

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL OPEN
THE BOX* PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

(SKRIPSI)

Oleh

**NIKI SASI KIRANI
2113053027**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL OPEN THE BOX* PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh

NIKI SASI KIRANI

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Metro Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *quasi experimental design* dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara berjumlah 40 peserta didik dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Analisis data penelitian menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian adalah terdapat nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $23,963 > 4,41$ dengan interpretasi bahwa H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Metro Utara.

Kata Kunci: berpikir kritis, *wordwall*, IPAS

ABSTRACT

THE EFFECT OF LEARNING MEDIA BASED ON WORDWALL OPEN THE BOX IN SCIENCE SUBJECTS ON CRITICAL THINKING ABILITIES OF GRADE IV STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

By

NIKI SASI KIRANI

The problem in this study was the low level of critical thinking skills in the grade IV IPAS subject at SD Negeri 2 Metro Utara. The study aimed to determine the effect of using the Wordwall Open The Box learning resource. A quasi-experimental design with a quantitative approach was used in this research. The population consisted of all fourth grade students at SD Negeri 2 Metro Utara, totalling 40 students, who were selected using purposive sampling. Data were collected through observation, interviews, documentation, and tests. The research data were analysed using simple linear regression. The results of the study showed that the Fcount value was greater than the Ftable value, $23.963 > 4.41$, indicating that H_a was accepted. This means that there was a positive and significant influence of Wordwall Open The Box based learning media on the critical thinking skills of Year 4 students at SD Negeri 2 Metro Utara in IPAS subjects.

Keywords: critical thinking, wordwall, IPAS

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WORDWALL OPEN THE BOX* PADA MATA PELAJARAN IPAS TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Oleh

NIKI SASI KIRANI

(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
2025**

Judul Skripsi

: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *WORDWALL OPEN THE BOX*
PADA MATA PELAJARAN IPAS
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KRITIS PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Nama Mahasiswa

: **Niki Sasi Kirani**

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053027

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

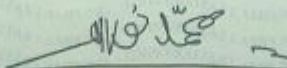
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Amrina Izzatika, M.Pd.
NIK. 231601891218201


Tegar Pambudhi, M.Pd.
NIK. 231804910418101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

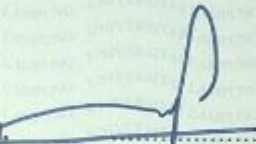
Ketua

: Amrina Izzatika, M.Pd.



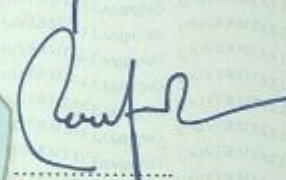
Sekretaris

: Tegar Pambudhi, M.Pd.



Penguji Utama

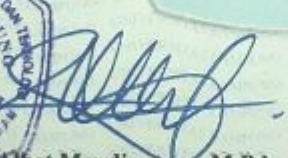
: Drs. Rapani, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niki Sasi Kirani

Npm : 2113053027

Program Studi : S1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall Open The Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD" tersebut adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 23 Juni 2025
Yang membuat pernyataan,



Niki Sasi Kirani
NPM 2113053027

RIWAYAT HIDUP



Niki Sasi Kirani lahir di Kota Metro, Lampung, pada tanggal 24 Februari 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara, putri dari pasangan Bapak Suparmin dan Ibu Niken Candra Sari.

Pendidikan formal yang telah ditempuh antara lain:

1. SD Negeri 3 Metro Barat (2009–2015)
2. SMP Negeri 4 Metro (2015–2018)
3. SMA Negeri 1 Metro (2018–2021)

Pada tahun 2021, peneliti diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama masa studi, peneliti mengikuti berbagai kegiatan akademik dan kemahasiswaan, di antaranya melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Galih Lunik, Kecamatan Tanjung Bintang, Kabupaten Lampung Selatan, serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Galih Lunik. Peneliti juga aktif dalam organisasi kemahasiswaan sebagai Koordinator Bidang Sosial Masyarakat (2023) dan Anggota Forum Komunikasi (Forkom) PGSD.

MOTTO

"Hendaklah hari ini lebih baik dari kemarin, karena siapa yang hari ini sama dengan kemarin, dia telah merugi."

(Umar bin Khattab RA)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, suri teladan sepanjang zaman. Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, dengan segala ridho dan izin-Mu Ya Allah, akhirnya karya tulis ini dapat ku selesaikan dengan baik. Kupersembahkan skripsi ini untuk sosok-sosok teristimewa dalam hidupku dengan penuh cinta dan rasa hormat.

Bapak Suparmin dan Ibu Niken Candra Sari

Terima kasih atas kasih sayang yang tulus, membesarkan dan mendidikku dengan penuh kesabaran serta mengajarkanku arti hidup melalui keteladanan. Doa, kebahagiaan, dan dukungan kalian selalu menguatkan, meski ada jarak yang memisahkan. Segala pencapaian ini merupakan cerminan dari cinta dan didikan dari Bapak dan Ibu.

Almamater Tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Alhamdulillah, Puji Syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan karunia yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall Open The Box* Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana peneliti.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang turut berperan dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD Universitas Lampung yang senantiasa memberikan arahan, memfasilitasi administrasi serta memotivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Amrina Izzatika, M.Pd., Ketua Penguji yang telah memberikan waktu, tenaga, serta kesabaran dalam membimbing, memberikan arahan, masukan, dan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Tegar Pambudhi, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah memberikan waktu, tenaga, serta kesabaran dalam membimbing, memberikan arahan, masukan, dan motivasi kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Drs. Rapani M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan masukan dan saran berharga dalam proses penyempurnaan skripsi ini.

8. Jody Setya Hermawan, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan dukungan hingga akhir masa studi.
9. Seluruh Dosen dan Staf Administrasi Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung, yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan, dukungan, dan pengalaman yang diberikan selama masa studi.
10. Kepala SD Negeri 6 Metro Pusat, yang telah memberikan izin kepada peneliti dalam pelaksanaan uji coba instrumen penelitian dan juga Kepala SD Negeri 2 Metro Utara, yang telah memberikan izin dan dukungan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Pendidik dan peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara atas arahan, bantuan, dan kerja sama selama penelitian. Semoga menjadi langkah kecil menuju pembelajaran yang lebih baik.
12. Mamasku Ade Sukma Gifari dan Mba Iparku Rafika Amalia atas dukungan, motivasi, doa, dan nasihat baik yang selalu kalian berikan kepadaku.
13. Sahabat-sahabat tercinta, Nabila Yulia Nurhaliza, Mutiara Nufus, Auddy Fortuna Azzahra, Rizqa Setia Wardhani, Auly Pradina yang telah membantu, menyemangati, dan menjadi tempat berbagi pikiran serta tawa di tengah peliknya dunia dan perjuangan menyusun skripsi ini.
14. Sahabat seperjuangan, Ida Wahyuni, Syifa Azzahra Riyadi, Ella Septiani, Fauriza Agustina, Andini Putri Oktaviana, dan Daffa Syifaa Nabiilah, serta rekan-rekan mahasiswa S-1 PGSD angkatan 2021 terutama *Expensive Class*.
15. Semua pihak yang telah membantu demi kelancaran penelitian dan pelaksanaan penelitian dalam skripsi ini.

Metro, 23 Juni 2025
Peneliti

Niki Sasi Kirani
NPM 2113053027

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1 Manfaat Teoretis	6
1.6.2 Manfaat Praktis	7
II. KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Belajar	8
2.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.2 Ciri-ciri Belajar	10
2.1.3 Prinsip-prinsip Belajar.....	11
2.1.4 Faktor Pendorong Belajar.....	12
2.1.5 Teori Belajar.....	14
2.2 Pembelajaran	16
2.2.1 Definisi Pembelajaran	16
2.2.2 Ciri-ciri Pembelajaran	17
2.2.3 Faktor-faktor Penunjang Proses Pembelajaran.....	18
2.3 Media Pembelajaran	20
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.3.2 Tujuan Media Pembelajaran.....	21
2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran	22
2.4 <i>Wordwall</i>	24
2.4.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	24
2.4.2 Langkah-langkah Menggunakan <i>Wordwall</i>	25
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	28
2.5 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	30
2.5.1 Pengertian Pembelajaran IPAS	30
2.5.2 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS	31
2.6 Berpikir Kritis.....	34
2.6.1 Pengertian Berpikir Kritis	34
2.6.2 Manfaat Berpikir Kritis	37
2.6.3 Indikator Berpikir Kritis.....	38
2.7 Penelitian Relevan	40
2.8 Kerangka Pikir.....	42

2.9 Hipotesis Penelitian.....	43
III. METODE PENELITIAN	45
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	45
3.1.1 Jenis Penelitian.....	45
3.1.2 Desain Penelitian.....	45
3.2 Pelaksanaan Penelitian	46
3.3 Prosedur Penelitian.....	47
3.4 Populasi dan Sampel	48
3.4.1 Populasi	48
3.4.2 Sampel.....	48
3.5 Variabel Penelitian	49
3.5.1 Variabel <i>Independent</i> (Bebas).....	49
3.5.2 Variabel <i>Dependent</i> (Terikat).....	49
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	49
3.6.1 Definisi Konseptual.....	49
3.6.2 Definisi Operasional.....	50
3.7 Teknik Pengumpulan Data	51
3.7.1 Teknik Tes.....	51
3.7.2 Teknik Non Tes.....	52
3.6 Instrumen Penelitian.....	53
3.7 Uji Prasyarat Instrumen Tes	55
3.7.1 Uji Validitas	55
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	56
3.7.3 Taraf Kesukaran Soal	57
3.7.4 Uji Daya Pembeda.....	58
3.8 Teknik Analisis Data	59
3.8.1 Analisis Data Observasi Aktivitas Media <i>Wordwall Open The Box</i>	59
3.8.2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (<i>N-Gain</i>).....	60
3.9 Teknik Prasyarat Analisis Data	60
3.9.3 Uji Hipotesis.....	61
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Pelaksanaan Penelitian	62
4.2 Hasil Penelitian.....	63
4.2.1 Data Observasi Aktivitas Peserta Didik dan Pendidik.....	63
4.2.2 Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen....	64
4.2.3 Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	69
4.2.4 Klasifikasi Nilai <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
4.3 Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	71
4.3.1 Uji Normalitas	71
4.3.2 Uji Homogenitas	72
4.3.3 Uji Hipotesis.....	73
4.4 Pembahasan	75
4.5 Keterbatasan Penelitian	77
4.5.1 Keterbatasan Waktu	77
4.5.2 Keterbatasan Subjek.....	77

V. KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
5.2.1 Peserta Didik.....	78
5.2.2 Pendidik	78
5.2.3 Kepala Sekolah	79
5.2.4 Peneliti Lain.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Asesmen Sumatif Tengah Peserta Didik Kelas IV Mata.....	3
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Facione.....	39
3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Ennis	40
4. Jumlah Populasi Kelas Kontrol dan Eksperimen SD Negeri 2	48
5. Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran dengan Media Pembelajaran	54
6. Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	55
7. Klasifikasi Validitas Soal.....	56
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	56
9. Klasifikasi Reliabilitas	57
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	58
11. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal	58
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	59
13. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	59
14. Kriteria Uji <i>N-Gain</i>	60
15. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....	62
16. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik dan Pendidik.....	64
17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	65
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	68
19. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis.....	69
20. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i>	70
21. Hasil Uji Normalitas	71
22. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	72
23. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	73
24. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana	74
25. Hasil R Square	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Tampilan awal <i>Wordwall</i>	25
2. Daftar atau masuk <i>Wordwall</i>	26
3. Beranda <i>Wordwall</i>	26
4. Fitur <i>Wordwall</i>	26
5. Membuat pertanyaan.....	26
6. Tampilan pilihan desain	27
7. Mengerjakan soal	27
8. Membagikan <i>link</i>	27
9. Kerangka Pikir	43
10. Desain penelitian (<i>Non-equivalent Control Group Design</i>)	46
11. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	66
12. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	66
13. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	68
14. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	69
15. Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	88
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	89
3. Pedoman Wawancara.....	90
4. Surat Validasi Instrumen Soal.....	91
5. Surat Validasi Modul Ajar.....	92
6. Surat Validasi LKPD.....	93
7. Surat Validasi Media Pembelajaran.....	94
8. Surat Izin Uji Instrumen.....	95
9. Surat Balasan Izin Uji Instrumen.....	96
10. Surat Izin Penelitian.....	97
11. Surat Balasan Izin Penelitian.....	98
12. Modul Ajar Kelas Kontrol.....	99
13. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	107
14. Media Pembelajaran.....	115
15. Lembar Kerja Peserta Didik.....	116
16. Soal Uji Coba Instrumen.....	118
17. Lembar Jawaban Uji Instrumen.....	122
18. Hasil Uji Validitas Soal.....	123
19. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Soal.....	124
20. Hasil Uji Reliabilitas.....	125
21. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Soal.....	126
22. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	127
23. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	128
24. Hasil Uji Daya Pembeda Soal.....	129
25. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	130
26. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	133
27. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	133
28. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	134
29. Lembar Jawaban <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	135
30. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	136
31. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	137
32. Analisis Observasi Aktivitas Peserta Didik dan Pendidik.....	139
33. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	139
34. Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	140
35. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	142
36. Hasil Uji Regresi Linear.....	143
37. Tabel Nilai <i>r</i> Product Moment.....	146
38. Tabel F.....	147
39. Tabel T.....	147
40. Dokumentasi Penelitian.....	149

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia terus berkembang, terutama dalam hal peran pendidik yang semakin kompleks dan beragam. Seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan kebutuhan peserta didik, pendidik tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga harus mampu merancang pengalaman belajar yang interaktif dan relevan. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan bahwa guru perlu memiliki empat kompetensi utama yaitu pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi-kompetensi ini berfungsi untuk memastikan pendidik tidak hanya mahir secara teknis dalam bidang yang diajarkannya, tetapi juga memiliki kemampuan mengelola kelas, menjalin hubungan positif dengan peserta didik dan lingkungan, serta menjaga kualitas keprofesionalannya.

