

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era globalisasi yang semakin berkembang, dunia Pendidikan juga dihadapkan dengan tantangan dalam mempersiapkan generasi muda yang paham akan teknologi serta mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju. Teknologi Pendidikan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan berbagai layanan teknologi sehingga mempermudah proses pembelajaran.² Perkembangan Pendidikan ditandai dengan perkembangan kurikulum Pendidikan. Kurikulum di Indonesia saat ini adalah kurikulum merdeka

Kurikulum merdeka menekankan akan Penguatan profil pelajar Pancasila. Proyek penguatan profil pelajar Pancasila memerlukan penerapan literasi baca tulis, terutama untuk siswa kelas rendah. Karena itu, diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas, khususnya guru, agar proyek ini dapat berjalan optimal.³ Proyek penguatan profil pelajar Pancasila ini bertujuan untuk membentuk siswa dalam menguatkan karakter unggul dan mampu berkontribusi secara aktif dalam masyarakat. Profil Pelajar Pancasila mencakup enam dimensi karakter yang perlu dimiliki oleh peserta didik yaitu, beriman dan bertakwa

² Romi Mesra, Dian Pratiwi, And Rika Handayani, Teknologi Pendidikan, Ed. By Andri Purnomo (Banten: Pt Sada Kurnia Pustaka, 2023). hal. 1

³ Gunawan Santoso Et Al., 'Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Literasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila', Jurnal Pendidikan Transformatif 2, No. 1 (March 2023). hal. 86

kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia, mandiri, gotong-royong, berkebinekaan global, bernalar kritis, dan kreatif.⁴

Salah satu dimensi penting dalam Profil Pelajar Pancasila adalah kemampuan bernalar kritis, Kemampuan bernalar kritis sangat penting bagi peserta didik dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah.⁵ Elemen- elemen dari kemampuan bernalar kritis meliputi kemampuan memperoleh dan memproses informasi serta gagasan, kemampuan untuk menganalisis dan mengevaluasi penalaran, serta melakukan refleksi terhadap pemikiran dan proses berpikir yang digunakan dalam mengambil keputusan merupakan bagian penting dari keterampilan berpikir kritis.⁶

Dimensi bernalar kritis sangat berhubungan dengan pemecahan masalah dalam pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang tidak terlepas dari pemecahan masalah dan memerlukan penalaran kritis serta logis adalah pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting bagi anak, karena dapat membantu mereka dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, serta berfungsi sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis.⁷

⁴ Mohamad Rifqi Hamzah And Others, 'Proyek Profil Pelajar Pancasila Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik', *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2.04 (2022), 553–59. hal. 557

⁵ Oktari Sapitr And Murdani³ Euis Nursa'adah², 'Penguatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Melalui Pbl Di Sdn 88 Kota Bengkulu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09 (2024). hal. 709

⁶ Musdalipah Musdalipah, Rustang Bin Lapude, And Ahmad Mukhtar, 'Profil Pelajar Pancasila Dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam', *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 1.4 (2023), 164–79 . hal. 168

⁷ Sita Husnul Khotimah, "Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* (2020), hal 492

Berdasarkan data yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan wawancara oleh peneliti, banyak siswa kelas 4 di MIN 4 Tulungagung yang kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar mereka, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika secara mendalam. Secara umum kesulitan belajar matematika disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi sikap siswa yang kurang positif terhadap pelajaran matematika, minat belajar yang rendah, motivasi yang lemah, dan kemampuan sensorik yang kurang baik. Sedangkan faktor eksternal meliputi guru yang kurang aktif, minimnya peralatan pembelajaran, lingkungan keluarga yang kurang mendukung, serta lingkungan masyarakat yang ramai dan tingkat pendidikan masyarakat yang umumnya masih rendah.⁸

Pendekatan konvensional membuat pembelajaran menjadi kurang optimal, karena kebanyakan siswa akan merasa bosan saat mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah dan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.⁹ Siswa juga sulit dalam mengerjakan soal cerita dalam materi, yang dimana soal cerita ini memerlukan penalaran yang kritis agar dapat memahami soal sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik.

