

Pengaruh Media Wordwall Games terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SD Saraswati 1

Ni Putu Wahyu Ligyawati^{1*}, Luh Dewi Pusparini², I Ketut Manik Asta Jaya³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Jl. Ratna No. 51 Tatanan Denpasar Telp. (0361) 226656, Kode Pos 80237, Indonesia.

E-mail: ligyawati@gmail.com

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1375>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 24 June 2025

Revised: 30 June 2025

Accepted: 07 July 2025

Kata Kunci:

Wordwall Games, Berpikir Kritis, Pendidikan Pancasila, Sekolah Dasar.

Keywords:

Wordwall Games, Critical Thinking, Civic Education, Elementary School.

ABSTRACT

Eksplorasi ilmiah ini dimaksudkan untuk mengidentifikasi implikasi pemanfaatan wahana Wordwall Games jenis *Open the Box* terhadap kapasitas penalaran kritis peserta didik jenjang kelas IV dalam rumpun mata ajar Pendidikan Pancasila, khususnya pada bahasan “Upaya Mengapresiasi Keberagaman Budaya Nusantara.” Penelaahan ini mengadopsi pendekatan numerik dengan metode eksperimental semu serta rancangan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek dalam studi ini terbagi menjadi dua himpunan, yakni kelompok perlakuan (29 peserta didik) dan kelompok pembandingan (29 peserta didik). Prosedur akuisisi data dilakukan melalui pengujian nalar kritis dalam bentuk soal pilihan ganda yang sebelumnya telah melalui proses verifikasi validitas serta reliabilitas. Informasi yang diperoleh dianalisis dengan memanfaatkan *uji-t* serta perhitungan *N-Gain*, menggunakan perangkat lunak statistik SPSS edisi ke-29. Temuan riset mengindikasikan adanya korelasi yang signifikan antara penerapan instrumen Wordwall Games *Open the Box* dengan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kelompok eksperimental menunjukkan rerata nilai *pra-tes* sebesar 72,17 dan *pasca-tes* sebesar 92,93 dengan capaian *N-Gain* sebesar 0,7590 (terklasifikasi tinggi), sementara kelompok kontrol mencatat nilai *pra-tes* sebesar 66,52 dan *pasca-tes* sebesar 79,66 dengan *N-Gain* sebesar 0,3866 (kategori menengah). Hasil signifikansi dari *uji-t* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001.

This scientific exploration is intended to identify the implications of the use of the Open the Box type Wordwall Games on the critical reasoning capacity of grade IV students in the Pancasila Education subject group, especially in the discussion of "Efforts to Appreciate the Diversity of Nusantara Culture." This study adopts a numerical approach with a quasi-experimental method and a Pretest-Posttest Control Group Design. The subjects in this study were divided into two groups, namely the treatment group (29 students) and the comparison group (29 students). The data acquisition procedure was carried out through critical reasoning testing in the form of multiple-choice questions that had previously gone through a validity and reliability verification process. The information obtained was analyzed using the t-test and N-Gain calculations, using the 29th edition of SPSS statistical software. The research findings indicate a significant correlation between the implementation of the Wordwall Games Open the Box instrument and the improvement of students' critical thinking skills. The experimental group showed an average pre-test score of 72.17 and a post-test score of 92.93 with an N-Gain achievement of 0.7590 (classified as high), while the control group recorded a pre-test score of 66.52 and a post-test score of 79.66 with an N-Gain of 0.3866 (medium category). The significance results of the t-test showed a Sig. (2-tailed) value < 0.001.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ni Putu Wahyu Ligyawati, et al (2025). Pengaruh Media Wordwall Games terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SD Saraswati 1, 4(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1375>

PENDAHULUAN

Tuntutan pembelajaran pada era abad ke-21 tidak semata-mata menekankan penguasaan dimensi kognitif, melainkan juga mendorong pengembangan kapasitas intelektual tingkat lanjut, seperti daya nalar kritis, kreativitas konseptual, serta kemampuan artikulasi komunikatif. Di antara sekian banyak kemampuan yang menjadi fokus utama adalah berpikir kritis (Miftahurrahmah, 2024:161-162). Menurut Suciono (2021:17), berpikir kritis ialah aktivitas berpikir reflektif dan logis yang digunakan dalam mengambil keputusan terhadap apa yang harus diyakini dan dijalankan. Kecakapan ini esensial untuk dikuasai oleh peserta didik sejak tahap pendidikan dasar, guna menjadi fondasi adaptif dalam merespons beragam tantangan serta dinamika perubahan yang akan dihadapi pada masa mendatang. Pernerdayaan kemampuan berpikir kritis dapat ditempuh melalui proses pembelajaran yang responsive, kreatif serta membuat antusias. Untuk mewujudkan pembelajaran yang demikian, peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan, salah satunya melalui pemilihan dan penggunaan perangkat ajar yang sesuai. Media pembelajaran yang inspiratif dan partisipatif dapat menstimulasi partisipasi peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan keterampilan berpikir dengan optimal.

