ABSTRAK

Skripsi ini berjudul "Pengaruh *Game Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPAS di MIN 1 Kota Kediri" yang ditulis oleh Dewi Masitoh, NIM 126205211022, Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di bawah bimbingan Ibu Dr. Septinaningrum, M.Pd.

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

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS di MIN 1 Kota Kediri. Hal ini ditunjukkan melalui kurangnya partisipasi aktif siswa, rendahnya minat dalam mengikuti pembelajaran, serta masih dominannya penggunaan metode konvensional. Selain itu, minimnya media pembelajaran dan latihan berpikir analitis juga menjadi faktor yang menghambat pengembangan kemampuan berpikir kritis. Untuk mengatasi hal tersebut, digunakan *Game Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat mendorong siswa lebih aktif, tertarik, dan berpikir kritis dalam memahami materi. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui 1) pelaksanaan pembelajaran *Game Wordwall* di MIN 1 Kota Kediri 2) untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game Wordwall* dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas.

Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi eksperimen*. Kegiatan penelitian dilakukan di MIN 1 Kota Kediri, dengan melibatkan siswa dari kelas IV C dan D sebagai sampel. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket dan tes berpikir kritis. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi uji instrumen (validitas dan reliabilitas), uji prasyarat (homogenitas dan normalitas), serta uji hipotesis menggunakan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Game Wordwall* di kelas eksperimen mendapat respons positif dari siswa, yang tercermin dari peningkatan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Rata-rata nilai pre-test kelas eksperimen meningkat dari 63,67 menjadi 82,00 pada post-test, sedangkan kelas kontrol hanya meningkat dari 63,33 menjadi 73,00. Selain itu, rata-rata skor angket kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen juga mengalami peningkatan dari 71,40 menjadi 85,73. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-test menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data tes adalah 0,032 dan untuk data angket adalah 0,000, yang keduanya lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Disarankan bagi guru untuk memanfaatkan media digital interaktif ini secara optimal dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

This thesis is entitled "The Influence of Wordwall Games on Students' Critical Thinking Skills in Natural and Social Science Learning at Islamic Elementary School 1 Kediri city" written by Dewi Masitoh, Student Identification Number 126205211022, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program under the guidance of Mrs. Dr. Septinaningrum, M.Pd.

Keywords: Wordwall Games, Critical Thinking, Social Science Learning

This research is motivated by the low critical thinking ability of students in learning Natural and Social Sciences at Islamic elementary school 1 Kediri City. This is shown through the lack of active student participation, low interest in participating in learning, and the still dominant use of conventional methods. In addition, the lack of learning media and analytical thinking exercises are also factors that hinder the development of critical thinking skills. To overcome this, Wordwall Games are used as an interactive learning medium that is expected to encourage students to be more active, interested, and think critically in understanding the material. The purpose of this study is to find out 1) the implementation of Wordwall Game learning at Islamic elementary school 1 Kediri City 2) to find out the effect of the use of Wordwall Game in Natural and Social Science learning on the improvement of critical thinking skills of class students.

The method used is a quantitative approach with a quasi experimental design. The research activity was carried out at Islamic elementary school 1 Kediri City, involving students from grades IV C and D as samples. The instruments used in data collection are questionnaires and critical thinking tests. Data analysis was carried out through several stages, including instrument tests (validity and reliability), prerequisite tests (homogeneity and normality), and hypothesis tests using t-tests.

The results of the study showed that the use of Wordwall Game media in experimental classes received a positive response from students, which was reflected in their increased activeness in the learning process. The average pre-test score of the experimental class increased from 63.67 to 82.00 in the post-test, while the control class only increased from 63.33 to 73.00. In addition, the average critical thinking ability questionnaire score of students in the experimental class also increased from 71.40 to 85.73. The results of the hypothesis test using the Independent Sample T-test showed that the significance value for the test data was 0.032 and for the questionnaire data was 0.000, both of which were smaller than 0.05. This shows that there is a significant influence of the use of Wordwall Games on improving students' critical thinking skills. Thus, it can be concluded that it is effectively used as a learning medium to improve students' critical thinking skills. It is recommended for teachers to make optimal use of this interactive digital media in the learning process.

تجريدي

هذه الأطروحة بعنوان "تأثير ألعاب وردوال على تحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية في المدرسة لابتداية نيجيري ساتو كوتا كديري" بقلم ديوي ماسيتوه ، رقم تعريف الطالب ١٢٦٢٠٥٢١١٠٢٢ ، برنامج دراسة تعليم المعلمين في المدرسة تحت إشراف السيدة الدكتورة سبتينينغروم ،الماجستير

الكلمات ١لريسة. ألعاب وردوال, التفكير النقدي, تعلم العلوم الاجتماعية

هذا البحث مدفوع بانخفاض قدرة الطلاب على التفكير النقدي في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية في مدرسة ابتداية نيجيري ساتو كديري سيتي. يتضح ذلك من خلال عدم مشاركة الطلاب النشطة ، وقلة الاهتمام بالمشاركة في التعلم ، والاستخدام السائد للأساليب التقليدية. بالإضافة إلى ذلك ، فإن الافتقار إلى وسائل التعلم وتمارين التفكير التحليلي هي أيضا عوامل تعيق تطوير مهارات التفكير النقدي. للتغلب على هذا ، يتم استخدام ألعاب وردوال كوسيلة تعليمية تفاعلية من المتوقع أن تشجع الطلاب على أن يكونوا أكثر نشاطا واهتماما وتفكيرا نقديا في فهم المادة. الغرض من هذه الدراسة هو معرفة ١) تنفيذ تعلم لعبة وردوال في مدرسة ابتدائية نيجيري ساتو كيديري سيتي ٢) لمعرفة تأثير استخدام لعبة وردوال في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية على تحسين مهارات التفكير النقدي لدى طلاب الصف.

الطريقة المستخدمة هي نهج كمي بتصميم شبه تجريبي. تم تنفيذ النشاط البحثي في مدرسة ابتداية نيجيري ساتو كيديري ، بمشاركة طلاب من الصفين الرابع و C و D كعينات. الأدوات المستخدمة في جمع البيانات هي الاستبيانات واختبارات التفكير النقدي. تم تحليل البيانات من خلال عدة مراحل ، بما في ذلك اختبارات الأدوات (الصلاحية والموثوقية) ، واختبارات المتطلبات الأساسية (التجانس والحياة الطبيعية) ، واختبارات الفرضيات باستخدام اختبارات t.

أظهرت نتائج الدراسة أن ١) تلقى استخدام ألعاب وردوال في الفصول التجريبية استجابة إيجابية ، انعكست في نشاط الطلاب في التعلم ٢) كان هناك تأثير كبير على تحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب. ارتفع متوسط درجة ما قبل الاختبار للفصل التجريبي من ٦٣.٦٧ إلى ٨٢.٠٠ في الاختبار اللاحق ، بينما ارتفعت الفئة الضابطة فقط من ٦٣.٣٣ إلى ٧٣.٠٠. يظهر اختبار T للعينة المستقلة قيمة ٠.٠٥ > ٠.٠٠٠ .sig ، مما يعني أن Ha مقبول ويتم رفض Ho. كما ارتفع متوسط استبيان القدرة على التفكير النقدي من ٨١.٤٠ إلى٨٥.٧٣ في الفصل التجريبي. في الختام ، تعتبر ألعاب وردوال فعالة في تحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب. يوصى المعلمين بالاستفادة المثلى من هذه الوسائط الرقمية التفاعلية.