⁸ Sri Ayu, Sekar Dwi Ardianti, And Savitri Wanabuliandari, 'Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika', Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 10.3 (2021), 1611–22 . hal. 1612

⁹ Siti Aisyah And Others, 'Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pendekatan Whole Language Di Sekolah Dasar', Jurnal Basicedu, 4.3 (2020), 637–43 . hal. 642

Pembelajaran matematika membutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memperkuat kemampuan bernalar kritis mereka.¹⁰ Salah satu metode pembelajaran yang relevan dan inovatif untuk mencapai tujuan ini adalah *Game Based Learning*. Melalui penerapan *Game Based Learning*, siswa dapat belajar matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga tidak hanya mengurangi kejenuhan, tetapi juga merangsang keterlibatan mereka dalam proses belajar. Metode pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui pemecahan masalah secara sistematis dalam konteks permainan yang menarik.

Game Based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar dengan memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.¹¹ Melalui penggunaan media permainan tambahan, seperti aplikasi *Wordwall*, maka pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan. *Wordwall* adalah aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, atau alat penilaian online yang menarik bagi siswa.¹² Keunggulan aplikasi ini adalah menyediakan banyak template yang dapat dibuat dan disesuaikan oleh guru.

¹⁰ Fauzi Mulyatna And Arfatin Nurrahmah, 'Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga', *Jurnal Masyarakat Berkemajuan*, 3.1 (2019). hal. 75

¹¹ Mochammad Arbayu, Susilaningsih, And Zainul Abidin, 'Pengembangan *Game Based Learning* Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4.2 (2018), 113–18. hal. 114

¹² 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*, 4.2 (2021), 195 hal.196

Wordwall menyediakan berbagai macam permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, termasuk matematika, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan.¹³ Selain itu, permainan tersebut dapat merangsang kemampuan bernalar kritis siswa melalui tantangan-tantangan yang ada di dalam permainan. Berhubungan dengan rendahnya penalaran kritis pada siswa maka metode *Game Based Learning* melalui situs *Wordwall* ini sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, sehingga meningkatkan penalaran kritis siswa.

Penalaran kritis siswa MIN 4 Tulungagung yang sangat rendah menjadikan peneliti tertarik untuk memilih madrasah ini sebagai lokasi penelitian, karena madrasah ini juga telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang mendukung penelitian dalam penguatan dimensi bernalar kritis pada Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu peneliti mengambil Variabel tersebut sebagai Variabel dalam penelitian ini. Sejalan dengan tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, MIN 4 Tulungagung memiliki potensi besar dalam mendukung pendekatan inovatif, seperti penggunaan metode *Game Based Learning* melalui media interaktif. Pemilihan lokasi ini diharapkan memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan minat belajar dan hasil pembelajaran siswa dalam konteks Kurikulum Merdeka yang sedang diterapkan.

Berdasarkan hasil penelusuran yang dilakukan oleh peneliti pada database *Google Scholar* dengan menggunakan kata kunci Metode *Game Based Learning*

¹³ Nurul Aini And Others, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui *Wordwall* Pada Materi Pecahan Campuran', Jurnal Unusida, 2.2 (2024), 65–70. Hal. 65

melalui *Wordwall* pada kurun waktu 2019-2024, terdapat kurang lebih 2.700 jurnal dan artikel yang membahas tentang kata kunci tersebut. Terdapat beberapa penggolongan penelitian yang dapat dijadikan referensi, yaitu penelitian yang dilakukan pada variabel lain seperti Kemampuan Membaca¹⁴, Motivasi Belajar¹⁵, Digitalisasi Pendidikan¹⁶, dan keterampilan berpikir kritis.¹⁷ Selain itu, penelitian banyak dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar dan Menengah dengan berbagai mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA dan IPS. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu rata-rata menghasilkan pengaruh positif terhadap Variabel yang diujikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang masalah rendahnya penalaran kritis pada siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini berfokus pada pengaruh metode pembelajaran *Game Based Learning* terhadap penguatan dimensi bernalar kritis siswa pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa serta tujuan kurikulum yang diusung oleh pemerintah.

¹⁴ Arifin Ahmad and Others, 'Pengaruh Games Based Learning Berbantuan Aplikasi *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas 2 Sd', *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2.2 (2024), 247–53.