Berdasarkan pendapat Wati (2022) salah satu dari kompetensi tadi adalah kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan atau keterampilan pendidik yang bisa mengelola suatu proses pembelajaran atau interaksi belajar mengajar dengan peserta didik. Pendidik dituntut untuk berkreasi memanfaatkan segala media pembelajaran yang ada agar para peserta didik tidak cepat jenuh menerima pembelajaran. Kompetensi ini sebagai salah satu yang terpenting, mencakup kemampuan mengelola proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pendidik yang memiliki kompetensi pedagogik tinggi akan mampu memilih metode, media, dan pendekatan yang sesuai, menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik. Penggunaan media dan metode pembelajaran yang inovatif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik serta meningkatkan motivasi dalam belajar. Peran pendidik sebagai fasilitator dan inovator dalam pembelajaran sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga mampu menarik perhatian dan minat peserta didik. Media ini memiliki peranan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Fungsinya tidak hanya sekadar memperjelas penyampaian materi, tetapi juga untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Media berperan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan interaktif, bukan hanya sebagai alat bantu. Penggunaan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat menjadikan proses pembelajaran lebih hidup dan menyenangkan. Selain itu, desain media yang tepat mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta menstimulasi kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Media berbasis teknologi seperti aplikasi pembelajaran *Wordwall*, menawarkan berbagai kelebihan dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu fitur yang menarik dari *Wordwall* adalah permainan *Open The Box*, yang dapat membantu peserta didik dalam berinteraksi dengan materi pembelajaran secara aktif dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Meskipun media berbasis teknologi semakin banyak digunakan, masih banyak pendidik yang kesulitan dalam merancang dan mengembangkan media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pada penelitian ini, *Wordwall Open The Box* dipilih sebagai media pembelajaran karena kemampuan aplikasinya yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menantang. Penelitian ini mengkaji pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), sebuah mata pelajaran yang memadukan konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS mempelajari makhluk hidup, benda mati, serta interaksinya dalam alam semesta, sekaligus mengkaji kehidupan manusia sebagai individu

dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPAS merupakan bagian dari pengembangan Kurikulum Merdeka yang diperkenalkan pada tahun 2022. Kurikulum ini bertujuan untuk memberikan pendekatan yang lebih terpadu dengan menyatukan materi IPA dan IPS dalam satu tema pembelajaran. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata, memperkuat keterampilan berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan kolaborasi peserta didik. Dalam hal ini, topik "Daerahku dan Kekayaan Alamnya" memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi IPS secara lebih relevan dengan kehidupan nyata, sembari mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi peserta didik.

Kasih, dkk (2022) bahwa kemampuan berpikir kritis berpengaruh sangat kuat terhadap rendah atau tingginya hasil belajar. Meilandari, dkk (2023) juga mengemukakan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, sebagaimana dibuktikan melalui penelitian yang mereka lakukan. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki peran yang penting dan signifikan dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Pengembangan kemampuan berpikir kritis secara optimal diyakini dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Sebagai bukti konkret hubungan antara kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik, berikut ini disajikan data hasil nilai asesmen sumatif tengah semester pada topik pembelajaran kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara.

Tabel 1. Data Nilai Asesmen Sumatif Tengah Peserta Didik Kelas IV Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 2 Metro Utara

No	Nilai	Jumlah Peserta Didik	
		IV A	IV B
1	0-75	16	19
2	76-100	4	0
Rata-rata		50	56,6

Sumber: Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2024

Berdasarkan data yang disajikan dalam Tabel 1, hasil asesmen sumatif tengah pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara terlihat bahwa mayoritas peserta didik dari kelas IV A dan IV B belum mencapai nilai di atas

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 75. Hal ini mencerminkan adanya tantangan signifikan dalam pembelajaran, terutama terkait dengan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kesulitan peserta didik dalam menjawab soal, rendahnya keterlibatan aktif, dan hasil asesmen yang tidak memenuhi KKTP menunjukkan adanya hambatan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. Proses pembelajaran yang kurang optimal, yang mungkin belum cukup berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher-Order Thinking Skills*) turut berkontribusi pada masalah ini.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV A dan IV B pada tanggal 19 November 2024 mengungkapkan bahwa pendidik masih menggunakan media pembelajaran dengan model konvensional yang kurang bervariasi dan interaktif sehingga terkesan monoton. Akibatnya, peserta didik menjadi pasif, mudah bosan, dan kesulitan memahami konsep, terutama pada materi beragam seperti IPAS. Selain itu, peserta didik kurang serius saat mengikuti pembelajaran, yang kemungkinan besar disebabkan oleh lingkungan yang kurang memotivasi dan penggunaan metode serta media pengajaran yang kurang menarik. Hal ini membuat peserta didik tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan tidak fokus terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Salehha, dkk (2022) bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional ini juga cenderung mengabaikan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar, yang merupakan kunci dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis. Pendidik lebih fokus pada penyelesaian materi sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan, daripada mendorong peserta didik untuk memahami materi melalui proses berpikir kritis. Lingkungan yang semata-mata berpusat pada pendidik sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya. Peserta didik cenderung menerima informasi yang disampaikan secara pasif dan jarang terlibat dalam diskusi atau pemecahan masalah yang memerlukan pemikiran analitis. Jika

kondisi ini dibiarkan, kemampuan berpikir kritis peserta didik akan semakin terhambat, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada hasil belajar dan perkembangan kognitif peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan, pembelajaran di SD Negeri 2 Metro Utara dapat terus berkembang sejalan dengan kemajuan zaman untuk mendukung penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam memecahkan masalah serta mendorong penggunaan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik. Kemampuan berpikir kritis perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik dapat menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara efektif dalam berbagai situasi, baik secara mandiri maupun dalam kelompok kecil. Sejalan dengan pendapat Ismayanti, dkk (2020) bagi peserta didik sangatlah penting memiliki kemampuan berpikir kritis karena dapat memecahkan masalah dengan sistematis, terstruktur, dan merancang solusi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, judul skripsi yang diangkat adalah “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall Open The Box* pada Mata Pelajaran IPAS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran sebagai sarana interaktif dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* (X)
2. Kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD (Y).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara ?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pendidikan di sekolah dasar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat:

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang lebih inovatif.
2. Membantu pendidik untuk lebih memahami cara meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui penggunaan media yang interaktif.
3. Menjadi dasar atau referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berfokus pada penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, yaitu:

1. Peserta Didik

Penggunaan media *Wordwall* mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kritis dalam proses pembelajaran IPAS. Media ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran yang menyenangkan sekaligus memperkuat kemampuan berpikir kritis.

2. Pendidik

Penelitian ini memberikan informasi penting bagi pendidik, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Pendidik dapat menggunakan media ini untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terutama bagi peserta didik yang kemampuan berpikir kritisnya masih rendah.

3. Kepala Sekolah

Penelitian ini memberikan gambaran mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi kepala sekolah dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Wordwall*.

4. Peneliti Lain

Penelitian ini memberikan pengetahuan tambahan bagi peneliti lain mengenai media pembelajaran berbantuan *Wordwall*. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman dalam penelitian eksperimen, yang sangat berguna dalam penelitian di masa depan dan meningkatkan kompetensi peneliti di bidang pendidikan.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Setiap individu mengalami proses belajar sejak dini, baik secara formal maupun melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Dalam dunia pendidikan, belajar tidak hanya sekadar menghafal informasi, tetapi juga melibatkan perubahan perilaku, pengembangan keterampilan, serta pembentukan sikap dan nilai. Menurut Bunyamin (2021) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Sejalan dengan pendapat Aunurrahman (2019), belajar adalah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh perubahan tingkah laku secara menyeluruh berdasarkan pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya.

Sejalan dengan hal tersebut, Siregar dan Widyaningrum (2015) mengemukakan bahwa belajar dapat diartikan sebagai setiap perubahan perilaku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Definisi ini mencakup tiga unsur, yaitu (1) belajar adalah perubahan tingkah laku, (2) perubahan tersebut terjadi karena latihan atau pengalaman. Perubahan yang terjadi pada tingkah laku karena unsur kedewasaan adalah bukan belajar, dan (3) perubahan tersebut harus relatif permanen dan tetap ada untuk waktu yang lama.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang esensial dalam kehidupan manusia, di mana individu mengalami perubahan perilaku, keterampilan, sikap, dan nilai melalui pengalaman serta interaksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekadar menghafal, tetapi juga melibatkan pemahaman yang mendalam dan penerapan dalam kehidupan sehari-

hari. Belajar dapat dikategorikan sebagai perubahan yang relatif permanen akibat latihan atau pengalaman, bukan sekadar akibat kedewasaan semata. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang efektif harus dirancang untuk mendukung perubahan perilaku yang positif dan berkelanjutan dalam diri peserta didik.

Festiawan (2020) mengemukakan bahwa pada dasarnya ada banyak ahli yang menyatakan pendapat mengenai pengertian belajar baik secara umum maupun secara khusus, antara lain:

1. Hilhard Bower dalam buku *Theories of Learning*
Belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang dalam merespon sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak mudah dijelaskan atau dapat diartikan sebagai suatu reaksi.
2. Winkel
Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis dalam terlibat aktif pada lingkungan, pengertian, empati, dan keterampilan sosial. Perubahannya relatif konsisten dan lugas.
3. Cronbach
Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku seseorang sebagai wujud dari pengalaman, belajar dengan baik dan melibatkan panca indra.
4. Gagne
Belajar adalah proses yang dapat digunakan untuk psikologi manusia selama proses pertumbuhan. Pembelajaran adalah fenomena yang terjadi dalam kondisi tertentu yang dapat dipahami, dikelola, dan dikendalikan.
5. Kimpley
Belajar adalah proses dalam meningkatkan kinerja yang bukan hanya keterampilannya saja akan mencakup berbagai fungsi seperti pendapat, emosional, dan penalaran untuk meningkatkan kinerja.
6. James O. Whittaker
Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
7. Howard L. Kingskey
Belajar adalah proses dimana suatu keterampilan dikembangkan atau disempurnakan melalui praktik atau instruksi.
8. Drs. Slameto
Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara

keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

9. Robert M. Gagne
Belajar adalah perubahan yang bertahan lama dalam kepribadian atau bakat seseorang yang melampaui proses perkembangan pribadi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan tingkah laku manusia. Perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan yang terkait.

