur dengan jumlah 26 peserta didik di kelas IV. Hasil dari uji coba instrumen ini kemudia

dilakukan analisis data untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran soal.

1. Uji Prasyarat Instrumen

a. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen merupakan pengujian valid atau tidaknya suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut pendapat Sugiyono (2015), instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mengukur atau mendapat data itu valid. Peneliti dalam penelitian ini menguji validitas menggunakan rumus korelasi product moment dengan rumus person sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien antara variabel X dengan variabel Y
 X = skor item soal
 Y = skor total
 N = jumlah sampel yang diteliti

Distribusi atau tabel r untuk $\alpha = 0,05$ dengan kriteria keputusan:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid atau drop out.

Sumber : Sugiyono (2020)

Validitas soal tes berupa soal esai yang dilakukan dengan jumlah responden sebanyak 26 peserta didik. Jumlah soal yang diujicobakan sebanyak 20 butir soal. Setelah dilakukan uji coba soal, peneliti menganalisis validitas soal esai menggunakan rumus korelasi product moment dengan bantuan program SPSS versi 31 untuk pengolahan data statistik. Uji Validitas menggunakan nilai

signifikansi 0,05 dengan rtabel Adalah 0,423. Dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Validitas

No Item		Uji Validitas			
Diajukan	Dipakai	R Hitung	R Tabel	Validitas	Keterangan
1	1	0,916	0,423	Valid	Dapat digunakan
2	2	0,926	0,423	Valid	Dapat digunakan
3	-	0,147	0,423	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
4	4	0,905	0,423	Valid	Dapat digunakan
5	5	0,841	0,423	Valid	Dapat digunakan
6	6	0,902	0,423	Valid	Dapat digunakan
7	7	0,882	0,423	Valid	Dapat digunakan
8	8	0,815	0,423	Valid	Dapat digunakan
9	-	0,210	0,423	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
10	10	0,794	0,423	Valid	Dapat digunakan
11	11	0,749	0,423	Valid	Dapat digunakan
12	-	0,070	0,423	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
13	13	0,881	0,423	Valid	Dapat digunakan
14	14	0,907	0,423	Valid	Dapat digunakan
15	15	0,913	0,423	Valid	Dapat digunakan
16	-	0,178	0,423	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
17	17	0,818	0,423	Valid	Dapat digunakan
18	18	0,895	0,423	Valid	Dapat digunakan
19	-	0,173	0,423	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
20	20	0,762	0,423	Valid	Dapat digunakan

Sumber: Peneliti 2026

Tabel 8 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No	Keterangan	Nomor Soal	Jumlah
1.	Valid	1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 20	15
2.	Tidak Valid	3, 9, 12, 16, 19	5

Sumber: Peneliti 2026

Berdasarkan data pada Tabel 7 dan Tabel 8, diketahui bahwa dari 20 butir soal essay yang telah dikembangkan, sebanyak 15 butir soal dinyatakan valid, yaitu soal 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 20. Soal-soal yang valid ini layak dan akan digunakan sebagai instrumen tes utama dalam penelitian. Menurut Arikunto

(2021), instrumen tes yang valid layak digunakan karena alat ukur tersebut telah terbukti mampu mengukur secara tepat dan cermat apa yang hendak diukur, sehingga evaluasi serta data yang dihasilkan nantinya menjadi akurat dan dapat dipertanggungjawabkan secara empiris.

Sementara itu, terdapat 5 butir soal yang tidak memenuhi kriteria validitas atau tidak valid, yaitu soal nomor 3, 9, 12, 16, dan 19. Mengacu pada kriteria keputusan pengujian, soal yang memiliki nilai r hitung < r tabel dinyatakan tidak valid dan berstatus *drop out*. Oleh karena itu, kelima soal yang tidak valid tersebut dibuang dan tidak akan diikutsertakan lagi di dalam perakitan instrumen tes penelitian selanjutnya. Hasil perhitungan validitas secara lebih rinci dapat dilihat pada Lampiran 28, halaman 190.

b. Uji Reabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen ini dilakukan karena instrumen yang valid belum tentu instrumen tersebut reliabel. Menurut Sugiyono (2015), instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas dengan rumus alpha cronbach yaitu sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas
 n = banyaknya butir soal
 $\sum \sigma^2$ = jumlah varians butir
 σt^2 = varians total