¹⁵ Farid Hatul Hasanah, Penerapan Model *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas Viii B Mts Lombok Kulon [Accessed 15 November 2024].

¹⁶ Lovandri Dwanda Putra And Others, 'Pemanfaatan *Wordwall* Pada Model *Game Based Learning* Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar', *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12.1 (2024).

¹⁷ Nada Imtiyaas, "Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023," 2023.

Penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan guna menjawab tantangan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam membentuk generasi yang mampu bernalar kritis di era yang serba cepat ini. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul penelitian ini: **“Pengaruh Metode *Game Based Learning* Melalui *Wordwall* Terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di MIN 4 Tulungagung”**

B. Identifikasi dan Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan bernalar kritis siswa kelas IV MIN 4 Tulungagung dalam pembelajaran matematika.
2. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, terutama dalam menyelesaikan soal cerita yang membutuhkan kemampuan berpikir kritis.
3. Pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional, sehingga siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.
4. Kurangnya inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam belajar matematika.
5. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dan media digital seperti Wordwall dalam mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka

yang menekankan penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila, khususnya dalam bernalar kritis.

Agar penelitian ini dapat terarah dan fokus pada tujuan peneliti, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada siswa kelas IV di MIN 4 Tulungagung pada mata pelajaran matematika.
2. Penelitian membahas pengaruh penggunaan metode *Game Based Learning* melalui media Wordwall terhadap penguatan dimensi bernalar kritis dalam Profil Pelajar Pancasila.
3. Penelitian ini tidak membahas dimensi lain dalam Profil Pelajar Pancasila seperti mandiri, gotong royong, atau kreatif, melainkan hanya terfokus pada dimensi bernalar kritis.
4. Media pembelajaran yang digunakan hanya terbatas pada aplikasi Wordwall, tidak termasuk platform digital lainnya.
5. Penelitian ini dilakukan dalam rentang waktu tertentu sesuai dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan keterbatasan waktu peneliti.
6. Materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi dengan materi yang akan diajarkan pada semester 2, yaitu pembelajaran matematika pada materi pola bilangan.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall* terhadap penguatan dimensi bernalar kritis pada profil pelajar Pancasila siswa pada mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung?
2. Bagaimana kendala dalam penerapan metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall* pada pembelajaran matematika untuk penguatan dimensi bernalar kritis?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall* terhadap penguatan dimensi bernalar kritis pada profil pelajar Pancasila siswa dalam mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung.
2. Untuk mengidentifikasi kendala dalam penerapan metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall* pada pembelajaran matematika yang bertujuan menguatkan dimensi bernalar kritis pada siswa.

E. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian Ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis dalam menggunakan sebuah metode pembelajaran pada mata pembelajaran matematika yang nantinya akan meningkatkan kemampuan untuk bernalar kritis pada siswa dan memberikan pembelajaran yang terbaik pada siswa di MIN 4 Tulungagung. Berikut adalah penjabaran dari manfaat teoritis dan praktis dalam penelitian ini:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) dan teknologi digital dalam pendidikan dasar. Secara lebih spesifik, hasil penelitian ini dapat memperkaya teori mengenai efektivitas metode *Game Based Learning* dalam penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu bernalar kritis, pada pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi para pendidik mengenai implementasi metode *Game Based Learning* melalui platform *Wordwall* dalam pembelajaran matematika. Dengan memahami pengaruh positifnya terhadap kemampuan bernalar kritis, para pendidik dapat mempertimbangkan untuk mengaplikasikan metode ini sebagai strategi pengajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta relevan dengan perkembangan teknologi.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk mengembangkan lebih lanjut topik terkait pembelajaran berbasis *game* atau dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila lainnya. Peneliti selanjutnya juga dapat mengkaji efektivitas metode ini dalam konteks mata pelajaran yang berbeda atau dalam kelompok usia yang lebih luas.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi yang bermanfaat bagi pembaca, khususnya mereka yang tertarik dengan inovasi dalam metode pembelajaran serta penguatan karakter siswa melalui Profil Pelajar Pancasila. Informasi yang disajikan dapat menambah wawasan dan motivasi pembaca dalam mengaplikasikan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif.