2.1.2 Ciri-ciri Belajar

Berdasarkan pengertian tentang belajar, pada dasarnya belajar merujuk pada adanya perubahan perilaku yang terjadi pada individu dalam situasi tertentu. Menurut Darman (2020), belajar memiliki beberapa karakteristik utama, yaitu:

1. Belajar berbeda dengan kematangan
Pertumbuhan adalah saingan utama sebagai pengubah tingkah laku. Bila serangkaian tingkah laku matang melalui secara wajar tanpa pengaruh dari latihan, maka dikatakan bahwa perkembangan itu adalah berkat kematangan (*maturation*) dan bukan karena belajar.
2. Belajar dibedakan dari perubahan fisik dan mental
Gejala-gejala seperti kelelahan mental, konsentrasi menjadi kurang melemahnya ingatan, terjadinya kejenuhan, semua dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku, misalnya berhenti belajar, bingung, rasa kegagalan, dan sebagainya. Tetapi perubahan tingkah laku tersebut tak dapat digolongkan sebagai belajar.
3. Ciri belajar yang hasilnya relatif menetap
Hasil belajar dalam bentuk perubahan tingkah laku. Tingkah laku itu berupa perilaku yang nyata dan dapat diamati. Misalnya, seseorang bukan hanya mengetahui sesuatu yang perlu diperbuat, melainkan juga melakukan perbuatan itu sendiri secara nyata. Jadi, istilah menetap dalam hal ini, bahwa perilaku itu dikuasai secara menetap. Kemantapan ini berkat latihan dan pengalaman.

Adapun ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar menurut Afiif dan Idris (2016) adalah sebagai berikut.

1. Perubahan internal dalam arti bukan pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan.
2. Perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan.
3. Perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pe-ngaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi peserta didik.

Berdasarkan ciri-ciri belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar memiliki ciri-ciri dari segi proses dan hasil. Proses belajar melibatkan aktivitas fisik, mental, dan emosional yang dipengaruhi oleh lingkungan serta bertujuan mengubah perilaku. Hasil belajar menghasilkan perubahan yang relatif tetap dan diperoleh melalui usaha maksimal. Selain itu, perubahan dalam belajar bersifat internal, positif, aktif, efektif, dan fungsional, bukan sekadar kebetulan, tetapi memberikan manfaat nyata bagi peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa belajar bukan hanya sekadar memperoleh pengetahuan, tetapi juga proses transformasi yang berdampak jangka panjang.

2.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Belajar seperti halnya perkembangan berlangsung seumur hidup. Apa yang dipelajari dan bagaimana cara belajarnya pada setiap fase perkembangan berbeda-beda. Meskipun demikian ada beberapa pandangan umum yang sama atau relatif sama di antara konsep-konsep tersebut. Beberapa kesamaan ini dipandang sebagai prinsip belajar. Beberapa prinsip belajar menurut Santo (2016) adalah sebagai berikut.

1. Belajar merupakan bagian dari perkembangan.
2. Belajar berlangsung seumur hidup.
3. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor bawaan, faktor lingkungan, kematangan serta usaha dari diri individu.
4. Belajar mencakup semua aspek kehidupan.
5. Kegiatan belajar berlangsung pada setiap tempat dan waktu.
6. Belajar berlangsung dengan pendidik ataupun tanpa pendidik.

7. Belajar yang terencana dan disengaja menuntut motivasi yang tinggi.
8. Perbuatan belajar bervariasi dari yang paling sederhana sampai dengan yang amat kompleks.

Fadillah (2024) berpendapat bahwa prinsip belajar adalah konsep-konsep ataupun asas kaidah dasar yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila dapat menerapkan cara mengajar sesuai dengan prinsip-prinsip belajar.

Selanjutnya, terdapat beberapa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Prinsip perhatian dan motivasi
2. Prinsip transfer dan retensi
3. Prinsip keaktifan
4. Prinsip keterlibatan langsung
5. Prinsip tantangan
6. Prinsip balikan dan penguatan
7. Prinsip perbedaan individual
8. Prinsip pengulangan

Berdasarkan prinsip-prinsip para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses seumur hidup yang dipengaruhi oleh faktor bawaan, lingkungan, dan usaha individu. Prinsip-prinsip belajar, seperti perhatian, motivasi, keaktifan, pengulangan, dan perbedaan individual, mendukung pembelajaran yang efektif, baik dengan atau tanpa pendidik, dan berlangsung kapan saja serta dimana saja.

2.1.4 Faktor Pendorong Belajar

Afiif dan Idris (2016) membagi beberapa faktor pendorong mengapa manusia memiliki keinginan untuk belajar:

1. Adanya dorongan rasa ingin tahu
2. Adanya keinginan untuk menguasai Ilmu Pengetahuan dan Teknologi sebagai tuntutan zaman dan lingkungan sekitarnya.
3. Mengutip dari istilah Abraham Maslow bahwa segala aktivitas manusia didasari atas kebutuhan yang harus dipenuhi dari kebutuhan biologis sampai aktualisasi diri.
4. Untuk melakukan penyempurnaan dari apa yang telah diketahuinya.
5. Agar mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya.

6. Untuk meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan potensi diri.
7. Untuk mencapai cita-cita yang diinginkan.
8. Untuk mengisi waktu luang.

Al Fuad dan Zuraini (2016) juga menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu:

1. Faktor Internal

- 1) Aspek jasmaniah, mencakup kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari individu peserta didik, kondisi fisik yang prima sangat mendukung keberhasilan belajar dan dapat mempengaruhi minat belajar
- 2) Aspek psikologis/kejiwaan, meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat, dan motif.

2. Faktor Eksternal

- 1) Keluarga, merupakan lembaga pendidikan pertama bagi anak, orang tua harus selalu siap sedia saat anak membutuhkan bantuan, menyediakan peralatan belajar yang dibutuhkan anak, menciptakan suasana yang nyaman mendukung anak dalam belajar.
- 2) Sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan peserta didik dengan teman, pendidik dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler.
- 3) Lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal, kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keinginan manusia untuk belajar didorong oleh berbagai faktor, seperti rasa ingin tahu, kebutuhan akan penguasaan ilmu dan teknologi, pemenuhan kebutuhan hidup, serta keinginan untuk meningkatkan intelektualitas, bersosialisasi, dan mencapai cita-cita. Selain itu, minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup kondisi fisik dan aspek psikologis peserta didik, sedangkan faktor eksternal meliputi dukungan keluarga, lingkungan sekolah, serta interaksi dalam masyarakat. Pemahaman terhadap faktor-faktor tersebut memungkinkan proses belajar berlangsung lebih efektif dalam mengembangkan potensi individu.

2.1.5 Teori Belajar

Terdapat beberapa teori belajar yang dikemukakan oleh Aryani dan Wahyuni, (2021) sebagai berikut.

1. Teori Behaviorisme
Teori ini menitikberatkan belajar adalah perubahan tingkah laku. Jika seseorang sudah mengalami perubahan dalam tingkah laku, maka sudah bisa disebut sudah mengalami proses belajar. Perubahan perilaku tersebut cenderung dipengaruhi oleh kejadian yang ada di lingkungan sekitarnya yang memberikannya pengalaman. Paradigma yang digunakan dalam teori ini adalah paradigma Stimulus-Respon (S-R) atau suatu proses yang memberikan respon tertentu kepada stimulus yang datang dari luar. Paradigma ini berarti masukan/*input* yang berupa stimulus dan keluaran/*output* yang berupa respon, sedangkan apa yang terjadi diantara stimulus dan respon itu dianggap tak penting diperhatikan sebab tidak diamati.
2. Teori Kognitivisme
Teori ini menyebutkan bahwa belajar merupakan fungsi pengalaman-pengalaman perseptual dan proses kognitif yang mencakup ingatan, retensi, lupa, pengolahan informasi, dan sebagainya. Proses belajar disini termasuk mengatur stimulus yang diterima dan menyesuaikannya dengan struktur kognitif yang sudah ada atau diperoleh berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya sehingga terjadi perubahan dalam tingkah laku. Belajar dalam teori ini adalah perubahan tidak hanya pada perubahan tingkah laku yang bisa diamati, melainkan juga bisa pada perubahan persepsi dan pemahaman, dengan asumsi setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan yang tertata dalam struktur kognitif.
3. Teori Humanistik
Teori ini menjelaskan bahwa tujuan belajar adalah untuk “memanusiakan manusia”, sehingga harus bermuara pada manusia itu sendiri. Dalam pelaksanaannya, proses belajar akan dianggap berhasil jika peserta didik sudah memahami lingkungan yang ada disekitarnya dan dirinya sendiri, sehingga ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori ini cenderung bersifat eklektif atau memanfaatkan teknik belajar apapun asal tujuan belajar bagi peserta didik dapat tercapai.

Sementara itu, menurut Herliani dkk. (2021) mengungkapkan macam-macam teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Belajar merupakan proses perubahan yang dialami peserta didik, ditandai dengan munculnya kemampuan untuk bertindak laku dengan cara baru sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Perubahan perilaku yang tampak menjadi indikator bahwa seseorang telah mengalami proses belajar.

2. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif adalah perubahan dalam struktur mental seseorang yang atas kapasitas untuk menunjukkan perilaku yang berbeda. Aliran kognitif memandang kegiatan belajar bukan sekadar stimulus dari respons yang bersifat mekanistik, tetapi lebih dari itu, kegiatan belajar juga melibatkan kegiatan mental yang ada di dalam individu yang sedang belajar.

3. Teori Belajar Humanisme

Teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk "Memanusiakan manusia" (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai.

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Teori konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang.

Berdasarkan uraian di atas, menurut peneliti dalam penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme. Peneliti menggunakan teori belajar konstruktivisme karena teori tersebut mengedepankan prinsip bahwa peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung, interaksi sosial, dan refleksi terhadap informasi yang diterima. Dalam teori ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan aktif dalam mengkonstruksi makna berdasarkan pengalaman, pengetahuan sebelumnya, dan pemahaman yang berkembang seiring waktu.

2.2 Pembelajaran

2.2.1 Definisi Pembelajaran

Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe-” dan akhiran “-an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh peserta didik) dan mengajar (oleh pendidik). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal.

Parwati (2018) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Fadillah (2024) juga menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses

interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang meliputi pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi. Akhiruddin (2019) juga mengemukakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi peserta didik dengan lingkungan mereka untuk mengubah perilaku mereka ke arah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mewujudkan terjadinya proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan pembentukan sikap serta kepercayaan kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya yang dilakukan secara sadar oleh pendidik untuk mendorong peserta didik dalam proses belajar, yang ditandai dengan terjadinya perubahan perilaku pada peserta didik. Perubahan tersebut mencakup perolehan kemampuan baru yang bertahan dalam jangka waktu yang cukup lama dan merupakan hasil dari usaha yang dilakukan.

2.2.2 Ciri-ciri Pembelajaran

Festiawan (2020) menjelaskan bahwa proses pembelajaran merupakan perpaduan kegiatan peserta didik atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta pendidik atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran.

Keterpaduan dua aktivitas yang dilakukan pendidik dan peserta didik pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri.

Adapun ciri-ciri proses pembelajaran menurut Festiawan (2020) sebagai berikut.

1. Adanya unsur pendidik
2. Adanya unsur peserta didik
3. Adanya aktivitas pendidik dan peserta didik
4. Adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik
5. Bertujuan ke arah perubahan tingkah laku peserta didik
6. Proses dan hasilnya terencana atau terprogram

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan keterpaduan antara aktivitas pendidik dan peserta didik yang berlangsung secara terstruktur. Pembelajaran memiliki ciri-ciri utama, seperti keberadaan pendidik dan peserta didik, adanya interaksi di antara keduanya, serta keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Selain itu, pembelajaran bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku peserta didik melalui proses yang dirancang secara sistematis. Dengan adanya perencanaan yang matang, pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan mencapai hasil yang optimal.

2.2.3 Faktor-faktor Penunjang Proses Pembelajaran

Secara umum ada enam faktor yang menunjang proses pembelajaran menurut Festiawan (2020), diantaranya adalah:

1. Faktor Pendidik
Faktor pendidik dapat dilihat dari dua aspek yaitu fisik dan psikis seorang pendidik dalam menyampaikan sebuah materi pada proses pembelajaran.
 - 1) Kondisi fisik, terdiri dari kondisi kesehatan fisik peserta didik secara umum dan kondisi fungsi indrawi.
 - 2) Kondisi psikis, terdiri dari suasana kejiwaan pendidik serta terdapat kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, dan profesional dari seorang pendidik.
2. Faktor Peserta Didik
Hampir sama dengan pendidik, faktor peserta didik juga dapat ditinjau dari aspek fisik dan psikisnya.
 - 1) Kondisi fisik, terdiri dari kondisi kesehatan fisik peserta didik secara umum dan kondisi fungsi indrawi.
 - 2) Kondisi psikis, terdiri dari kondisi psikis peserta didik meliputi bakat, minat, kemampuan, motivasi, dan situasi kejiwaan peserta didik.
3. Faktor Tujuan
Menetapkan tujuan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dilakukan merupakan salah satu faktor penting dalam kesuksesan suatu proses pembelajaran. Tujuan yang jelas, urgensi, tingkat kesulitan yang diatur sedemikian rupa serta kesesuaian tujuan dengan tingkat perkembangan peserta didik merupakan aspek dalam menentukan tujuan pembelajaran.