Tabel 9 Klasifikasi Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0,81 – 1,00	Sangat kuat
0,61 – 0,80	Kuat
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Sebanyak 20 butir soal yang telah diuji validitas dan dinyatakan valid sebanyak 15 butir soal kemudian dilakukan perhitungan uji reliabilitas soal. Reliabilitas soal tes dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach's dengan bantuan SPSS Versi 31. Hasil perhitungan menunjukkan nilai sebesar 0,976 (lihat Lampiran 29, halaman 192), Berikut ini tabel hasil uji Reliabilitas soal

Tabel 10 Hasil Uji Realibilitas Soal

No Soal	Varian Item
1	2,32
2	1,76
3	1,92
4	1,60
5	1,78
6	4,06
7	2,28
8	2,32
9	2,51
10	3,34
11	3,21
12	2,49
13	4,18
14	3,77
15	1,66
Jumlah Varian Item	39,20
Jumlah Var Total	440,14
Nilai Alpha Cronbach	0,976

Sumber: Peneliti 2026

Berdasarkan Tabel 10, diperoleh nilai r_{11} (*Alpha Cronbach*) sebesar 0,976 yang berada dalam kategori sangat tinggi. Menurut Sugiyono (2019), suatu instrumen tes dikatakan reliabel dan dapat dipercaya apabila instrumen tersebut digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang konsisten atau tetap. Mengingat nilai *Alpha Cronbach* yang diperoleh sangat mendekati angka 1, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen soal tes tersebut memiliki tingkat konsistensi yang sangat baik, sehingga teruji keandalannya dan sangat layak digunakan sebagai alat pengumpul data dalam penelitian ini.

c. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah indeks yang digunakan untuk menunjukkan perbedaan antara kelompok peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Berdasarkan Arikunto, (2018), daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan yang memiliki kemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda soal adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan :

D = daya pembeda

B_A = jumlah peserta didik yang menjawab benar dari kelompok atas

J_A = jumlah peserta didik dari kelompok atas

B_B = jumlah peserta didik yang menjawab benar dari kelompok bawah

J_B = jumlah peserta didik dari kelompok atas

$PA = \frac{B_A}{J_A}$ = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{B_B}{J_B}$ = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 11 klasifikasi daya pembeda soal

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Baik Sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
<0,00	Jelek Sekali

Sumber: Arikunto, (2018)

Berdasarkan tabel 11 perhitungan uji daya beda yang telah dilakukan oleh peneliti dengan bantuan program SPSS versi 31 diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 12 Hasil Uji Daya Pembeda

No	Butir Soal	Kategori
1.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	Baik Sekali

Berdasarkan Tabel 12, hasil analisis terhadap butir-butir soal menunjukkan bahwa 15 butir soal berkategori baik sekali. Menurut Arikunto (2021), butir soal yang memiliki tingkat daya pembeda yang tinggi kategori baik atau baik sekali sangat ideal untuk digunakan karena mampu secara efektif dan presisi membedakan peserta didik yang telah menguasai materi kelompok atas dengan peserta didik yang belum menguasai materi kelompok bawah. Instrumen dengan daya beda yang baik akan memberikan gambaran hasil evaluasi yang akurat dan tidak menyesatkan. Sehingga keseluruhan soal telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini (Lampiran 30, halaman 192).

d. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah ukuran untuk menilai sejauh mana soal tersebut sulit atau mudah untuk dijawab oleh peserta didik. Menghitung tingkat kesukaran soal menurut Arikunto, (2018), menggunakan rumus sebagai berikut.

$$TK = \frac{Mean}{Skor Maksimum}$$

Keterangan:

TK = Tingkat Kesukaran Soal Uraian
 Mean = Rata-rata skor Peserta Didik
 Skor Maksimum = Skor Maksimum yang ada pada pedoman Penskoran

Tabel 13 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2018)

Berdasarkan tabel 13 , perhitungan uji kesukaran yang telah dilakukan oleh peneliti dengan bantuan program *Microsoft Excel 2021* diperoleh hasil perhitungan sebagai berikut.