Dalam konteks mata pelajaran Pendidikan Pancasila, pembelajaran tidak hanya menekankan pada pemahaman materi secara konseptual, namun juga penting untuk mengembangkan sikap dan keterampilan berpikir kritis terhadap isu-isu sosial kebangsaan. Salah satu topik penting adalah “Cara Menghargai Keragaman Budaya Indonesia” yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali, menghargai, dan mengkritisi berbagai bentuk keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar. Pembelajaran topik ini dapat berkontribusi untuk menanamkan nilai toleransi, saling menghormati, dan wawasan kebangsaan melalui pendekatan yang kontekstual dan bermakna. Akan tetapi, realitas di lapangan berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di SD Saraswati 1 Denpasar memperlihatkan bahwa walaupun capaian akademik peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong tinggi dan telah memenuhi ambang batas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), pembelajaran di kelas masih ada yang menggunakan metode konvensional. Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membangun suasana belajar aktif dan melibatkan siswa secara menyeluruh. Salah satu media yang dianggap efektif adalah *Wordwall Games Open the Box*. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran berbasis digital yang menyediakan permainan interaktif untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis atau tantangan visual yang dapat memotivasi siswa dalam berpikir dan belajar (Sabitha, 2024:1590). *Fitur Open the Box* memungkinkan siswa membuka kotak secara acak yang berisi soal-soal atau pernyataan yang mendorong proses berpikir kritis, seperti analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan (Khairunisa, 2021:43).

Beberapa hasil penelitian sebelumnya juga mendukung bahwa media digital berbasis permainan seperti *Wordwall* memungkinkan mendorong semangat belajar, keterlibatan siswa, serta memfasilitasi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna (Surya, 2024:116). Dengan demikian, penggunaan *Wordwall Games Open the Box* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dipandang sebagai strategi yang relevan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Sejalan dengan latar belakang yang telah diuraikan, kajian ini dilakukan dalam untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan media *Wordwall Games Open the Box* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Saraswati 1 Denpasar.

METODE

Kajian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dalam bentuk eksperimen semu (*quasi-experimental*) dengan rancangan *pretest-posttest* yang melibatkan kelompok pembandingan tanpa penerapan acak (*Nonequivalent Control Group Design*). Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan media *Wordwall Games Open the Box* terhadap kapabilitas berpikir kritis siswa kelas IV di SD Saraswati 1 Denpasar. Pelaksanaan studi ini berlangsung pada semester genap tahun akademik 2024/2025, dengan melibatkan dua rombongan belajar sebagai unit analisis, yaitu kelas IVA sebagai kelompok pembandingan serta kelas IVB sebagai kelompok intervensi, masing-masing berjumlah 29 siswa. Pemilihan sampel ditempuh melalui pendekatan *non-probability sampling* menggunakan teknik *total sampling*, yang berarti seluruh individu dalam populasi dijadikan sebagai sampel (Sugiyono, 2019:133).

Instrumen yang diterapkan dalam format evaluasi objektif sebanyak 30 item pertanyaan berbentuk opsi ganda disusun berdasarkan indikator berpikir kritis menurut (Hidayati, 2021:38). Instrumen sudah melewati tahapan validasi oleh dua validator ahli sert diuji secara empiris melalui uji validitas butir, reliabilitas (KR-21), daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Informasi diperoleh melalui pelaksanaan *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok partisipan. Pengujian asumsi awal dianalisis melalui uji kenormalan serta uji keseragaman (*homogenitas*). Hasil dari uji Levene menunjukkan bahwa data bersifat homogen, dengan nilai signifikansi mencapai 0,811. Tahapan selanjutnya, pengolahan data dilaksanakan menggunakan *Independent Sample T-Test* guna menelaah perbedaan signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok pembandingan, disertai kalkulasi *N-Gain* untuk mengidentifikasi derajat peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test <u>Kelompok Eksperimen</u>	29	63	83	72,17	4,751
Post-test <u>Kelompok Eksperimen</u>	29	83	100	92,93	4,942
Valid N (<u>listwise</u>)	29				

