BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini menjadikan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat.[1] Kemajuan teknologi menjadi bagian dari kehidupan modern yang berpengaruh besar pada dunia pendidikan.[2] Dengan adanya teknologi, seseorang dapat terbantu dalam menjalankan tugas sehari-hari, baik di dunia kerja ataupun pendidikan.[3] Oleh karena itu, sektor pendidikan harus dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Pemanfaatan teknologi memungkinkan siswa mendapat wawasan yang lebih mendalam tentang pengetahuan sesuai dengan perkembangan zaman.[4] Satu diantara keterampilan penting yang harus ditingkatkan dalam pendidikan modern yaitu berpikir kritis. Menurut Moon, berpikir kritis menjadi salah satu isu aktual dalam pendidikan karena pendidik menyadari pentingnya membekali siswa dengan teknik berpikir kritis[5]. Delamain dan Spring menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan keterampilan tingkat tinggi yang dapat dilakukan oleh

---

[1] Verdinandus Lelu Ngongo, Taufiq Hidayat, and Wijayanto, *Pendidikan Era Digital*, 2019), hal. 631.

[2] Lenawati Asry, *Hubungan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, (UGP 4 2020).

[3] Muhammad Aspi, "Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan," (*Adiba Education* 2, 2022), hal. 66.

[4] Amirah Mawardi, "Edukasi Pendidikan Agama Islam Dalam Pemanfaatan Sumber-Sumber Elektronik Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023): 8566–76.

[5] Tatat Hartati et al., "*Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar* (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022).

anak usia sejak enam atau tujuh tahun dalam batas kemampuan linguistik mereka.[1] Berdasarkan hal tersebut keterampilan berpikir kritis memiliki peran krusial dalam pendidikan dan idealnya diperkenalkan sejak dini, mengingat anak-anak pada usia tersebut sudah mampu mengembangkannya.

Kemampuan berpikir kritis memberi kesempatan kepada siswa untuk mengkaji informasi secara menyeluruh, menilai argumen secara mendalam, serta merumuskan keputusan yang didasarkan pada fakta.[2] Data menunjukkan bahwa penggunaan media ajar berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar, terutama dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa.[3] Namun pada beberapa sekolah masih menerapkan metode pembelajaran konvensional, secara umum masih kurang dalam perkembangan kemampuan berpikir kritis, mulai dari menjawab soal dengan kurang mendalam, kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran.[4] Berdasarkan hal tersebut, kemampuan berpikir kritis siswa tidak hanya dapat memahami dan mengolah pengetahuan secara lebih efektif, tetapi juga siap menghadapi dinamika dan permasalahan era modern dengan cara yang lebih optimal.[5] Oleh karena itu, calon pendidik generasi muda

---

[1] C Delamain and J Spring, *In Introduction for Children Aged 9-12* (London: Routledge Taylor & Francis Group, 2021), hal. 33.

[2] Nofi Anggraini, Rustini, and Yona Wahyuningsih, "Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Tinggi," (*Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 2022), hal. 84.

[3] Hamidah Abdul SHomad Elfin Nikmati, "Pemanfaatan Media Ajar Interaktif Berbasis Digital Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Peserta Didik," *Aksiologi: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2024): 327–37.

[4] Halimah Dwi Cahyani, Agnes Herlina Dwi Hadiyanti, and Albertus Saptoro, "Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning," (*Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3, 2021), hal. 27

[5] Riries Ernie Cynthia and Homaulina Sihotang, "Melangkah Bersama Di Era Digital : Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Pidik," (*Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, 2023), hal. 23

dituntut untuk dapat membimbing siswa dalam mengembangkan potensi diri mereka secara aktif.