4. Faktor Materi

Materi merupakan salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, materi yang baik dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah diterapkan oleh seorang pendidik. Kejelasan materi, kemenarikan materi, sistematika serta jenis materi yang dipilih merupakan aspek utama dalam proses pembelajaran. Jika faktor materi dapat tersedia dengan baik maka hasil yang didapatkan juga akan lebih baik.

5. Faktor Instrumental

Instrumen menjadi faktor penunjang dalam proses pembelajaran, karena tanpa instrumen proses pembelajaran akan terhambat. Maka perlu adanya instrumen yang lengkap, baik dari segi kuantitas dan kualitas, serta kesesuaian instrumen yang digunakan dengan proses pembelajaran yang berlangsung.

6. Faktor Lingkungan

Lingkungan yang baik akan mendukung proses pembelajaran kearah yang lebih baik pula, faktor lingkungan sendiri dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1) Lingkungan Fisik

Lingkungan fisik meliputi suhu udara, kelembapan udara, letak bangunan tempat belajar dan beberapa contoh lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

2) Lingkungan Sosial

Salah satu contoh lingkungan sosial adalah teman pada saat proses belajar berlangsung.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat enam faktor yang menunjang proses pembelajaran meliputi pendidik, peserta didik, tujuan, materi, instrumental, dan lingkungan. Pendidik dan peserta didik dipengaruhi oleh kondisi fisik serta psikis yang berdampak pada efektivitas belajar. Tujuan pembelajaran yang jelas membantu pencapaian hasil yang optimal, sementara materi yang menarik dan sistematis mendukung pemahaman. Faktor instrumental, seperti kelengkapan sarana, juga berperan penting dalam kelancaran pembelajaran. Selain itu, lingkungan fisik dan sosial yang kondusif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih baik.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti *medium*, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Adapun beberapa pengertian media menurut para ahli yang dikemukakan oleh Fadilah, dkk (2023) yaitu:

1. Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat di indera yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar.
2. Menurut Santoso S. Hamijaya, media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima.

Pagarra dan Syawaludin (2022) mengemukakan media pembelajaran adalah semua peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan benar dan efektif. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti media visual, media audio, media audio visual. Adapun contoh dari media-media tersebut yaitu:

1. Media Visual

Berupa gambar atau foto, grafik, peta dan *globe*, serta bagan.

2. Media Audio

Berupa radio, *podcast*, *story telling*, lagu.

3. Media Audio Visual

Berupa film, video, pertunjukan/drama, televisi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung proses belajar agar lebih efektif. Media berperan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau ide kepada penerima. Dalam pembelajaran,

media terbagi menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, serta media audio-visual. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

2.3.2 Tujuan Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Wulandari, dkk (2023) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Media digunakan pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik, sebab media merupakan salah satu alat yang digunakan pendidik untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Media memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan sekaligus merangsang emosi dan motivasi peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada setiap peserta didik. Namun, penggunaan media sebaiknya dirancang dengan kreatif oleh pendidik. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar mengajar yang menyenangkan.

Sejalan dengan hal ini, menurut Zaini (2017) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, pendidik dapat mengalihkan perhatian peserta didik, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Miftah (2013) juga berpendapat mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, sebab komponen ini perlu mendapatkan perhatian para pendidik. Pendidik harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, pemilihan media harus benar-benar tepat agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah.

Pemanfaatan media pembelajaran ini akan menunjang efektivitas, efisiensi dan juga daya tarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi, membantu peserta didik memahami pelajaran, serta merangsang emosi dan motivasi belajar. Penggunaan media yang tepat dan kreatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, mengurangi kebosanan, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik harus memilih dan merancang media pembelajaran secara efektif agar proses pembelajaran lebih efisien, menarik, dan mampu mencapai tujuan yang diinginkan.

2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik. Menurut Suparlan (2020) media pembelajaran memiliki fungsi, di antaranya adalah dengan fungsi utama dalam membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran. Menurut Rejeki, dkk (2020) bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh pendidik yang ada di kelas.

Sejalan dengan pendapat Rasyid dan Rohani (2018) bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi daya tarik untuk peserta didik, meningkatkan hasil belajar, sebagai media proses pembelajaran, menjadikan peran pendidik agar lebih produktif. Pagarra, dkk (2022) dalam bukunya mengemukakan bahwa kedudukan media pembelajaran sebagai

perantara proses komunikasi pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik memiliki berbagai fungsi antara lain:

1. **Pemusat fokus perhatian peserta didik**
Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian peserta didik, terutama bagi peserta didik sekolah dasar. Apalagi jika media pembelajaran itu bersifat menarik, interaktif dan menghadirkan hal baru.
2. **Penggugah emosi dan motivasi peserta didik**
Reaksi peserta didik jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja. Lain halnya jika pendidik menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk dan kemasan yang berbeda dengan di buku. Misal gambar yang lebih menarik dari sisi warna dan dimensi. Apalagi jika dihadirkan dalam bentuk video dan suara yang sesuai. Maka emosi dan motivasi peserta didik terhadap suatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah.
3. **Pengorganisasi materi pembelajaran media pembelajaran visual**
yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat membantu peserta didik mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah. Penyajian materi melalui pengorganisasian yang menarik memudahkan peserta didik dalam memahami isi pembelajaran serta membantu meningkatkan daya ingat mereka.
4. **Penyamaan persepsi**
Banyak konsep-konsep abstrak yang harus dipelajari oleh peserta didik ketika di kelas, apalagi bagi peserta didik sekolah dasar yang banyak mempelajari hal baru. Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran. Penyampaian materi secara konkret menghasilkan persepsi yang seragam pada peserta didik, sementara penyampaian secara abstrak dan lisan cenderung menimbulkan perbedaan persepsi di antara mereka.
5. **Pengaktif respon peserta didik**
Proses pembelajaran yang monoton mendorong peserta didik tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga cenderung menjadi peserta belajar yang pasif. Berbagai aktivitas yang dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam memahami makna pembelajaran. Bahkan dengan perencanaan dan penerapan yang baik, media pembelajaran

mampu mendorong peserta didik untuk mencari tahu sendiri materi pembelajaran sebelum kemudian dikonfirmasi atau diberi tahu oleh pendidik.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai fungsi penting dalam proses pendidikan, seperti membantu pendidik menyampaikan materi secara efektif, menarik perhatian peserta didik, dan meningkatkan motivasi serta hasil belajar. Media juga berfungsi untuk mengorganisasi materi pembelajaran, menyamakan persepsi peserta didik terhadap konsep abstrak, serta mendorong respon aktif dari peserta didik. Penggunaan media yang tepat, pembelajaran menjadi lebih interaktif, produktif, dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, terutama dalam konteks peserta didik sekolah dasar.

2.4 *Wordwall*

2.4.1 *Pengertian Wordwall*

Wordwall adalah media berbasis aplikasi yang berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi. *Wordwall* adalah sebuah platform *online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan, dan presentasi. Aprinastuti (2023) berpendapat bahwa *Wordwall* adalah media permainan berbasis *website* yang menarik, dapat digunakan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran, serta cocok untuk melatih penguasaan berpikir kritis peserta didik, sehingga membuat peserta didik lebih gembira dan tidak mudah bosan.

Maryanti dkk., (2022) berpendapat bahwa *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya

melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.

Wordwall merupakan suatu platform yang menyediakan fitur pendidikan. *Open The Box* adalah salah satu fitur menarik di platform *Wordwall* yang memungkinkan pengguna membuat aktivitas interaktif dengan konsep "membuka kotak". Konsep ini sangat menarik, terutama untuk anak-anak, karena peserta didik akan merasa seperti sedang membuka hadiah atau menemukan sesuatu yang baru. *Wordwall Open The Box* adalah fitur yang sangat berguna untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Pendidik bisa menciptakan aktivitas yang tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga pengalaman belajar yang berkesan bagi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah platform pembelajaran interaktif yang berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat evaluasi. *Wordwall* membantu melatih berpikir kritis peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Salah satu fitur menariknya, *Wordwall Open The Box* yang menghadirkan konsep membuka kotak untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berkesan.

2.4.2 Langkah-langkah Menggunakan *Wordwall*

1. Membuat Akun di *Wordwall*

1) Kunjungi situs *Wordwall* di <https://Wordwall.net/>.



Gambar 1. Tampilan awal *Wordwall*

- 2) Daftar atau masuk menggunakan akun yang sudah ada.

Gambar 2. Daftar atau masuk *Wordwall*

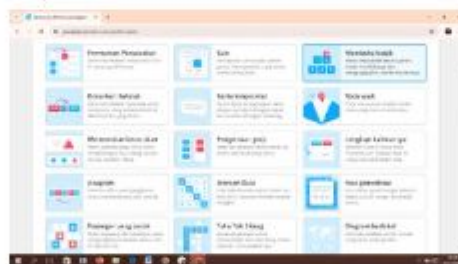
2. Membuat Materi

- 1) Setelah login, pengguna dapat melihat tampilan beranda *Wordwall*, kemudian silakan klik “Buat Aktivitas”



Gambar 3. Beranda *Wordwall*

- 2) Lalu pengguna dapat menggunakan berbagai fitur yang disediakan di *Wordwall* (disini kita coba *template Open The Box*)



Gambar 4. Fitur *Wordwall*

- 3) Menuliskan pertanyaan secara uraian maupun pilihan ganda

Gambar 5. Membuat pertanyaan

- 3) Setelah itu, permainan atau kuis yang telah disiapkan akan muncul di layar perangkat peserta didik.

5. Menjalankan Pembelajaran

- 1) Peserta didik akan mengikuti kuis atau aktivitas sesuai dengan materi yang telah dibuat.
- 2) Aktivitas ini dapat berupa pertanyaan, permainan, atau latihan yang dirancang untuk mendalami materi pelajaran.

6. Evaluasi Hasil

Setelah kuis atau aktivitas selesai, pendidik dapat melihat hasil yang dicapai oleh peserta didik, termasuk skor atau waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas.

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan *Wordwall*

1. Kelebihan *Wordwall*

Savira dan Gunawan (2022) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *Wordwall* seperti di bawah ini:

- 1) Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada murid suatu sistem pembelajaran yang relevan yang mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.
- 2) Aplikasi *Wordwall* sekadar dapat diakses dari manapun dengan memakai *smartphone*.
- 3) Aplikasi inovatif dengan puluhan *template* untuk menarik minat murid dan mendorong pembelajaran.

Mujahidin dkk., (2021) juga berpendapat bahwa kelebihan dari media *Wordwall* ialah tampilan media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid di dalam kelas, tersedianya beberapa *template* untuk mendukung penggunaan sesuai dengan kebutuhannya, dan dapat diaksesnya tugas-tugas melalui *smartphone*. Pratiwi (2022) menyatakan bahwa kelebihan dari media *Wordwall* dapat menawarkan pembelajaran yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dipahami oleh murid. Program *Wordwall* mempunyai mode penugasan yang bisa

dipakai, sehingga peserta didik dapat mengaksesnya dari *smartphone* peserta didik sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Wordwall* memiliki kelebihan seperti menyediakan sistem pembelajaran yang relevan dan mudah digunakan, tampilan yang menyenangkan dengan berbagai template menarik, mendukung kebutuhan belajar, serta memungkinkan akses dan penugasan melalui *smartphone*, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah diingat, dan dipahami.

2. Kekurangan *Wordwall*

Savira dan Gunawan (2022) menyatakan bahwa kekurangan aplikasi *Wordwall* seperti di bawah ini:

- 1) Dalam pembuatan aplikasi *Wordwall* ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- 2) Dalam pengimplementasiannya ukuran huruf terkadang kecil dan tidak dapat diubah.
- 3) Apabila tidak mempunyai akses internet/kuota maka tidak dapat membuka aplikasi *Wordwall*.