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-test Kelompok Kontrol	29	43	80	66,52	7,698
Post-test Kelompok Kontrol	29	70	90	79,66	5,059
Valid N (<u>listwise</u>)	29				

Hasil analisis data menunjukkan rerata skor *pre-test* pada kelompok perlakuan tercatat sebesar 72,17, sedangkan hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan menjadi 92,93. Sebagai perbandingan, kelompok kontrol nilai rerata skor *pre-test* 66,52 serta nilai *post-test* sebesar 79,66. Terdapat kemajuan skor signifikan antara kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol, sejumlah 20,76% pada eksperimen dan 13,14% pada kontrol.

Hasil data kemampuan berpikir kritis siswa, baik *pre-test* maupun *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dianalisis menggunakan uji *N-Gain score* ternormalisasi mengetahui efektivitas penggunaan media *Wordwall Games Open the Box* dalam pembelajaran. Hasil analisis *N-Gain* ini kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

1. Hasil *gain score* ternormalisasi > 0,7 = tinggi
2. 0,3 < hasil *gain score* ternormalisasi ≤ 0,7 = sedang
3. Hasil *gain score* ternormalisasi ≤ 0,3 = rendah

Adapun hasil perhitungan *n-gain score* dengan bantuan program *SPSS versi 29.0 for Windows*, sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Perolehan *N-Gain* dari Tahapan Awal Kemampuan Penalaran Kritis

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	Kelompok Kontrol	29	,3866	,11432
	Kelompok Eksperimen	29	,7590	,16138

Berdasarkan tabel 2 hasil analisis *N-Gain score*, rata-rata skor *N-Gain* kelompok kontrol 0,3866 standar deviasi 0,11432. Menandakan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelompok kontrol berada dalam kategori sedang. Sementara itu, pada kelompok *eksperimen* rata-rata *N-Gain* 0,7590 standar deviasi 0,16138, membuktikan terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelompok eksperimen berada dalam kategori tinggi. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall Games Open the Box* terbukti optimal meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa daripada metode konvensional.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Kelompok Kontrol	,146	29	,118
Kelompok Eksperimen	,155	29	,073

Tabel 3 menyajikan hasil pengujian homogenitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov*, di mana taraf signifikansi untuk kelompok kontrol tercatat sebesar 0,146 dan untuk kelompok eksperimen sebesar 0,155. Mengingat kedua nilai tersebut melebihi ambang batas 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data pada pengukuran kemampuan berpikir kritis siswa menunjukkan pola sebaran yang normal.

Tabel 4. Rekapitulasi Pengujian Keseragaman Varians pada Kemampuan Berpikir Kritis

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,736	1	56	,104
	Based on Median	2,441	1	56	,124
	Based on Median and with adjusted df	2,441	1	44,607	,125
	Based on trimmed mean	2,372	1	56	,129

Melalui pengujian *Levene*, diperoleh nilai signifikansi yang melebihi batas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data uji normalitas pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki ragam (varians) yang seragam atau homogen.

Tabel 5. Hasil Uji-T Kelompok Sampel Penelitian Variabel Kemampuan Berpikir Kritis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kemampuan Berpikir Kritis	Equal variances assumed	,058	,811	-10,109	56	<,001	-13,276	1,313	-15,907	-10,645
	Equal variances not assumed			-10,109	55,970	<,001	-13,276	1,313	-15,907	-10,645

Berdasarkan hasil analisis melalui perangkat lunak *SPSS versi 29.0 for Windows*, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar kurang dari 0,001, yang berada di bawah ambang signifikansi 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna secara statistik dalam kemampuan berpikir kritis antara peserta didik yang dibelajarkan menggunakan media *Wordwall Games Open the Box* dan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Saraswati 1 Denpasar.