Selain itu, salah satu penyebab kurang berkembangnya kemampuan berpikir kritis yakni kurangnya latihan dan pembiasaan dalam menjawab soal yang menyajikan fenomena.[6] Novia menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dengan bertanya dan mempertanyakan fenomena yang dipelajari. [7] Sehingga, peningkatan kemampuan berpikir kritis mampu dicapai dengan cara latihan yang berfokus pada analisis serta pemikiran evaluatif terhadap peristiwa nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mirip dengan pembelajaran lain, tetapi harus menekankan pada proses ilmiah, eksperimen, dan sikap ilmiah siswa. Penggunaan media digital, seperti simulasi interaktif dan video eksperimen, membuat pengalaman belajar lebih dinamis.[8] Contohnya, simulasi cuaca memungkinkan siswa melihat secara langsung bagaimana berbagai faktor mempengaruhi iklim secara interaktif.[9] Karena pendekatan tersebut, pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam situasi sebenarnya.

Inovasi teknologi yang menjadi trend saat ini yaitu game digital. Mengadirkan tampilan interaktif yang semakin canggih dalam dunia virtual dan

---

[6] Maura Azzahra, Ahmad Khoiri, and Bambang Sugiyanto, "Efektivitas Model Pembelajaran Predict Observe Explain (Poe) Dengan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," *(Journal of Science Education*, 2024) hal. 359

[7] Novia Daniati et al., "Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Padang Tentang Materi Pencemaran Lingkungan,"(*Atrium Pendidikan Biologi*, 2018).

[8] Sulthon Sulthon, "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI," *Elementary: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (2017),

[9] A Budiarta, "Pengembangan Multimedia Interaktif Cuaca, Iklim, Dan Musim (Cim) Untuk Siswa Kelas Iii Di Sd Muhammadiyah Purwodiningratan 2," (*E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi* … 86, no. Cim 2020).

begitu menarik bagi penggunanya.[10] Keberadaan game digital dalam pendidikan tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar yang lebih mendalam.[11] Namun, banyak sekolah belum menggunakan game digital karena beberapa alasan. Pertama, tidak semua guru dan orang tua percaya bahwa game bisa bermanfaat bagi siswa. Kedua, ada kritik mengenai kualitas game yang ada. Brody mengungkapkan bahwa menggabungkan pendidikan dan hiburan dalam game seringkali menghasilkan permainan yang kurang mendidik dan kegiatan belajar yang tidak terlalu menarik.[12] Maka dari itu, kerja sama antara pendidik dan pengembangan perlu untuk mengembangkan *game* edukasi yang berkualitas.

Salah satu game edukasi yang saat ini digunakan dalam pembelajaran adalah *Game Wordwall*, karena merupakan aplikasi web yang menyediakan bermacam-macam permainan interaktif dan dipakai sebagai alat bantu pembelajaran serta alat penilaian yang menarik bagi siswa.[13] Karena adanya *Game Wordwall*, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis siswa saat memahami materi secara lebih efektif. [14] Melalui penggunaan *Game Wordwall* dapat berperan sebagai alat bantu belajar dan menjadi strategi inovatif dalam

---

[10] Silvester et al., "Melangkah Ke Era Digital : Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi, " (*Jawa Barat: Mega Press Nusantara*, 2024), hal. 11.

[11] Muchammad Rizhamu Amam, "Perancangan Game Digital Mobile Dengan Teknik Dynamic Untuk Mengubah Distorsi Kognitif Penderita Depresi Mayor Pada Remaja, Citradirga," (*Jurnal Desain Komunikasi Visual Dan Intermedia*, 2024).

[12] Samin, *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi*, hal. 4

[13] Alifia Sabila Al-Qonita, Nadaa Utada Aliputri, and Pusparani Putri Kinasih, “Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV* 4, no. Sandika IV (2023): 155–62.

[14] Gina Fajriani, Dewi Surani, and Ade Fricticarani, "Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang," (*Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 3, 2023), hal. 42.

menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna, serta guru dapat memanfaatkan untuk menyesuaiakan materi pembelajaran yang sesuai dengan pemahaman masing-masing individu.

Dari hasil pengamatan yang diperoleh di MIN 1 Kota Kediri diketahui bahwa waktu pembelajaran dirasa kurang dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan siswa terlihat bosan saat kegiatan belajar, serta kurang tanggap dalam mengerjakan soal. Hal tersebut menjadi kendala siswa untuk aktif, karena kurangnya keterlibatan saat belajar, selain itu banyak yang tidak fokus, sehingga materi yang disampaikan oleh guru belum dipahami dengan efektif, hal tersebut menjadi masalah yang berakibat pada pencapaian siswa.