Selain itu, menurut Mujahidin dkk., (2021) kekurangan media *Wordwall* termasuk kemudahan penyalinan, ketidakmampuan untuk mengubah ukuran *font*, fakta bahwa beberapa *template* sekadar bisa dipakai dengan akun premium atau berbayar, dan fakta bahwa *game* sekadar dapat dicetak untuk akun premium, yakni media visual yang membutuhkan banyak waktu untuk dikembangkan, dan rentan atas kecurangan.

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Wordwall* memiliki beberapa kekurangan, antara lain membutuhkan waktu yang cukup lama untuk pembuatan, ukuran huruf yang terkadang kecil dan tidak dapat diubah, memerlukan akses internet untuk digunakan, beberapa fitur dan *template* hanya tersedia untuk akun berbayar, serta rentan terhadap kecurangan.

2.5 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.5.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

Dalam era pendidikan modern, integrasi mata pelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Mata pelajaran IPAS, yang menggabungkan konsep IPA dan IPS, dirancang untuk membangun pemahaman holistik peserta didik terhadap lingkungan sekitar. Menurut Suhelayanti dkk. (2023), pengintegrasian ini tidak hanya memperkuat keterkaitan antara ilmu pengetahuan dan kehidupan sosial, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi. Sejalan dengan itu, Septiana dan Winangun (2023) menyatakan bahwa kurikulum IPAS disusun dengan mempertimbangkan konsep-konsep yang relevan dengan lingkungan. Kemendikbud (2022) menegaskan bahwa penggabungan IPA dan IPS bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap berbagai aspek budaya, sejarah, dan kondisi sosial, sehingga peserta didik lebih siap menghadapi tantangan global.

Hal ini sejalan dengan visi dan misi Kurikulum Merdeka yang fokus pada pendidikan inklusif, berkeadilan, dan berwawasan global. Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, serta inovasi peserta didik. Kurikulum IPAS disusun untuk mengacu pada kompetensi yang relevan dengan lingkungan, memungkinkan pemahaman holistik terhadap lingkungan. Selain itu, integrasi ini juga mendukung pendidikan multikultural serta memperkuat pemahaman budaya, sejarah, dan kondisi sosial, yang selaras dengan visi Kurikulum Merdeka.

Zakarina dkk., (2024) berpendapat bahwa penggabungan mata pelajaran ini memiliki dampak utama berupa peningkatan literasi sains dan sosial peserta didik. Literasi sains meliputi pemahaman konsep

ilmiah, keterampilan berpikir kritis, kemampuan memahami dan menafsirkan informasi ilmiah. Sementara itu, literasi sosial mencakup pemahaman struktur sosial, nilai budaya, dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat. Jika dilihat dari bahan ajar yang dimiliki pendidik dalam isi materi pembelajaran dipilih dan disusun sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat memahami hubungan antara fenomena alam dan interaksi manusia dengan lingkungan.

Tantangan utama yang dihadapi pendidik dalam mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS adalah menggabungkan konsep kedua mata pelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang menarik dan relevan bagi peserta didik. Selain itu, pendidik perlu membantu peserta didik memahami hubungan antara konsep mengenai lingkungan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan di atas, ditarik kesimpulan bahwa integrasi mata pelajaran IPA dan IPS dalam IPAS bertujuan untuk meningkatkan relevansi pembelajaran dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi peserta didik. Kurikulum IPAS dirancang untuk memberikan pemahaman holistik tentang lingkungan dan mendukung pendidikan multikultural, sejalan dengan visi Kurikulum Merdeka. Integrasi ini juga meningkatkan literasi sains dan sosial peserta didik. Tantangan utama bagi pendidik adalah menyusun pembelajaran yang menarik dan relevan serta membantu peserta didik memahami hubungan konsep lingkungan dengan kehidupan sehari-hari.

2.5.2 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran IPAS

Dalam proses pembelajaran, memahami keterkaitan antara berbagai disiplin ilmu menjadi kunci untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam. Salah satu bentuk integrasi tersebut adalah pembelajaran IPAS, yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendekatan ini, peserta didik tidak hanya

mempelajari konsep-konsep sains dan sosial secara terpisah, tetapi juga bagaimana keduanya saling berhubungan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang diungkapkan oleh Suhelayanti dkk. (2023) bahwa dalam memahami manfaat pembelajaran IPAS membutuhkan pemahaman terhadap manfaat masing-masing mata pelajaran tersebut. Selain itu, ada beberapa manfaat lain dari mempelajari IPA, di antaranya:

1. Menimbulkan rasa ingin tahu terhadap kondisi lingkungan alam.
2. Memberikan wawasan akan konsep alam yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.
3. Ikut menjaga, merawat, mengelola, dan melestarikan alam.
4. Mempunyai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide mengenai lingkungan alam di sekitar.
5. Konsep yang ada dalam Ilmu Pengetahuan Alam berguna untuk menjelaskan berbagai peristiwa-peristiwa alam dan menemukan cara untuk memecahkan permasalahan tersebut.
6. Membangun rasa cinta terhadap alam yang telah diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa.
7. Menyadari pentingnya peran alam dalam kehidupan sehari-hari.
8. Dapat memberikan pengetahuan tentang teknologi dan dampak serta hubungannya dengan kehidupan manusia sehari-hari.
9. Memberikan pengetahuan untuk mengetahui perkembangan makhluk hidup dari zaman ke zaman.
10. Memberikan pengetahuan tentang perkembangan proses penciptaan alam semesta hingga seperti saat ini.
11. Membantu manusia dalam pengembangan IPTEK.

Berdasarkan hal tersebut pembelajaran IPA memiliki manfaat sebagai wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pembelajaran IPA memberikan prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran IPA menekankan pemberian pengalaman langsung yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pembelajaran IPS membina kesadaran mental yang bertanggung jawab terhadap hak dan kewajiban diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. IPS merupakan upaya penerapan teori, konsep, dan prinsip ilmu sosial untuk menganalisis pengalaman, peristiwa, fenomena,

serta masalah sosial yang terjadi secara nyata di masyarakat.

Pendekatan ini melatih keterampilan peserta didik, baik dalam aspek fisik maupun kemampuan berpikir, guna mengkaji dan mencari solusi terhadap masalah sosial yang peserta didik alami. Manfaat dalam mempelajari IPS adalah membentuk karakter peserta didik menjadi warga negara yang baik, bertanggung jawab, dan mampu menumbuhkan pola pikir kritis serta sikap inkuiri. Pembelajaran IPS di sekolah bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik sebagai warga negara yang baik sekaligus membekali peserta didik untuk memecahkan berbagai persoalan di lingkungan sekitar. Manfaat pembelajaran IPS juga diharapkan agar kita memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pembelajaran IPAS memiliki manfaat dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Pembelajaran ini mendorong peserta didik menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap fenomena di sekitarnya. Rasa ingin tahu tersebut memicu pemahaman yang lebih mendalam tentang cara alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi.

Di samping itu, tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.

2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia.

2.6 Berpikir Kritis

2.6.1 Pengertian Berpikir Kritis

Kemampuan berasal dari kata "mampu", yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan. Istilah ini merujuk pada keadaan dimana seseorang dapat melakukan tindakan tertentu atau menjelaskan suatu konsep. Berpikir dapat didefinisikan sebagai proses mengolah, mentransformasikan, dan memanipulasi informasi yang tersimpan dalam ingatan. Sementara itu, kata "kritis" berasal dari bahasa Yunani kuno *krites*, yang berarti seseorang yang memberikan tanggapan, analisis, penilaian, interpretasi, atau pengamatan terhadap sesuatu. Berpikir kritis (*critical thinking*) adalah proses mental yang digunakan untuk menganalisis

atau mengevaluasi informasi yang diterima, baik dari pengamatan, pengalaman, akal sehat, maupun komunikasi.

Kurfiss dalam Supriana (2023) menyatakan bahwa *“An investigation whose purpose to explore a situation, phenomenon, question, or problem to arrive at a hypothesis or conclusion about it that integrates all available information and that therefore can be convincingly justified”* yang artinya, berpikir kritis merupakan penyelidikan yang diperlukan untuk mengeksplorasi situasi, fenomena, pertanyaan atau masalah untuk menyusun hipotesis atau konklusi, yang memadukan semua informasi yang dimungkinkan dan dapat diyakini kebenarannya.

Della Delista, dkk (2022) berpendapat bahwa kemampuan berpikir kritis dinilai sebagai salah satu keterampilan intelektual utama karena dengan kemampuan ini seseorang mampu berkomunikasi dengan baik, berpikir rasional, mandiri, mudah beradaptasi, serta mampu melihat masalah dari berbagai perspektif. Lismaya (2019) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan. Sejalan dengan pendapat Tumanggor (2021) berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai pemikiran wajar beralasan yang reflektif difokuskan pada keputusan apa yang harus dilakukan seseorang dari sebuah keadaan yang memiliki indikator kejelasan dasar, inferensi dan interaksi.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, berpikir kritis dapat disimpulkan sebagai suatu proses intelektual yang melibatkan eksplorasi, analisis, dan evaluasi terhadap situasi, fenomena, atau permasalahan tertentu untuk menyusun hipotesis sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Proses ini mencakup

pengelolaan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, seperti hasil observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, maupun komunikasi, dengan tujuan mendukung keyakinan atau tindakan yang diambil secara rasional.

Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran. Keterampilan ini tidak hanya berperan dalam memengaruhi cara peserta didik mengolah informasi, tetapi juga membantu peserta didik menganalisis, mengevaluasi, serta menyintesis informasi secara logis dan rasional. Kemampuan berpikir kritis juga memengaruhi sifat, sikap, dan karakter seseorang, sehingga menjadi bekal penting dalam kehidupan pribadi maupun profesional. Kemampuan berpikir kritis memungkinkan peserta didik mengambil keputusan tepat dan menyelesaikan masalah secara lebih efektif.

Berdasarkan penelitian Nurhaifa (2024) bahwa sebagai seorang pendidik tentu memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berpikir kritis dalam dunia pendidikan memberikan sejumlah manfaat yang mendalam bagi perkembangan kognitif peserta didik. Beberapa manfaat utama dari berpikir kritis dalam pendidikan antara lain:

1. Menganalisis masalah secara sistematis dan objektif: berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan memecahnya menjadi bagian-bagian yang lebih kecil. Ini membantu mereka untuk membuat analisis yang lebih jelas dan objektif.
2. Menilai informasi dengan memeriksa kebenaran, keakuratan, dan relevansinya: dengan kemampuan berpikir kritis, peserta didik belajar untuk tidak menerima informasi begitu saja, tetapi mengevaluasi apakah informasi tersebut benar, relevan, dan dapat dipertanggungjawabkan.
3. Mengembangkan pemikiran kreatif: peserta didik yang terlatih berpikir kritis dapat mengembangkan pemikiran kreatif untuk mencari solusi inovatif terhadap tantangan yang mereka hadapi. Mereka tidak hanya berpikir dalam satu arah, tetapi dapat mengeksplorasi berbagai kemungkinan dan pendekatan.

4. Membuat keputusan yang lebih baik: berpikir kritis membantu peserta didik untuk membuat keputusan yang lebih matang dan logis. Mereka dapat mempertimbangkan berbagai faktor dan konsekuensi, serta membuat pilihan yang lebih tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, keterampilan berpikir kritis juga sangat mempengaruhi kehidupan sehari-hari setiap individu. Ini melibatkan kemampuan untuk:

1. Percaya diri dalam mengambil keputusan
Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis akan lebih percaya diri dalam membuat keputusan, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan pribadi mereka.
2. Menghargai dan menilai pendapat orang lain secara objektif
Keterampilan ini memungkinkan peserta didik untuk mendengarkan perspektif orang lain tanpa terburu-buru menilai, serta memberikan ruang untuk diskusi yang sehat.
3. Mengendalikan diri dalam situasi rumit
Berpikir kritis membantu seseorang tetap tenang dan berpikir jernih ketika menghadapi situasi yang menantang atau membingungkan.
4. Memecahkan masalah dengan tenang
Keterampilan berpikir kritis memungkinkan individu untuk mencari solusi dengan cara yang rasional dan terstruktur, bahkan dalam kondisi yang penuh tekanan.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berpikir kritis sangat penting tidak hanya dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk menjadi lebih mandiri, berpikiran terbuka, serta mampu menghadapi tantangan dengan cara yang bijaksana dan efektif.