Aspek-aspek berpikir kritis yang dijadikan tolok ukur dalam penelitian ini meliputi kapasitas interpretatif, keterampilan analitis, kemampuan mengevaluasi, serta penarikan inferensi (Hidayati, 2021:38). Berdasarkan hasil evaluasi tes, siswa di kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan terutama dalam indikator menganalisis dan menyimpulkan, yang terlihat dari jawaban siswa yang lebih sistematis dan logis. Beberapa siswa mampu mengaitkan soal dengan situasi kehidupan nyata, khususnya dalam topik menghargai keragaman budaya Indonesia.

Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati bahwa siswa kelompok eksperimen lebih antusias mengikuti pembelajaran. Penggunaan media *Wordwall Open the Box* menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan melibatkan semua siswa untuk berpikir cepat dan kritis. Siswa aktif menjawab, mendiskusikan jawaban dengan teman kelompok, dan menunjukkan peningkatan keterlibatan dibandingkan kelas kontrol yang hanya menerima pembelajaran *konvensional*.

Sejalan dengan pandangan Sabitha (2024:1590), *Wordwall* merupakan *platform berbasis web* yang dapat membuat situasi pembelajaran antusias serta seru sebab terdapat berbagai bentuk permainan yang bisa disesuaikan dengan materi. Seperti bentuk permainan dalam penelitian ini adalah *Open the Box*, yang terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dan mendorong mereka untuk berpikir lebih mendalam.

Temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh Paquita (2023), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* berkontribusi positif dalam meningkatkan kapasitas berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran matematika. Hal serupa juga diungkapkan oleh Maulana (2024), yang menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* secara efektif mendukung penguatan kemampuan berpikir kritis dalam konteks pembelajaran ekonomi. Meskipun objek kajian berada pada rumpun mata pelajaran yang berbeda, kesamaan hasil pada kedua penelitian tersebut memperkuat validitas temuan dalam studi ini bahwa *Wordwall* merupakan media instruksional yang potensial dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Temuan studi ini turut didukung oleh hasil penelitian Valensia (2024) yang menerapkan media *Wordwall Open the Box* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas III sekolah dasar. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi ajar, disertai dengan berkembangnya sikap positif siswa terhadap nilai-nilai keberagaman. Dinyatakan penggunaan media pembelajaran yang responsif dan kontekstual menunjang siswa mendalami materi nilai-nilai Pancasila. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan penggunaan media *Wordwall Games Open the Box* terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil *post-test*, tetapi juga membentuk pola berpikir kritis yang terlatih melalui praktik permainan yang menyenangkan dan menantang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *Wordwall Games Open the Box* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV SD Saraswati 1 Denpasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik “Cara Menghargai Keragaman Budaya Indonesia.” Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan uji-t, di mana nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) tercatat $< 0,001$. Karena nilai tersebut berada di bawah batas signifikansi 0,05, maka hipotesis nol (H_0) dinyatakan ditolak, sementara hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi media *Wordwall Games Open the Box* secara nyata berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SD Saraswati 1 Denpasar atas dukungan, izin, serta penyediaan sarana yang memungkinkan terlaksananya kegiatan penelitian ini. Ungkapan terima kasih juga ditunjukkan kepada dosen pembimbing sudah menuntun serta bimbingan selama proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga penulis haturkan kepada keluarga serta rekan-rekan atas doa, motivasi, dan dukungan moral yang senantiasa mengiringi selama proses penyusunan penelitian ini berlangsung.

REFERENSI

Hidayati, W. F. (2021, Maret 8). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Bioteknologi. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 34-38.

- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *MEDIASI - Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 43.
- 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). (*Doctoral dissertation, FKIP UNPAS*).
- Miftahurrahmah, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall dan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Fase E di MAN Lima Puluh Kota. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 32501.
- Paquita, R. D. (2023). Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. (*Doctoral dissertation, FKIP UNPAS*).
- Sabitha, C. H. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Seru. *rosiding Seminar Nasional*, 1590.
- Suciono, W. (2021). *Berpikir Kritis (Tinjauan Melalui Kemandirian Belajar, Kemampuan Akademik, dan Efikasi Diri)*. CV Tirta Buana Media: Penerbit: Adab CV. Adanu Abimata.
- Surya, U. S. (2024). Wordwall Open The Box: Cara Inovatif Mengajar Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Pendidikan*, 116.
- Valensia, E. &. (2024). Penerapan Media Wordwall Open The Box Berbasis Model Problem-Based Learning Pada Materi Aku Anak Indonesia Untuk Siswa Kelas III SDN Karangayu 01 Semarang. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 172-176.