ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Metode *Game Based Learning* Melalui *Wordwall* Terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 4 Tulungagung" ini ditulis oleh Rosiana Lutfiasari, NIM. 126205212162, dengan pembimbing Dr. Khabibur Rahman, M.Pd.I

Kata Kunci: *Game Based Learning, Bernalar Kritis, dan Wordwall*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan bernalar kritis siswa dalam pembelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung, khususnya pada materi pola bilangan, menjadi latar belakang penelitian ini. Pembelajaran konvensional yang monoton menyebabkan siswa cepat bosan dan kesulitan memahami konsep. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan kemampuan bernalar kritis siswa secara menyenangkan dan interaktif.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Game Based Learning* (GBL) melalui aplikasi Wordwall terhadap penguatan dimensi bernalar kritis pada Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam penerapan metode tersebut di kelas. Wordwall dipilih karena menyediakan media permainan edukatif yang menarik dan dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi-experimental dan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari 37 siswa kelas IV di MIN 4 Tulungagung, dengan pembagian 18 siswa sebagai kelompok eksperimen (menggunakan metode GBL melalui Wordwall) dan 19 siswa sebagai kelompok kontrol (menggunakan metode konvensional). Instrumen yang digunakan meliputi tes kemampuan bernalar kritis dan kuesioner kendala penerapan. Analisis data dilakukan menggunakan uji effect size dengan rumus Cohen's d.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* melalui Wordwall memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan kemampuan bernalar kritis siswa, dengan nilai effect size sebesar 3,87 yang termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan metode GBL melalui Wordwall efektif untuk memperkuat salah satu dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu bernalar kritis. Meskipun terdapat beberapa kendala dalam penerapannya, seperti keterbatasan waktu dan kesiapan teknis, secara keseluruhan metode ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna.

ABSTRACT

The thesis with the title "The Influence of *Game Based Learning* Method Through *Wordwall* on Strengthening Pancasila Student Profiles of Students' Critical Reasoning Dimensions in Mathematics Subjects at State Islamic Elementary School 4 Tulungagung" was written by Rosiana Lutfiasari, Student ID. 126205212162, with the supervisor Dr. Khabibur Rahman, M.I.Ed

Keywords: *Game Based Learning, Critical Reasoning, and Wordwall*

This research is motivated by the low critical reasoning ability of students in mathematics learning at State Islamic Elementary School 4 Tulungagung, especially in number pattern material, which is the background of this research. Monotonous conventional learning causes students to get bored quickly and have difficulty understanding concepts. This has an impact on low active participation and student learning outcomes. To overcome these problems, learning method innovations are needed that are able to increase students' interest and critical reasoning skills in a fun and interactive way.

The purpose of this study is to determine the influence of the Game Based Learning (GBL) method through the Wordwall application on strengthening the critical reasoning dimension in the Pancasila Student Profile in mathematics learning. In addition, this study also aims to identify the obstacles faced in the application of these methods in the classroom. Wordwall was chosen because it provides an educational game media that is interesting and can be adapted to the learning material, so it is expected to increase students' motivation to learn and critical thinking skills.

This research method uses a quantitative approach with quasi-experimental methods and pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 37 grade IV students at MIN 4 Tulungagung, with the division of 18 students as an experimental group (using the GBL method through Wordwall) and 19 students as a control group (using conventional methods). The instruments used included a critical reasoning ability test and a questionnaire on application constraints. Data analysis was carried out using an effect size test with Cohen's formula d.

The results showed that the application of the *Game Based Learning* method through Wordwall had a very large influence on improving students' critical reasoning skills, with an effect size value of 3.87 which was in the very high category. This proves that the use of the GBL method through Wordwall is effective in strengthening one of the dimensions of the Pancasila Student Profile, namely critical reasoning. Although there are several obstacles in its application, such as time constraints and technical readiness, overall this method has proven to be able to create a more interesting and meaningful learning atmosphere.