2.6.2 Manfaat Berpikir Kritis

Manfaat kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran sangat besar, terutama dalam meningkatkan proses dan hasil belajar, sekaligus mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan masa depan. Sejalan dengan hal tersebut, Suatini (2019) mengemukakan beberapa penjabaran manfaat dan peran penting kemampuan berpikir kritis, sebagaimana disebutkan dalam penelitiannya:

1. Meningkatkan Proses Pembelajaran
Menurut teori Piaget, perkembangan kemampuan penalaran formal sangat penting bagi perolehan (penguasaan) konsep, karena pengetahuan konseptual merupakan akibat atau hasil dari suatu proses konstruktif, dan kemampuan penalaran tersebut adalah alat yang diperlukan pada proses itu.
2. Meratakan Penguasaan Konsep
Penelitian Maulana (2008) menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual seperti pembelajaran berbasis masalah dan strategi inkuiri mampu meningkatkan penguasaan konsep biologi, bahkan pada peserta didik yang memiliki kemampuan akademik rendah, sehingga hasil belajarnya setara dengan peserta didik yang memiliki kemampuan akademik tinggi.
3. Mengembangkan Kepribadian Unggul
Kohoe menyatakan bahwa kemampuan berpikir adalah kekuatan yang membentuk kepribadian seseorang. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung memiliki sikap, pilihan, dan kepribadian yang lebih unggul.
4. Dampak Luas pada Kehidupan
Kemampuan berpikir kritis tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga dapat mengubah kehidupan individu dan masyarakat secara luas. Oleh karena itu, pemberdayaan kemampuan ini dalam pendidikan sangat mendesak.

Kesimpulan dari penjelasan tersebut, bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki manfaat besar dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan proses dan hasil belajar serta mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Berpikir kritis dapat meningkatkan proses pembelajaran melalui pengembangan penalaran formal, meratakan penguasaan konsep dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai, serta membentuk kepribadian unggul pada peserta didik. Selain itu, kemampuan ini juga berdampak luas pada kehidupan, menjadikannya keterampilan yang mendesak untuk diberdayakan dalam dunia pendidikan.

2.6.3 Indikator Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan keterampilan yang sangat penting dalam proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari. Untuk memastikan tujuan berpikir kritis tercapai, diperlukan pengukuran berdasarkan indikator-indikator tertentu. Indikator-indikator ini

menjadi pedoman utama yang digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan penerapan berpikir kritis. Menurut Facione (2015) terdapat lima indikator utama untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Indikator ini menjadi tolak ukur utama dalam memastikan tujuan berpikir kritis tercapai, yaitu interpretasi, analisis, kesimpulan, evaluasi, eksplanasi, dan self-regulasi. Berikut indikator kemampuan berpikir kritis menurut Facione.

Tabel 2. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Facione

Aspek	Indikator
<i>Interpretation</i> (interpretasi)	Memahami maksud dari permasalahan.
<i>Analysis</i> (analisis)	Menjelaskan hubungan antar konsep untuk menyelesaikan soal.
	Menjelaskan apa yang harus dilakukan dalam menyelesaikan soal.
<i>Inference</i> (kesimpulan)	Menarik kesimpulan dari apa yang dilakukan.
<i>Evaluation</i> (evaluasi)	Mengevaluasi jawaban atas strategi yang digunakan dalam menyelesaikan soal.
<i>Explanation</i> (eksplanasi)	Menuliskan jawaban akhir.
	Menjelaskan alasan terkait kesimpulan yang telah diambil.
<i>Self-regulation</i> (self-regulasi)	Meninjau ulang jawaban yang diperoleh dengan menggunakan keterampilan dalam menelaah ulang pertanyaan, membuktikan jawaban melalui substitusi, serta menghitung kembali jawaban yang diperoleh.

Sumber: Facione dalam Azzahra (2023)

Sedangkan menurut Ennis dalam Wijayanti dan Siswanto (2020) indikator kemampuan berpikir kritis terdapat lima kategori yaitu: (1) memberikan penjelasan sederhana, (2) membangun keterampilan dasar, (3) membuat kesimpulan, (4) membuat penjelasan lebih lanjut, (5) mengatur strategi dan taktik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Menurut Ennis

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Memberikan penjelasan sederhana	a. Memfokuskan pertanyaan b. Menganalisis pertanyaan c. Bertanya dan menjawab pertanyaan
2.	Membangun keterampilan dasar	a. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak b. Mengobservasi, mempertimbangkan laporan observasi
3.	Menyimpulkan	a. Melakukan dan mempertimbangkan hasil deduksi b. Melakukan dan mempertimbangkan hasil induksi c. Membuat dan menentukan nilai pertimbangan
4.	Memberikan penjelasan lanjut	a. Mendefinisikan, mempertimbangkan suatu definisi b. Mengidentifikasi asumsi-asumsi
5.	Mengatur strategi dan taktik	a. Menentukan suatu tindakan b. Berinteraksi dengan orang lain

Sumber: Ennis dalam Wijayanti dan Siswanto (2020)

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka peneliti menggunakan indikator berpikir kritis menurut Ennis dalam Wijayanti dan Siswanto (2020) karena indikator tersebut dianggap komprehensif dan relevan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis. Indikator ini mencakup berbagai aspek penting, seperti memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, membuat kesimpulan, memberikan penjelasan lebih lanjut, serta mengatur strategi dan taktik. Semua indikator ini diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan mendalam.

2.7 Penelitian Relevan

1. Istiqomah dkk. (2024) dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mim 10 Karang Anyar”. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran IPA di kelas V MIM 10 Karang Anyar menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen (menggunakan *Wordwall*) dan kelas kontrol (tidak menggunakan *Wordwall*). Penelitian ini melibatkan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Meskipun fokus pada mata pelajaran dan tujuan yang berbeda, keduanya menilai dampak media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam konteks pengajaran, serta memiliki kesamaan dalam hal bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall* diharapkan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran peserta didik, baik itu dalam pemahaman materi atau dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis.

2. Zakiyah dkk. (2024) dalam artikelnya yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Margorejo”. Penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall*, efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka. Penelitian ini merekomendasikan agar aplikasi serupa terus digunakan dan dikembangkan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran dalam konteks pendidikan.
3. Paquita (2023) dalam artikelnya yang berjudul “Penggunaan Media *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan media *Wordwall* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada materi operasi hitung pecahan. Ini menegaskan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
4. Hasanah dkk. (2023) dalam artikelnya yang berjudul “Pengembangan Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* untuk Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen evaluasi berbasis *Wordwall* untuk kelas IV SD pada materi sistem pendengaran manusia memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang baik. *Wordwall* berkualitas dalam aspek materi dan media pembelajaran. *Wordwall* dinilai efektif dalam meningkatkan interaksi, minat, dan hasil belajar peserta didik.

5. Atur Nambela Wati (2022) dalam artikelnya yang berjudul “Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* dengan Media Pembelajaran *Open The Box* Berbasis *Wordwall* Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu”. Penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar peserta didik kelas V pada materi IPA dengan menggunakan dua media pembelajaran, yaitu *quizizz* (digunakan oleh peserta didik kelas V C) dan *Open The Box* berbasis *Wordwall* (digunakan oleh peserta didik kelas V D). Dapat disimpulkan bahwa media *Open The Box* berbasis *Wordwall* memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media berbasis *Quizizz*. Hal ini menunjukkan bahwa metode interaktif yang diterapkan dalam *Open The Box* berbasis *Wordwall* lebih efektif dalam membantu siswa memahami materi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

2.8 Kerangka Pikir

Penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti *Wordwall Open The Box* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara aktif.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks ini, media berbasis teknologi seperti *Wordwall Open The Box* memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan dapat merangsang keterampilan berpikir kritis peserta didik. Media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi pelajaran

melalui permainan yang dirancang untuk melatih keterampilan pemecahan masalah dan analisis, aspek penting dalam kemampuan berpikir kritis. Pemilihan media pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis menjadi hal yang sangat krusial. Media ini harus mampu mendorong peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengolah informasi secara aktif, melibatkan pemikiran analitis, dan mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 9. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➡ = Pengaruh

2.9 Hipotesis Penelitian

Rogers dalam Yam dan Taufik (2021) mengemukakan bahwa hipotesis adalah dugaan tentatif tunggal digunakan menyusun teori atau eksperimen dan diuji, sedangkan menurut Sudjana dalam Wardani (2020) menyatakan bahwa hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Creswell (2018) juga berpendapat bahwa hipotesis adalah pernyataan formal menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independent dan variabel dependent. Berdasarkan uraian definisi dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang dibuat untuk menjelaskan suatu fenomena, yang kemudian diuji kebenarannya. Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara pada mata pelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2024/2025.
- Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara pada mata pelajaran IPAS Tahun Pelajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Arikunto (2019) berpendapat bahwa metode penelitian adalah cara utama yang digunakan peneliti untuk mencapai tujuan dan menentukan jawaban atas masalah yang diajukan. Sugiyono (2019) berpendapat bahwa metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi-experimental design* dengan tipe *non-equivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana kedua kelompok tidak dipilih secara random atau acak. Kemudian kedua kelompok tersebut baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa *quasi-experimental design* adalah pengembangan dari *true experimental design* yang sulit dilaksanakan, terutama karena tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar yang memengaruhi eksperimen. Meskipun demikian, desain ini lebih baik daripada *pre-experimental design*. *Quasi-*

experimental design digunakan karena sering kali sulit mendapatkan kelompok kontrol dalam penelitian, seperti pada kegiatan administrasi atau manajemen, dimana tidak mungkin membagi karyawan menjadi dua kelompok (yang satu eksperimen dan yang lain tidak). Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan ini, desain *quasi-experimental* dikembangkan. Desain ini tidak melibatkan pengacakan, oleh karena itu analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif, bukan statistik inferensial seperti t-test atau analisis varians.

Kelompok eksperimen pada penelitian ini diberikan perlakuan berupa model *Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (TPS)* menggunakan media pembelajaran *Wordwall Open The Box* dan kelompok kontrol diberikan perlakuan berupa model *Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (TPS)* dan media *Power Point (PPT)*. Hal ini dilakukan untuk melihat perbedaan dengan melaksanakan *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Langkah ini memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah diberikan perlakuan, serta membandingkan hasil antara kedua kelompok tersebut.

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Gambar 10. Desain penelitian (*Non-equivalent Control Group Design*)

Keterangan:

O₁ = Skor *pre-test* kelompok eksperimen

O₂ = Skor *post-test* kelompok eksperimen

O₃ = Skor *pre-test* kelompok kontrol

O₄ = Skor *post-test* kelompok kontrol

X = Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media *Wordwall Open The Box*

3.2 Pelaksanaan Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Metro Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara.

3. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara.

3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur yang ditempuh dalam melakukan penelitian untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 2 Metro Utara, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara pendidik mengajar.
2. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
3. Menentukan populasi dan sampel penelitian.
4. Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar.
5. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian.
6. Membuat soal instrumen tes.
7. Menguji coba instrumen tes ke SD Negeri 6 Metro Pusat.
8. Menganalisis data uji coba.
9. Menyusun soal *pretest* dan *posttest*.
10. Memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
11. Memberikan perlakuan pada kelas kelompok eksperimen berupa model *Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (TPS)* menggunakan media pembelajaran *Wordwall Open The Box*.
12. Memberikan perlakuan pada kelompok kontrol berupa model *Cooperative Learning Tipe Think-Pair-Share (TPS)* menggunakan media *Power Point (PPT)*.
13. Memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui hasil belajar setelah diberi perlakuan.
14. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian.
15. Interpretasi hasil perhitungan data.
16. Menyimpulkan hasil penelitian.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah objek yang menjadi fokus penelitian. Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara pada tahun pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 40 peserta didik, dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 4. Jumlah Populasi Kelas Kontrol dan Eksperimen SD Negeri 2 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025

No	Kelas	Laki-laki (peserta didik)	Perempuan (peserta didik)	Jumlah
1	IV A	10	10	20
2	IV B	7	13	20
Jumlah		17	23	40

Sumber: Wali Kelas IV A dan IV B SD Negeri 2 Metro Utara

3.4.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih menjadi subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu yang relevan dengan penelitian.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini dipilih karena pertimbangan berdasarkan data hasil observasi awal terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 40 peserta didik, yang terdiri dari 20 peserta didik dari kelas kontrol dan 20 peserta didik dari kelas eksperimen. Pemilihan sampel ini didasarkan pada persentase kemampuan berpikir kritis yang paling rendah pada kedua kelas tersebut, yang dianggap relevan untuk mengamati

perubahan kemampuan berpikir kritis setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box*.