Sebagai respons terhadap permasalahan yang terjadi di MIN 1 Kota Kediri, peneliti berupaya untuk mengimplementasikan *Game Wordwall* pada saat proses pembelajaran IPAS. *Wordwall* dipilih sebagai solusi dalam penelitian ini karena aplikasi ini menyediakan berbagai permainan interaktif yang dapat memicu peningkatan berpikir kritis siswa. Melalui penerapan *Game Wordwall* diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya, serta lebih termotivasi, aktif dan memahami materi dengan lebih baik. Selain itu untuk menilai seberapa besar pengaruh *Game Wordwall* terhadap keterampilan berpikir kritis

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Maulina Zaidatul Ma'rifah (2022) menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan berpikir kritis dengan kenaikan skor rata-rata

sebesar 10,29 poin.[15] Syamsi Damarjadi dan Asih Miatun (2021) mengembangkan game edukasi berbasis Android yang valid dan efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis keterampilan berpikir kritis.[16] I Gede Eka Saputra (2021) juga membuktikan bahwa game edukasi berbasis online dengan secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.[17] Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya mengkaji efektivitas penggunaan *Wordwall* secara umum, penelitian ini secara khusus menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah disebutkan, penulis memutuskan untuk memilih judul penelitian "Pengaruh Penggunaan *Game Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPAS". Diharapkan, penerapan Game Wordwall dapat membantu siswa menguasai materi pelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri menghadapi berbagai permasalahan, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Oleh karena itu, peneliti merumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

---

[15] Maulina Zaidatul Ma'rifah and Mawardi, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex LearningBerbantuan Wordwall," 2022.

[16] Syamsi Damarjadi and Asih Miatun, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kritis.," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4 (2021): 2.

[17] I Gede Eka Saputra, "Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online HoTS Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa," (*Jurnal Didaktika Pendidikan* 5, 2021, 2).

1. Rendahnya pemahaman dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS
2. Siswa kurang terlibat dalam pembelajaran karena pembelajaran di dominasi oleh guru
3. Adanya perbedaan tingkat kemampuan berpikir kritis antara siswa yang menggunakan *Game Wordwall* dan yang tidak menggunakannya

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi penelitian ini agar pembahasannya tetap fokus. Pembatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS, khususnya topik Kenampakan Alam dan Pemanfaatannya.
2. Pengukuran hasil berdasarkan indikator berpikir kritis
3. Penelitian difokuskan pada siswa kelas IV MIN 1 Kota Kediri sebagai subjek penelitian.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan *Game Wordwall* pada pembelajaran IPAS di MIN 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa MIN 1 Kota Kediri?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan penerapan *Game Wordwall* pada pembelajaran IPAS di MIN 1 Kota Kediri

2. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa MIN 1 Kota Kediri

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiono, hipotesis merupakan dugaan sementara terkait rumusan masalah penelitian, disusun dalam bentuk pertanyaan. Perkiraan ini masih didasarkan pada teori-teori yang ada dan belum didukung oleh data empiris dari lapangan.[18] Sehingga hipotesis perlu dibuktikan melalui pengujian empiris. Penelitian ini menggunakan dua jenis hipotesis, yaitu

1. Hipotesis kerja (Ha): Adanya pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS
2. Hipotesis Nol (H_0): Tidak ada pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPAS

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoretis

   Penelitian ini berguna untuk memberikan pengetahuan mengenai pembelajaran *Game Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dan sebagai pegangan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara praktis

   a. Pendidik

      Memberikan gambaran dan bahan masukan pembelajaran dalam menerapkan pembelajaran *Game Wordwall*

[18] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 284.

b. Sekolah

Menjadi saran bagi pihak sekolah sebagai pilihan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui penggunaan *Game Wordwall.*

c. Peneliti lain

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tambahan dan bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau referensi dalam mengembangkan dan menyempurnakan penelitian serupa, serta dalam upaya meningkatkan kualitas proses pendidikan.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. *Game Wordwall*