Tabel 14 Perhitungan Uji Kesukaran

No	Butir Soal	Kategori
1.	4, 8, 12, 15	Sukar
2.	1, 2, 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 13, 14,	Sedang

Sumber: Hasil pengolahan data uji coba instrumen tahun 2026

Berdasarkan Tabel 14, hasil analisis terhadap butir-butir soal menunjukkan bahwa terdapat 4 butir soal dengan kategori sukar, dan 11 butir soal berkategori sedang. Merujuk pada pendapat

Arikunto (2021), instrumen tes yang baik adalah tes yang memiliki komposisi soal yang proporsional dan tidak didominasi oleh soal yang terlalu mudah atau terlalu sukar, sehingga dapat mengukur secara optimal rentang kemampuan kognitif peserta didik yang beragam. Keberadaan variasi soal dengan tingkat kesukaran sedang dan sukar ini dinilai mampu menstimulasi proses berpikir peserta didik dengan baik. Dengan demikian, keseluruhan soal tersebut dapat dikatakan baik dan dapat digunakan dalam penelitian (Lampiran 31, halaman 194).

J. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan analisis statistik kuantitatif untuk mengolah data pretest dan posttest terkait kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD. Dengan bantuan perangkat lunak SPSS, seluruh data dianalisis menggunakan kaidah statistik parametrik. Selain itu, akurasi dan kredibilitas temuan dijamin melalui penggunaan instrumen penelitian yang telah memenuhi kriteria validitas serta reliabilitas.

a. Nilai Pemahaman Berpikir Kritis

Nilai pemahaman peserta didik dapat diukur dengan individual menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Angka Persentase
 $\sum x$ = Jumlah Skor Per Indikator
 N = Skor Maksimum Per Indikator
 100 = Bilangan Tetap

Sumber: Arikunto (2013)

Tabel 15 Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis

Nilai Berpikir Kritis	Keterangan
81 – 100	Sangat tinggi
66 – 80%	Tinggi
56 – 65%	Sedang
41 – 55%	Rendah
0 – 40%	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2013)

b. Uji Normal Gain (N-Gain)

Peneliti menganalisis perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas eksperimen dan kontrol. Adapun perhitungan besar peningkatan tersebut dilakukan dengan rumus *N-Gain* di bawah ini.

$$N - Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pretes}}$$

Tabel 16 Klasifikasi N-Gain

N-Gain	Kriteria
$N\text{-Gain} < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq N\text{-Gain} \leq 0,7$	Sedang
$N\text{-Gain} > 0,7$	Tinggi

Sumber: Hakse dalam Wahab (2021)

2. Uji Prasyarat Analisis Data

Sebelum dilakukan uji hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat statistik untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar uji parametrik, yaitu distribusi data yang normal dan varians antar kelompok yang homogen.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan untuk memastikan bahwa data *pretest* serta *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki

distribusi normal. Mengingat jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50, metode Shapiro-Wilk dipilih dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Pemilihan metode ini sejalan dengan pendapat Aditya (2021), yang menegaskan bahwa Shapiro-Wilk sangat efektif dan memiliki tingkat konsistensi yang tinggi untuk analisis sampel kecil.

Jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0.05$), data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$), data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS

- 1) Buka program SPSS dan masukkan data ke dalam spreadsheet.
- 2) Pilih menu Analyze di bagian atas jendela SPSS, lalu pilih Descriptive Statistics dan kemudian pilih Explore.
- 3) Setelah muncul jendela Explore, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom Dependent List.
- 4) Pilih Plots pada jendela Explore, kemudian pilih Normality plots with tests
- 5) Pilih Continue pada jendela Plots, lalu klik OK pada jendela Explore
- 6) SPSS akan menampilkan output dari uji normalitas, termasuk grafik normalitas dan nilai signifikansi untuk masing-masing uji normalitas yang dilakukan.