Pengambilan sampel secara *purposive* memungkinkan peneliti fokus pada kelas dengan tingkat kemampuan berpikir kritis yang lebih rendah. Hal ini memudahkan penilaian penggunaan media pembelajaran *Wordwall Open The Box* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel adalah sesuatu yang ditetapkan untuk diteliti dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat.

3.5.1 Variabel *Independent* (Bebas)

Variabel *independent* biasa disebut dengan variabel bebas. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* (X). Variabel *independent* ini akan memengaruhi kemampuan berpikir kritis IPAS peserta didik.

3.5.2 Variabel *Dependent* (Terikat)

Variabel *dependent* atau variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi oleh variabel *independent*. Variabel *dependent* pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis IPAS peserta didik (Y). Kemampuan berpikir kritis IPAS peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box*.

3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

3.6.1 Definisi Konseptual

Definisi Konseptual adalah penjelasan teoretis atau makna umum dari variabel yang diteliti, berdasarkan teori atau literatur yang relevan. Definisi konseptual untuk penelitian ini sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box*

Media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* adalah aplikasi interaktif berbasis teknologi yang dirancang untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik. Media ini menggunakan permainan sederhana seperti memilih jawaban yang tersembunyi di dalam kotak untuk mengembangkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Kemampuan berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mencakup analisis, evaluasi, dan penarikan kesimpulan secara logis dari informasi atau masalah yang dihadapi. Dalam konteks pembelajaran IPAS, kemampuan ini diperlukan untuk memahami fenomena ilmiah, mengidentifikasi masalah, dan memberikan solusi yang rasional berdasarkan data dan fakta.

3.6.2 Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan definisi yang memberikan informasi tentang batasan variabel dalam penelitian, sehingga memudahkan pengumpulan data dan menghindari kesalahpahaman. Berikut adalah penjelasan definisi operasional untuk dua variabel dalam penelitian ini:

1. Definisi Operasional Variabel Bebas

Media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* merupakan alat pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan fitur *Wordwall* untuk membantu peserta didik memahami materi IPAS. Implementasinya melibatkan peserta didik dalam menjawab pertanyaan tersembunyi yang disajikan melalui permainan *Open The Box*. Media ini digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif selama pembelajaran. Efektivitasnya

diukur berdasarkan perubahan skor *pretest* dan *posttest* peserta didik.

2. Definisi Operasional Variabel Terikat

Berpikir kritis adalah kemampuan menganalisis informasi secara logis untuk mencapai kesimpulan atau keputusan berdasarkan bukti yang ada. Kemampuan berpikir kritis peserta didik diukur melalui soal uraian yang melibatkan beberapa indikator, yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan taktik. Kemampuan berpikir kritis peserta didik diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator berpikir kritis untuk memastikan pengumpulan data yang relevan dengan tujuan penelitian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan langkah yang sangat penting untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.7.1 Teknik Tes

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall Open The Box*, data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes ini bertujuan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Sejalan dengan pendapat Siyoto dan Sodik (2015) bahwa tes dapat berupa sekumpulan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan dengan maksud mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini bersifat kuantitatif, yang berarti data yang dikumpulkan dapat diukur dan dianalisis secara statistik. Data kuantitatif yang dimaksud berupa skor kemampuan berpikir kritis peserta didik yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest*.

3.7.2 Teknik Non Tes

Teknik non tes yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi adalah teknik yang digunakan untuk mengamati langsung perilaku, interaksi, dan kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pendapat Ismail (2021), observasi dapat diartikan sebagai salah satu teknik pengumpulan data yang sifatnya lebih spesifik dibanding teknik lainnya. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk menilai bagaimana peserta didik berinteraksi dengan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box*, serta untuk mengamati tingkat keterlibatan dan pemikiran kritis mereka selama proses pembelajaran. Observasi memberikan gambaran langsung tentang dinamika kelas dan penerapan media pembelajaran tersebut.

2. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu teknik pengumpulan data yang efektif untuk menggali informasi secara mendalam. Trivaika, dkk (2022) menjelaskan bahwa wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pengalaman atau pandangan peserta didik dan pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box*. Wawancara ini memberikan ruang bagi responden untuk memberikan penjelasan

lebih lanjut mengenai kesan mereka, kesulitan yang dihadapi, serta manfaat yang dirasakan dari penggunaan media tersebut.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berfokus pada analisis dokumen sebagai sumber informasi. Mardawani (2020) mengemukakan bahwa dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mencermati dan menganalisis dokumen yang dibuat oleh subyek sendiri atau orang lain untuk penelitian. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan materi pembelajaran dan media yang digunakan. Teknik pengumpulan data ini juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai asesmen sumatif tengah semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2024/2025.

3.6 Instrumen Penelitian

Peneliti menggunakan instrumen tes sebagai alat utama untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box*. Tes ini terdiri atas dua tahap, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), yang dirancang untuk mengukur perkembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Instrumen tes disusun berdasarkan indikator berpikir kritis, yang terdiri dari memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, mengatur strategi dan taktik. Pada penelitian ini, peneliti menyusun 25 soal uraian yang mengacu pada indikator-indikator tersebut. Soal-soal ini telah dirancang dengan baik untuk memastikan validitas dan reliabilitas dalam pengukuran kemampuan berpikir kritis. Selanjutnya, instrumen tes diberikan kepada peserta didik kelas IV A (sebagai kelas kontrol) dan kelas IV B (sebagai kelas eksperimen).

Pelaksanaan tes bertujuan untuk menilai sejauh mana kemampuan berpikir kritis peserta didik berkembang setelah pembelajaran serta membandingkan

hasil kemampuan berpikir kritis antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Instrumen tes ini merupakan komponen penting untuk mengevaluasi pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

Tabel 5. Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall Open The Box*

Aspek yang Diamati	Indikator	Subjek	Ya/Tidak
Perencanaan Pembelajaran	Pendidik menyiapkan media <i>Wordwall</i> sesuai dengan materi pembelajaran.	Pendidik	
	Pendidik menyusun tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur.	Pendidik	
Pelaksanaan Pembelajaran	Pendidik memberikan penjelasan awal tentang media <i>Wordwall Open The Box</i> yang digunakan.	Pendidik	
	Pendidik memandu peserta didik dalam penggunaan media <i>Wordwall</i> .	Pendidik	
	Pendidik mengelola kelas dengan baik selama pembelajaran berlangsung.	Pendidik	
Keterlibatan Peserta Didik	Peserta didik memahami petunjuk penggunaan media <i>Wordwall Open The Box</i> .	Peserta Didik	
	Peserta didik menunjukkan antusiasme saat menggunakan media.	Peserta Didik	
	Peserta didik menyelesaikan tantangan dalam media <i>Wordwall</i> dengan baik.	Peserta Didik	
Interaksi Dalam Pembelajaran	Peserta didik aktif berinteraksi dengan pendidik selama pembelajaran berlangsung.	Peserta Didik	
	Peserta didik berdiskusi dengan teman-teman untuk menyelesaikan tantangan.	Peserta Didik	
Evaluasi dan Refleksi	Pendidik melakukan evaluasi hasil pembelajaran menggunakan soal berbasis indikator berpikir kritis.	Pendidik	
	Pendidik memberikan umpan balik kepada peserta didik setelah pembelajaran selesai.	Pendidik	
Peningkatan Hasil Belajar	Peserta didik menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah penggunaan media.	Peserta Didik	

Sumber: Analisis Data Peneliti 2025

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Soal

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, letak geografis, dan upaya pelestariannya	1. Memberikan penjelasan sederhana tentang keanekaragaman hayati daerah Lampung.	C3	1, 2, 3, 4
	2. Membangun keterampilan dasar untuk memahami pentingnya menjaga kekayaan alam.	C3	5, 6, 7, 8
	3. Membuat kesimpulan dalam mengelola kekayaan alam.	C4	9, 10, 11, 12, 13
	4. Memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai pemanfaatan kekayaan alam oleh masyarakat.	C4	14, 15, 16, 17
	5. Mengatur strategi dan taktik tentang manfaat kekayaan alam.	C5	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
Jumlah			25

Sumber: Analisis Data Peneliti 2025

3.7 Uji Prasyarat Instrumen Tes

3.7.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel

X dan Y = Jumlah responden

$\sum X$ = Jumlah skor variabel X

$\sum Y$ = Jumlah skor variabel Y

$\sum XY$ = Total perkalian X dan Y

$\sum X^2$ = Total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = Total kuadrat skor variabel Y

Kriteria pengujian apabila:

$r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan valid.

Sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka item soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas Soal

No	Nilai Validitas	Keterangan
1	$0,00 > r_{xy}$	Tidak valid
2	$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat rendah
3	$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
4	$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
5	$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
6	$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Uji coba instrumen dilakukan kepada 21 peserta didik di SD Negeri 6 Metro Pusat. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan rumus $df = n - 2$ ($df = 21 - 2 = 18$) serta signifikansi sebesar 0,05 dengan r_{tabel} adalah 0,456.

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No	No. Soal	Validitas	Jumlah Soal
1	1, 3, 4, 6, 9, 10, 14, 17, 19, 24	Valid	10
2	2, 5, 7, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 25	Tidak Valid	15

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan Tabel 8, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes, diperoleh 10 butir soal dinyatakan valid yaitu 1, 3, 4, 6, 9, 10, 14, 17, 19, 24 dan 15 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu 2, 5, 7, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 18, 20, 21, 22, 23, 25. Selanjutnya, 10 butir soal tersebut digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. Perhitungan validitas dapat dilihat pada (lampiran 18 dan 19, halaman 123 dan 124).

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi bila pengukuran itu dilaksanakan secara berulang. Berdasarkan pendapat Abubakar (2021) reliabilitas adalah suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Pada penelitian ini untuk mengukur reliabilitas instrumen menggunakan rumus *alpha cronbach*. Adapun rumus *alpha cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir soal

$\sum a_b^2$ = Skor tiap-tiap item

a_1^2 = Varian total

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

No	Nilai Reliabilitas	Keterangan
1	0,00 - 0,20	Sangat rendah
2	0,21 - 0,40	Rendah
3	0,41 - 0,60	Sedang
4	0,61 - 0,80	Tinggi
5	0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2013)

Hasil dari uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh r_{11} 0,805 dengan kategori sangat tinggi sehingga instrumen soal tes dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada (lampiran 20 dan 21 halaman 125 dan 126).

3.7.3 Taraf Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran berhubungan dengan angka atau bilangan yang menunjukkan tingkat sukar atau mudahnya butir soal. Untuk menguji taraf kesukaran soal dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Jumlah peserta didik menjawab dengan benar

JS = Jumlah seluruh peserta didik

Semakin kecil indeks yang diperoleh, semakin sulit soal tersebut.

Semakin besar indeks yang diperoleh, semakin mudah soal tersebut.

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,71 – 1,00	Mudah
2	0,31 – 0,70	Sedang
3	0,00 – 0,30	Sukar

Sumber: Arikunto (2013)

Berdasarkan hitungan data menggunakan *Microsoft Office Excell* dapat diperoleh hasil tingkat kesukaran soal sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Analisis Taraf Kesukaran Butir Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1	1	Mudah	1
2	3, 4, 6, 9, 10, 14, 17, 24	Sedang	8
3	19	Sukar	1

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan Tabel 11, hasil perhitungan analisis taraf kesukaran butir soal diperoleh 1 soal dikategorikan mudah, 8 soal dikategorikan sedang dan 1 soal dikategorikan sukar. Perhitungan analisis taraf kesukaran soal dapat dilihat pada (lampiran 22 dan 23, halaman 127 dan 128).