d. Bagi Kalangan Akademis UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Penelitian ini dapat menambah khazanah penelitian di lingkungan akademis UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, khususnya dalam prodi Pendidikan Dasar. Selain itu, penelitian ini bisa menjadi referensi yang berharga bagi mahasiswa atau dosen yang ingin mengkaji lebih jauh mengenai implementasi metode pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan di Indonesia.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian ini disusun untuk memperjelas batasan-batasan yang digunakan dalam penelitian serta menentukan area yang menjadi fokus utama, sehingga penelitian dapat dilakukan secara terarah dan sistematis.

Penelitian ini difokuskan pada penerapan metode *Game Based Learning* melalui media *Wordwall* dalam proses pembelajaran matematika untuk siswa kelas IV di MIN 4 Tulungagung. Fokus utama penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode tersebut terhadap penguatan dimensi

bernalat kritis yang merupakan salah satu elemen dalam Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

Adapun ruang lingkup penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Subjek penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV MIN 4 Tulungagung Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Objek penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan metode *Game Based Learning* melalui media Wordwall serta kemampuan bernalat kritis siswa sebagai salah satu dimensi dalam Profil Pelajar Pancasila.

3. Mata pelajaran

Mata pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah Matematika, khususnya pada materi Pola Bilangan yang berkaitan dengan soal cerita yang membutuhkan kemampuan berpikir logis dan analitis.

4. Variabel penelitian

Penelitian ini terdiri dari:

- a. Variabel bebas (independen): Metode *Game Based Learning* melalui Wordwall
- b. Variabel terikat (dependen): Kemampuan bernalat kritis siswa

5. Kurikulum yang digunakan

Penelitian ini mengacu pada Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalat kritis.

6. Lingkungan penelitian

Penelitian dilakukan di lingkungan sekolah dasar berbasis madrasah yaitu MIN 4 Tulungagung, yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai dasar pembelajaran

Dengan batasan dan ruang lingkup ini, penelitian diharapkan dapat memberikan hasil yang spesifik, relevan, dan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di era digital.

G. Penegasan Variabel

Penegasan istilah dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan makna dari istilah-istilah penting yang digunakan, agar tidak terjadi kesalahpahaman. Dengan penjelasan ini, pembaca dapat lebih mudah memahami maksud dari konsep dan variabel yang dibahas dalam penelitian. Berikut beberapa istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini:

1. Definisi Konseptual

a. Metode *Game Based Learning*

Game Based Learning tidak hanya berisi teori tentang *games* yang berbeda tetapi juga bagaimana menemukan sesuatu dalam pembelajaran. *Game Based Learning* dapat membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan membangkitkan minat belajar sehingga dapat memotivasi dan mendorong peserta didik lebih aktif dan kreatif.¹⁸

b. *Wordwall*

¹⁸ Muhammad Dipani, 'Inovasi Metode Pembelajaran Menggunakan Game-Based Learning (Gbl) Untuk Memotivasi Pelajar, Prosiding Saintek: Sains Dan Teknologi, Vol.2 No.1, 2023, ', Sains Dan Teknologi, 2.1 (2023), 197–204. Hal. 198

Wordwall adalah sebuah situs atau aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk penilaian daring yang lebih menyenangkan bagi siswa.¹⁹

Wordwall akan digunakan sebagai media bantu untuk mempermudah dalam penerapan metode *Game Based Learning*.

c. Dimensi bernalar kritis.

Dimensi bernalar kritis pada penelitian ini berperan sebagai Variabel terikat yang dimana dimensi bernalar kritis dapat ditingkatkan atau tidak dalam penelitian ini. Keterampilan bernalar kritis merupakan kemampuan kognitif yang melibatkan analisis mendalam dan terstruktur terhadap suatu permasalahan, termasuk dalam membedakan inti persoalan serta mengidentifikasi informasi yang relevan guna merancang strategi pemecahan masalah secara tepat dan hati-hati.²⁰