Interpretasikan hasil uji normalitas dengan melihat nilai signifikansi

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan guna memverifikasi apakah variansi data pada kelompok eksperimen dan kontrol bersifat seragam. Prosedur ini bertujuan untuk membuktikan bahwa berbagai kelompok sampel tersebut berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Uji homogenitas pada penelitian ini dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansi (*sig*) pada based on mean $> \alpha = 5\%$ atau lebih besar dari 0,05 maka data yang digunakan bersifat homogen. Sebaliknya jika hasil nilai signifikansi (*sig*) pada based on mean $< \alpha = 5\%$ atau lebih kecil dari 0,005 maka dapat dikatakan data tidak bersifat homogen. Adapun tahapan-tahapan dalam melaksanakan uji homogenitas adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat
 H_0 : variasi pada tiap kelompok sama (homogen)
 H_a : variasi pada tiap kelompok tidak sama (tidak homogen)
- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikan adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2017)

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji homogenitas dengan menggunakan perangkat lunak SPSS.

- 1) Buka file data yang akan dianalisis pada software SPSS.
- 2) Pada software SPSS, klik bagian Variabel View.
- 3) Isi data Name pada baris pertama dengan keterangan Hasil belajar dan baris kedua dengan keterangan Kelas.

- 4) Pastikan menu Decimal nol (0), sedangkan kolom menu hasil Value diisi dengan posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol.
- 5) Menu Measure diubah menjadi Scale
- 6) Klik Date View, selanjutnya masukkan data hasil posttest kelas eksperimen dan posttest kelas kontrol.
- 7) Klik Analyze > Descriptive Statistic > Explore.
- 8) Masukkan hasil belajar ke Dependent List dan kelas masukkan ke Factor List.
- 9) Klik Plots, kemudian pilih Power Estimation
- 10) Klik OK untuk menampilkan output hasil analisis.
- 11) Interpretasikan hasil uji homogenitas dengan melihat nilai signifikansi.

3. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis *Independent Sample T-Test*. Uji statistik ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan terkait kemampuan berpikir kritis antara kelompok eksperimen (yang diberikan perlakuan menggunakan media interaktif *Wordwall*) dan kelompok kontrol (yang tidak menggunakan media tersebut). Pengujian dilakukan terhadap data nilai *post-test* dari kedua kelompok setelah dipastikan memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Pengolahan data untuk uji t ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 31 menggunakan tingkat signifikansi (α) sebesar 5% atau 0,05.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

t = Uji t yang dicari

X_1 = Rata Rata kelompok 1

X_2 = Rata Rata Kelompok 2

n_1 = Jumlah responden kelompok 1

n_2 = Jumlah responden kelompok 2

S_1^2 = Varian kelompok 1

S_2^2 = Varian kelompok 2

Sumber: Jaya (2017: 109)

Kriteria Uji :

Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $> 0,05$ atau nilai T-hitung $< T$ -tabel, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$ atau nilai T-hitung $> T$ -tabel, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hipotesis Utama

- a. H_0 (Hipotesis nol): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.
- b. H_1 (Hipotesis alternatif): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SD Negeri 6 Metro Timur pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Integrasi media Wordwall ke dalam pembelajaran terbukti efektif dalam menstimulasi keaktifan peserta didik, sehingga mereka lebih proaktif dalam menganalisis permasalahan, mengevaluasi pilihan, hingga merumuskan kesimpulan yang logis di kelas. Karakteristik Wordwall yang menyajikan evaluasi berbalut permainan interaktif (*gamifikasi*) dengan umpan balik langsung sangat membantu dalam mengonkretkan nilai-nilai materi Pendidikan Pancasila yang abstrak serta memantik motivasi dan rasa ingin tahu anak. Secara keseluruhan, penerapan media interaktif Wordwall ini menjadikan proses pembelajaran jauh lebih menyenangkan, terarah, dan membebaskan peserta didik dari tekanan akademis konvensional sehingga nalar kritis mereka dapat berkembang secara optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan manfaat yang telah diuraikan, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall, khususnya bagi peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Timur, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran melalui kemudahan interaksi dan daya tarik visual dari permainan edukatif Wordwall. Dengan penerapan media ini, peserta didik disarankan untuk terus melatih daya nalar dan kemampuan berpikir kritisnya, sehingga mampu memecahkan masalah secara lebih analitis dan rasional dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi pendidik