ملخص

الأطروحة التي تحمل عنوان "تأثير طريقة *التعلم القائم على الألعاب* من خلال *جدار الكلمات* على تعزيز ملامح طلاب بانكاسيلا لأبعاد التفكير النقدي للطلاب في مواد الرياضيات في مدرسة ابتداية نيجيري أربعة تولونگاجونج " كتبها روزيانا لوتفياساري، رقم تعريف الطالب. ١٢٦٢٠٥٢١٢١٦٢، مع المشرف الدكتور حَبِيْبُ الرَّحْمٰن، ماجستير التربية الإسلامية.

الكلمات الأساسية: *التعلم القائم على الألعاب، والتفكير النقدي، وجدار الكلمات*

هذا البحث مدفوع بانخفاض قدرة الطلاب على التفكير النقدي في تعلم الرياضيات في مدرسة ابتداية نيجيري أربعة تولونگاجونج، خاصة في مادة نمط الأرقام، والتي هي خلفية هذا البحث. يتسبب التعلم التقليدي الرتيب في شعور الطلاب بالملل بسرعة وصعوبة فهم المفاهيم. هذا له تأثير على المشاركة النشطة المنخفضة ونتائج تعلم الطلاب. للتغلب على هذه المشكلات، هناك حاجة إلى ابتكارات في طريقة التعلم قادرة على زيادة اهتمام الطلاب ومهارات التفكير النقدي بطريقة ممتعة وتفاعلية.

الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير طريقة التعلم القائم على الألعاب من خلال تطبيق ووردوول (منصة تعليمية رقمية تعتمد على الألعاب التعليمية التفاعلية) على تعزيز البعد المنطقي النقدي في ملف تعريف طالب بانتشاسيلا في تعلم الرياضيات. بالإضافة إلى ذلك، تهدف هذه الدراسة أيضا إلى التعرف على المعوقات التي تواجه تطبيق هذه الأساليب في الفصول الدراسية. تم اختيار ووردوول (منصة تعليمية رقمية تعتمد على الألعاب التعليمية التفاعلية) لأنه يوفر وسائط ألعاب تعليمية مثيرة للاهتمام ويمكن تكييفها مع المواد التعليمية، لذلك من المتوقع أن تزيد من دافع الطلاب للتعلم ومهارات التفكير النقدي.

تستخدم طريقة البحث هذه نهجا كميا مع طرق شبه تجريبية وتصميم مجموعة تحكم قبل الاختبار اللاحق. تألفت عينة البحث من ٣٧ طالبا من الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية الرابعة تولونغاغونغ، مع تقسيم ١٨ طالبا كمجموعة تجريبية (باستخدام طريقة من خلال ووردوول (منصة تعليمية رقمية تعتمد على الألعاب التعليمية التفاعلية) و ١٩ طالبا كمجموعة ضابطة

(باستخدام الطرق التقليدية). وشملت الأدوات المستخدمة معرضا لقدرة التفكير النقدي واستبيانا عن قيود التطبيق. تم إجراء تحليل البيانات باستخدام اختبار حجم التأثير باستخدام صيغة كوهين.

أظهرت النتائج أن تطبيق طريقة التعلم القائم على الألعاب من خلال ووردوول كان له تأثير كبير جدا على تحسين مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب، بقيمة حجم تأثير ٣,٨٧ والتي كانت في الفئة العالية جدا. هذا يثبت أن استخدام طريقة التعلُّم القائم على اللّعب من خلال ووردوول فعال في تعزيز أحد أبعاد ملف تعريف طالب بانتشاسيلا، وهو التفكير النقدي. على الرغم من وجود العديد من العقبات في تطبيقه، مثل قيود الوقت والاستعداد الفني، فقد أثبتت هذه الطريقة بشكل عام أنها قادرة على خلق جو تعليمي أكثر إثارة للاهتمام وذات مغزى.