2. Definisi Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan “Pengaruh Metode *Game Based Learning* Melalui *Wordwall* Terhadap Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di MIN 4 Tulungagung” adalah dimana peneliti akan menguji pengaruh yang muncul setelah menggunakan metode *Game Based Learning* melalui media *Wordwall* yang menguatkan salah satu dimensi dari profil pelajar Pancasila yaitu bernalar kritis, dan menemukan apa saja kendala yang

¹⁹ Prima Mutia Sari And Husnin Nahry Yarza, ‘Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan *Wordwall* Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi’, Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4.2 (2021). Hal 196

²⁰ Yurike Ernawati And Fitri Puji Rahmawati, ‘Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis Dalam Modul Belajar Siswa Literasi Dan Numerasi Jenjang Sekolah Dasar’, Jurnal Basicedu, 6.4 (2022), 6132–44 . Hal 6133

dihadapi oleh penulis selama penerapan metode *Game Based Learning* ini. Jadi untuk mengetahui efektif atau tidaknya metode ini, dapat diketahui melalui peningkatan penalaran kritis matematika peserta didik saat melaksanakan pre-test dan post-test.

H. Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Bab I: Pendahuluan. Bab ini memuat latar belakang masalah yang menjelaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, terutama dengan memanfaatkan media digital seperti *Wordwall*. Kemudian, perumusan masalah yang berfokus pada pengaruh metode *Game Based Learning* terhadap peningkatan penalaran kritis pada siswa yang sekarang cenderung masih sangat rendah. Tujuan penelitian juga akan diuraikan, yaitu untuk menganalisis pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall* terhadap penguatan dimensi bernalar kritis pada profil pelajar Pancasila, dan untuk mengidentifikasi kendala dalam penerapan metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall* pada pembelajaran matematika yang bertujuan menguatkan dimensi bernalar kritis pada siswa di MIN 4 Tulungagung

Bab II: Landasan Teori. Bab ini, pembahasan berfokus pada teori-teori terkait metode *Game Based Learning*, dalam bab ini juga terdapat kerangka berfikir yang menjelaskan uraian secara singkat konsep masalah yang telah dipecahkan dan diidentifikasi. Serta terdapat sistematika pembahasan yang menguraikan komponen yang ada pada BAB I, II, dan III secara singkat.

Bab III: Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, yaitu metode kuantitatif. Desain penelitian berupa eksperimen semu

dengan kelompok kontrol dan kelompok perlakuan. Populasi dan sampel penelitian adalah siswa kelas IV di MIN 4 Tulungagung. Instrumen pengumpulan data meliputi soal tes untuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui sejauh mana perkembangan penalaran kritis pada siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode *Game Based Learning* ini. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji statistik untuk melihat pengaruh metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall* terhadap penalaran kritis siswa. Serta statistic deskriptif untuk mengidentifikasi kendala dalam penerapan metode *Game Based Learning* melalui *Wordwall* pada pembelajaran matematika yang bertujuan menguatkan dimensi bernalar kritis pada siswa, dan terakhir terdapat Daftar pustaka sementara,

BAB IV: Hasil penelitian. Bab ini membahas tentang hasil penelitian yang telah didapatkan oleh peneliti, mulai dari paparan data hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen tes, hasil uji Homogenitas dan Normalitas, hasil *Pretest* dan *Posttest* di kelas kontrol maupun eksperimen, hasil Uji hipotesis yang meliputi *Independent sample T-test*, *Effect Size*, yang terakhir adalah hasil rekapitulasi skala likert pada kuesioner hingga pengolahannya menjadi bentuk mean dan presentase.

BAB V: Pembahasan. Bab ini membahas tentang hasil penelitian yang ditemukan dan mengaitkannya pada teori-teori ahli yang sudah ada. Pada bab ini data disajikan lebih panjang dengan penjelasan yang mendalam tentang temuan penelitian, menghubungkannya dengan teori-teori ataupun literatur yang relevan dengan temuan penelitian, serta memberikan jawaban dari Rumusan penelitian

BAB VI: Penutup. Bab ini membahas kesimpulan dan saran, kesimpulan yang disajikan berupa kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian, dibentuk dalam poin-poin inti dari temuan penelitian. Saran menyajikan beberapa saran dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah ditemukan, baik kepada penelitian lanjutan maupun penerapan praktis dari temuan penelitian.