Pendidik diharapkan dapat menggunakan dan mengimplementasikan media Wordwall sebagai alternatif pedoman strategi pembelajaran digital yang interaktif. Penerapan inovasi teknologi ini sangat disarankan agar proses penyampaian materi Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik, sehingga terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3. Bagi kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh kepada pendidik untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengadopsi metode ini sebagai bagian dari inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas infrastruktur sekolah yang memadai, seperti melengkapi proyektor untuk setiap kelas dan jaringan internet yang lebih stabil, untuk menunjang pendidik dalam memvariasikan pembelajaran menggunakan media digital interaktif serta menjadikan penelitian ini sebagai dasar pengembangan kurikulum sekolah yang lebih adaptif terhadap kebutuhan belajar peserta didik di era digital.

4. Bagi pembuat kebijakan Pendidikan

Pembuat kebijakan pendidikan diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan terkait metode pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital di tingkat sekolah dasar. Selain itu, diharapkan adanya

kebijakan lanjutan yang mendorong peningkatan literasi pendidik dan pemanfaatan platform edukasi seperti Wordwall secara lebih luas

5. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat memperkaya literatur dan menjadi inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini dapat dijadikan gambaran, informasi empiris, serta masukan mengenai pengaruh penggunaan media interaktif Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis, serta sangat disarankan untuk diteliti lebih lanjut dengan cakupan materi, permasalahan, jenjang kelas, dan lokasi yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni Nur Ani, Djuanda Dadan, Maulana Maulana, Nursaadah Rini, dan Sopian Salsabila Baliani Putri. 2022. Pengembangan aplikasi games edukatif wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami mater pendidikan agama islam bagi peserta didik sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
<https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Akhirudin Atmowardoyo H. dan Nurhikmah, S. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Gowa, CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Anggara dan Islami N., F. S. 2022. Internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui kewarganegaraan digital untuk meningkatkan karakter peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5869–5879.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3129>.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Bloom, B. S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
- Brookhart, S. M. 2020. *How to assess higher-order thinking skills in your classroom* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Damasanti Lucia, dan Nuroh Zulikhatin Ermawati. 2023. Penggunaan Media PowerPoint Pada Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 1 Krian. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1).
<http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Dick, W., dan Carey, L. 2005. *The Systematic Design of Instruction* (6, Ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Ennis, R. H. 1985. *A Logical Basis for Measuring Critical Thinking Skills*. *Educational Leadership*, 43(2), 44–48.

- Erdyati, F., Meliasari, W. O., Damayanti, M. I., dan Sulistriyaniva, R. 2024. Penggunaan Canva sebagai media interaktif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik SD kelas IV. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4217–4226.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14117>
- Facione, P. A. 2015. *Critical Thinking: What It Is and Why It Counts*. Millbrae, CA: Insight Assessment.
- Haliza Dewi D. A. dan Mulyana A., V. N. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Pemahaman Konsep Peserta didik dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 16195–16221.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14695>
- Hasan, H. 2022. Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–29.
https://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik?utm_
- Hasanah dan Nugroho A. A., U. 2023. The effect of multisensory interactive media on critical thinking skills in science learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 112–125.
https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi?utm_
- Herliani D. T. dan Maasawet E. T., B. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat, Penerbit Lakeisha.
- Herta Nupus B. C. Sanggarwati R. dan Setiawan T. Y., N. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/paedagoria?utm_
- Imanulhaq dan Pratowo A., R. 2022. Edugame Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 4(1), 33–41.
- Jauhar dan Nur N., S. 2022. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK pada Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 1(3), 371–378.
https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gppg?utm_