Game Wordwall adalah platform digital yang berfungsi sebagai media ajar, sumber informasi, serta alat evaluasi daring yang mampu menarik minat belajar siswa.[19]

b. Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah kemampuan untuk menggunakan keterampilan berpikir secara efisien guna menciptakan ide, mengevaluasi, dan membuat keputusan berdasarkan keyakinan atau tindakan yang diambil oleh seseorang.[20]

---

[19] Prima Mutia Sari and Husnin Nahry Yarza, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi," (*Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. 2, 2021), hal. 195.

[20] Nurul Rahmaini and Salsabila Ogylva Chandra, "Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika," (*Griya Journal of Mathematics Education and Application* 2024), hal. 5.

c. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan ilmu yang mempelajari makhluk hidup, benda mati, dan interaksi antara keduanya di lingkungan alam. Selain itu, kita juga mempelajari aktivitas manusia, sebagai bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungan sekitar.[21]

2. Penegasan Operasional

Penelitian ini menguji penggunaan *Game Wordwall* untuk media pembelajaran digital interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa pada saat pembelajaran IPAS. Berpikir kritis yang dimaksud yaitu kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun informasi secara logis untuk membuat keputusan yang tepat berdasarkan materi yang telah dipelajari. Pembelajaran IPAS mencakup materi tentang makhluk hidup, benda mati, dan kehidupan manusia dalam masyarakat. Sementara itu pengaruh *Game Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa diukur menggunakan tes dan angket.

H. Sistematika Pembahasan

Penyusunan sistematika pembahasan skripsi sangat penting dalam proses penulisan. Agar penulisan lebih terstruktur, peneliti merancang alur pembahasan yang disesuaikan dengan pedoman skripsi Strata I di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Berikut sistematika penulisan secara lengkap:

[21] Defi Elmi, "Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar," (*Journal of Basic Education Studies* 6, 2023).

1. Bagian awal mencakup halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan penguji, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian inti
   a. **Bab I**: PENDAHULUAN. Pada bab ini, membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.
   b. **Bab II**: LANDASAN TEORI. Pada bab ini, berisi deskripsi teori yang relevan dengan topik penelitian tentang, *Game Wordwall*, berpikir kritis, penelitian terdahulu sebagai acuan perbandingan, serta kerangka berpikir penelitian.
   c. **Bab III**: METODE PENELITIAN. Pada bab ini, menjelaskan rancangan penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian
   d. **Bab IV**: HASIL PENELITIAN. Pada bab ini, berisi pemaparan data atau temuan penelitian yang disajikan berdasarkan topik yang sesuai dengan pertanyaan maupun pernyataan penelitian, serta hasil analisis data yang telah dilakukan. Data yang disajikan meliputi hasil observasi, wawancara, serta informasi lain yang relevan yang telah dikumpulkan oleh peneliti melalui berbagai teknik pengumpulan data yang telah dijelaskan sebelumnya.

e. **Bab V**: PEMBAHASAN. Pada bab ini, membahas Bab ini membahas hasil penelitian yang mencakup rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti, yang akan dibahas secara terstruktur berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian.

f. **Bab VI**: PENUTUP. Pada bab ini, berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merangkum secara singkat seluruh temuan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian serta penelitian sebelumnya. Kesimpulan ini diperoleh dari hasil analisis data yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya. Saran disusun berdasarkan temuan dan pertimbangan penulis, yang ditujukan kepada pengelola objek penelitian atau peneliti di bidang terkait, yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian ini. Saran ini merupakan implikasi dari hasil penelitian dan diarahkan pada dua hal: (1) Saran untuk memperluas penelitian, dan (2) Saran untuk menentukan kebijakan di bidang yang berkaitan dengan fokus penelitian.

3. Bagian terakhir

   Bagian akhir terdiri dari daftar rujukan, lampiran, dan daftar riwayat hidup penulis