3.7.4 Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda butir soal berhubungan dengan kemampuan membedakan antara kelompok atas dan bawah berdasarkan skor yang diperoleh pada tes secara keseluruhan. Peserta didik yang memperoleh skor tinggi termasuk ke dalam kelompok atas dan yang memperoleh skor rendah termasuk ke dalam kelompok bawah. Rumus yang digunakan dalam menghitung daya pembeda soal sebagai berikut.

$$DP = PA - PB \text{ atau } DP = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

DP = Daya Pembeda

PA = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

PB = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

BA = Banyaknya kelompok atas menjawab benar

BB = Banyaknya kelompok bawah menjawab benar

JA = Jumlah peserta kelompok atas

JB = Jumlah peserta kelompok bawah

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

No	Indeks Daya Pembeda	Klasifikasi
1	Negatif	Tidak baik
2	0,00	Jelek
3	0,20 – 0,39	Sedang
4	0,40 – 0,69	Baik
5	0,70 – 1,00	Baik sekali

Sumber: Arikunto (2014)

Berdasarkan analisis data dapat diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Jumlah	Kategori
6	1	Baik Sekali
1, 24	2	Baik
3, 4, 9, 17, 10	5	Sedang
10	1	Jelek
14	1	Tidak Baik

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan hasil analisis peneliti pada Tabel 13 dapat diketahui bahwa terdapat 1 butir soal dengan kategori baik sekali, 2 butir soal dengan kategori baik, 5 butir soal dengan kategori sedang, 1 butir soal dengan kategori jelek dan 1 butir soal dengan kategori tidak baik. Meskipun terdapat beberapa soal yang tergolong jelek dan tidak baik, seluruh butir soal tetap digunakan dalam pelaksanaan tes (lampiran 24, halaman 129).

3.8 Teknik Analisis Data

3.8.1 Analisis Data Observasi Aktivitas Media *Wordwall Open The Box*

Nilai hasil aktivitas belajar dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Na = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Na = Nilai akhir

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

3.8.2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis (*N-Gain*)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan adalah sebagai berikut.

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

Tabel 14. Kriteria Uji *N-Gain*

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	$0,7 \leq N-Gain \leq 1$	Tinggi
2	$0,3 \leq N-Gain < 0,7$	Sedang
3	$N-Gain < 0,3$	Rendah

Sumber: Arikunto (2010)

3.9 Teknik Prasyarat Analisis Data

3.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan metode uji *Shapiro-Wilk*. Menurut Quraisy (2022), uji *Shapiro-Wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid untuk sampel berjumlah kecil. Uji *Shapiro-Wilk* dilakukan apabila sampel kurang dari 50 orang, maka uji *Shapiro-Wilk* lebih tepat digunakan sebagai acuan uji normalitas data yaitu dengan bantuan program SPSS 30. Data yang dikatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 5% (0,05) sedangkan data dikatakan tidak berdistribusi normal jika signifikansinya lebih kecil dari 5% (0,05).

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk melihat apakah data yang diperoleh memiliki variansi yang homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 30. Hasil perhitungan melalui program SPSS akan didapatkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $> \alpha = 0,05$ atau lebih besar dari 0,05 maka

data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada *based on mean* $< \alpha = 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

3.9.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana, dengan hipotesis sebagai berikut.

H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025.

H_o = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* pada mata pelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025.

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 30. Hipotesis yang akan diuji yaitu pengaruh media pembelajaran berbasis *Wordwall Open The Box* dalam pembelajaran IPAS terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Metro Utara Tahun Pelajaran 2024/2025. Kaidah pengujian regresi linier sederhana akan merujuk pada pendapat Muncarno (2017), yang dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} berdasarkan kriteria uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel} = H_a$ diterima, H_o ditolak = Regresi signifikan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel} = H_a$ ditolak, H_o diterima = Regresi tidak signifikan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wordwall Open The Box* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri 2 Metro Utara. Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana diperoleh hasil perhitungan sebesar $F_{hitung} \text{ sebesar } 23,963 > F_{tabel} \text{ sebesar } 4,41$ sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a diterima.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut.

5.2.1 Peserta Didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall Open The Box* sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan menantang. Keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, terutama dalam aspek pemahaman dan analisis materi IPAS.

5.2.2 Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menjadikan media *Wordwall Open The Box* sebagai alternatif dalam menyampaikan materi, khususnya untuk meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penggunaan media ini sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi pelajaran agar hasil pembelajaran lebih optimal.

5.2.3 Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dengan memberikan fasilitas dan pelatihan yang memadai kepada pendidik. Dukungan ini penting agar pendidik dapat terus berinovasi dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang aktif dan berpikir kritis.

5.2.4 Peneliti Lain

Peneliti lain disarankan untuk mengkaji penggunaan media *Wordwall* *Open The Box* pada topik atau mata pelajaran lain yang berbeda guna melihat konsistensi pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mempertimbangkan penggunaan model pembelajaran lain yang dipadukan dengan media serupa untuk membandingkan efektivitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan 1, September. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Abubakar, H. R. I. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: SUKAPress UIN Sunan Kalijaga.
- Adila, A. S., Afifulloh, M., & Lismanda, Y. F. 2020. Penggunaan Kombinasi Metode Pembelajaran Konvensional dan Modern di RA Muslimat NU 15 Sukun Malang. *Dewantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), hal 1. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/1115>.
- Akhiruddin, D. 2019. *Belajar & Pembelajaran*. Makassar: CV Cahaya Bintang Cemerlang.
- Al Fuad, Z., & Zuraini. 2016. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2). <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>.
- Anggraeni, N., Rustini, T. ., & Wahyuningsih, Y. 2022. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>.
- Aryani, N., & Wahyuni, M. 2021. *Teori Belajar dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Azzahra, T. R., Agoestanto, A., & Kharisudin, I. 2023. *Systematic Literature Review: Model Pembelajaran (Search, Solve, Create, and Share) SSCS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2739–2751. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2443>.
- Bunjamin. 2021. *Pembelajaran: Abdul Rauf (A. Hasmawati, Lismawati (ed.))*. Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press.
- Darman, R. A. 2020. *Belajar dan pembelajaran*. Bogor: Guepedia.

- Delista, D., Khairani, F., & Profithasari, N. (2024). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Tinggi SD Negeri 6 Metro Barat. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan*, 3(1). <http://ejurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/psnip/article/view/700>.
- Dinah, A. J. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SDN Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas V SD Negeri Gekbrong 1 Kabupaten Cianjur Pembelajaran Tematik Tahun Ajaran 2022/2023). *Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS*. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/65030>.
- Ennis, R. H. 1987. A taxonomy of critical thinking skills: Theory and practice. Dalam J. B. Baron & R. J. Sternberg (Eds.), *Teaching thinking skills: Theory and practice*. New York: W. H. Freeman & Company.
- Facione, P. A. 2015. *Critical Thinking: What it is and why it counts*. Millbrae, CA: Measured Reasons dan The California Academic Press.
- Fadillah, R. N. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPAS Peserta Didik Kelas V Di SD Negeri. *Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/79863>.
- Farida, I. 2024. Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Microsoft Sway* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/79382>.
- Fikriansyah, M., & Layyinnati, I. 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Website (Wordwall)* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 4(2), 1–34. <https://doi.org/10.37286/jmp.v4i2.248>.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. 2021. *Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Festiawan, R. 2020. *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas

Jenderal Soedirman. Banyumas, Purwokerto.
https://www.academia.edu/download/65939887/Belajar_Dan_Pendekatan_Pembelajaran.pdf.

- Hamalik, O. 2011. *Proses belajar mengajar / Oemar Hamalik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasanah, N., & Sutiah, S. 2023. Pengembangan Materi Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Wordwall* Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sittah: Journal of Primary Education*, 4(2), 153–166.
<https://doi.org/10.30762/sittah.v4i2.1775>.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823-834.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>.
- Herliani., Boleng, D. T., Maasawet., & Elsy, T. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Klaten: Lakeisha.
- Hikmah, N., Sanjaya, F. 2022. Strategi Komunikasi Perusahaan dalam Mempromosikan Layanan Jasa Antar Di PT.Citra Van Titipan Kilat (Tiki) Jakarta. *Jurnal Oratio Directa*, 4(1), 703.
<https://ejurnal.ubk.ac.id/index.php/oratio/article/download/216/154>.
- Ismail, M. I. 2021. *Evaluasi Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Ismayanti, W., Santosa, C. A. H. F., & Rafianti, I. 2022. Minat Belajar, Efikasi Diri, dan Kemampuan Berpikir Kritis Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(3), 943–952.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2847>.
- Istiqomah, I., Fathurrohman, I., & Putri, R. Y. 2024. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mim 10 Karang Anyar. *Sarjana Thesis*, Institut Agama Islam Negeri Curup. <http://e-theses.iaincurup.ac.id/id/eprint/6641>.
- Khairudin., & Wardan, K. 2024. Mengkritisi Faktor-Faktor Kegagalan Akademik Siswa dalam Belajar. *Jurnal Rayah Al-Islam*, 8(4), 5-6.
<https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1144>.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. 2020. Persepsi Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., Hardianti, T., Ichsan, I., Desy, D., Risan, R., Sari, D. M. M., Sitopu, J. W., Dewi, R. S., Sianipar, D., Fitriyah, L. A.,

- Zulkarnaini, Z., Jalal, N. M., Hasriani, G., & Hasyim, F. 2022. *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Kusumah, R. G. T. 2019. Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Tadris IPA Melalui Pendekatan Saintifik Pada Mata Kuliah IPA Terpadu. *IJIS Edu : Indonesian Journal Of Integrated Science Education*, 1(1), 71. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v1i1.1762>.
- Lismaya, L. 2019. *Berpikir Kritis & PBL*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Makki, M., Ismail., & Aflahah. 2019. *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Mardawani. 2020. *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Deepublish
- Moleong, L. 2015. *Metodologi penelitian kualitatif (Edisi revisi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. 2021. Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah. Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18 (2), 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. 2022. *Assessment for learning: Educandy & Wordwall*. Bandung: Yayasan Rumah Rawda Indonesia.
- Maulana, H. 2024. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Evaluasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS SMA Sumatra 40 Bandung). *Skripsi(S1) Thesis, FKIP UNPAS*. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/69400>.
- Miftah, M. 2013. Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. 2012. 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://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>.
- Muncarno. 2017. *Cara mudah belajar statistika*. Metro: Hamim Group.
- Nurhaifa, A. F. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD (Penelitian Quasi Eksperimen di SDN 067 Nilem Tahun Ajaran 2022/2023). *Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS*. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/72307>.

- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. 2022. *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Paquita, R. D. 2023. *Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi (S1) Thesis, FKIP UNPAS. <http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/62870>.
- Pratiwi, D. O. 2022. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Padlet dan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Tingkat Berpikir Kritis Siswa (Studi Eksperimen Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Cianjur Tahun Ajaran 2022-2023). *Skripsi(S1) thesis, FKIP UNPAS*. <http://repository.unpas.ac.id/59875/>.
- Quraissy, A. 2022. Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Saphiro-Wilk. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7–11. <https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Rasyid, I., & Rohani. 2018. Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>.
- Riduwan. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Salehha, O. P., Khaulah, S., & Nurhayati. 2022. Pengaruh model pembelajaran *thinking aloud pair problem solving (TAPPS)* terhadap kemampuan berpikir kritis matematis siswa berbantuan kartu domino. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 81-93. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1015>.
- Savira, A., & Gunawan, R. 2022. Pengaruh Media Aplikasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>.
- Septiana, N. A., & Winangun, I. M. A. 2023. Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1). <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/index>.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

- Suatini, N. K. A. 2019. Langkah-langkah Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 2(1), 46-47.
<http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/kamaya/article/view/108>.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z. S., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Medan, Yayasan Kita Menulis.
- Sukmadinata, N. S. 2004. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kesuma Karya.
- Suparlan, S. 2020. Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Islamika*, 2(2), 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Tahrim, T., Jefryadi., Jonata., Rismayani, R., Kusumawardani, R. N., Bahtiar, I. R., & Sholeh, M. 2021. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenademia Group.
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. 2022. Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.
<https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>.
- Tumanggor, M. 2021. *Berpikir Kritis (Cara Jitu Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21)*. Ponorogo: Gracias Logis Kreatif.
- Wati, A. N. 2022. *Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz Dengan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Pada Materi IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 79 Kota Bengkulu*. Diploma Thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/10227>.
- Widyaningrum, R., & Siregar, E. 2015. *Belajar dan pembelajaran (Modul 01, edisi 3)*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wijayanti, R., & Siswanto, J. 2020. Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Sumber-sumber Energi. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 109–113.
<https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.5533>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Shofiah, T., Nurazizah., Ulfiah,

- Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 2.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/1074/856/>.
- Yam, J. H., & Taufik, R. 2021. Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3(2), 96–102.
<https://doi.org/10.33592/perspektif.v3i2.1540>.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. 2024. Integrasi Mata Pelajaran IPA dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*. Program Studi Doktor Pendidikan, 4(2), 51-52.
<https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/DEJ/article/download/2487/1722>.
- Zaini, H., & Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.
- Zakiyah, L. N., & Satianingsih, R. 2024. Pengaruh Game Edukasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(9), 559–573.
<https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/2809>.