- Kalinowski Gronostaj A. dan Vock M., E. 2021. The effects of training on the application of cognitive strategies for critical thinking: A meta-analysis. *Campbell Systematic Reviews*, 17(4), e1198.
<https://doi.org/10.1002/cl2.1198>.
- Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi, K. 2022. *Panduan implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kusnadi Edi, dan Azzahra Syifa Aulia. 2024. Vol 12 No 2 : Juli 2024 JDPP Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.
<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Partnership for 21st Century Learning, P. for 21st C. 2019. *P21 framework for 21st century learning definitions*. Washington, DC: Battelle for Kids.
- Lestari Dwi Rizki. 2021. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidik*, 2(2), 111–116.
<https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Maâ, S. 2018. Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *HELPER: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 35(1), 31–46.
https://journal.unipa.ac.id/index.php/helper?utm_
- Mujahidin Salsabila U. H. Hasanah A. L. Andani M. dan Aprillia W., A. A. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (quizizz, sway, dan wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
https://j-innovative.org/index.php/Innovative?utm_
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Lampung, Hamim Group
- Nurindah, N., Kurniawan, A., dan Hartati, R. 2024. Peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 15(1), 33–42.
https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jipd?utm_
- Nurindah, Wibawa Sutrisna, dan Magfiroh Zuni Aslami. 2024. Implementasi media wordwall games dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan pada peserta didik kelas v sdn 2 pagerejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

- Nuryani Budiman A. dan Nurasiah I., E. 2020. Pendidikan karakter melalui pembelajaran kontekstual pada mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 23-31.
<https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6214>.
- Parwati Suryawan I. P. P. dan Apsari R. A., N. N. 2023. *Belajar dan pembelajaran*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada-Rajawali Pers.
- Pasaribu, J., Simanjuntak, L., dan Munthe, D. 2024. Penggunaan Wordwall dan PBL untuk meningkatkan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Dasar Kreatif*, 9(2), 70–80.
https://journal.unnes.ac.id/journals/kreatif?utm_
- Prasetyowati, H., Iriani, A., dan Ismanto, B. 2024. Education Program Evaluation P5 (Pancasila Student Profile Strengthening Project) Using CIPP. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 5(03)(3), 616–622.
<https://doi.org/https://doi.org/10.59141/jiss.v5i03.1053>
- Putri, F. M. 2020. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan.
- Retno Hartati, F., Sumartiningsih, S., dan Yuwono, A. 2024. Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SD: Literatur Review. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1306–1314.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10206>
- Retnowati, D., dan Rachmawati, L. 2023. Analisis prosedur implementasi Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar. *Jurnal Teknologi Dan Pembelajaran Digital*, 10(2), 52–60.
https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/jtp?utm_
- Safitri, M. A., dan Rasyid, M. N. 2022. Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Peserta didik di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar*. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Setiawan, D. A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Realia terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. In *Universitas Lampung*.
- Slameto. 2018. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2020. *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). New York: Pearson Education.

- Soedarnadi, E. W., dan Sulisworo, D. 2022. Penggunaan media digital dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 144–156. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp?utm_
- Soedarnadi Etyk Widjajanti, dan Sulisworo Dwi. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Masalah Berbantuan Google Classroom untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik. *Idependidik: Jurnal Karya Ilmiah Pendidik*, 7(3), 267–273. <https://doi.org/10.51169/idependidik.v7i3.386>
- Sudjana, N., dan Rivai, A. 2011. *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan RdanD*. Bandung, CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan RdanD*. Bandung, Alfabeta.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Bandung, CV. Alfabeta.
- Syahrul gunawan. 2021. Pengaruh media pembelajaran google classroom terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pai di kelas xii otp upt smk negeri 1 sinjai. *Institut agama islam muhammadiyah sinjai*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003.
- UNESCO. 2015. *Rethinking education: Towards a global common good?* Paris: UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232555>.
- Uno, H. B. 2023. *Perencanaan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vebrianto, R., dan Budiarti, R. S. 2020. Penanaman pendidikan karakter melalui pembelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 163–182. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.11051>
- Wahab, A. , J. dan A. M. 2021. Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>

- Woolfolk, A. 2018. *Educational psychology* (13th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Wulandari, A., dan Istianah, F. 2024. Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Labschool Unesa 1 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 208–218.
https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas?utm_
- Wulandari, N., Sari, F., dan Ramadhan, H. 2023. Penerapan media Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 23–31.
https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas?utm_
- Wuryan, S., dan Fathurrahman. 2018. Model pembelajaran PPKn untuk membentuk warga negara yang baik dan bertanggung jawab di sekolah dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 3(1), 1–13.
<https://doi.org/10.21067/jmk.v3i1.2229>
- Zimmerman dan Schunk D. H. (Eds.), B. J. 2021. *Handbook of self-regulation of learning and performance* (2nd ed.). New York: Routledge.