



# Application of Case-Based Wordwall Media to Improve Primary School Students' Critical Thinking Abilities

## Penerapan Media Wordwall Berbasis Kasus Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar

Nurul Agustin<sup>1\*</sup>, Rahmat Rudianto<sup>2</sup>, Ria Resti Fauziah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Al Azhar Menganti Gresik, Indonesia

### OPEN ACCESS

ISSN 2579-5813 (online)

Edited by:

Moch. Bahak Udin By Arifin

Reviewed by:

Agus Budiman,

Supyan Hussin

\*Correspondence:

Nurul Agustin  
[nurulagustinpgsd07@gmail.com](mailto:nurulagustinpgsd07@gmail.com)

Received: 1 October 2024

Accepted: 25 October 2024

Published: 31 October 2024

Citation:

Nurul Agustin, Rahmat

Rudianto, Ria Resti

Fauziah (2024)

Application of Case-Based Wordwall Media  
to Improve Primary School Students'  
Critical Thinking Abilities. 8:2.

doi:

10.21070 / madrosatuna. v8i2.1622

Learning at SDN Jatikalang II Krian-Sidoarjo class V on the subject of energy transfer between living things, student learning outcomes are very low, low learning outcomes are influenced by sources of teaching materials that do not attract students' attention and the teacher's lack of creativity in developing teaching materials. Lack of knowledge regarding the use of learning media, especially website-based learning media, to improve student learning outcomes, what needs to be improved is how the teacher's role is in processing the class, how students respond in participating in learning activities in completing assignments with the type of problem solving presented in wordwall media. With the background of the problem above, the aim is to improve students' critical thinking through the application of case-based wordwall media. This research is a type of classroom action research (PTK) that goes through four stages, namely planning, action, observation and reflection, with data collection techniques of observation, interviews, tests and questionnaires. The results of research on student activities in cycle I obtained a percentage of 79% and increased in cycle II by 90%, the results of student activities obtained a percentage of 80% and increased in cycle II by 95%. These results greatly influenced student learning outcomes with the achievement in cycle I of 80% increasing in cycle II to 95%, while the results of the questionnaire in the form of student responses in applying wordwall media to learning activities were obtained at 92.5%. From these results it can be concluded that the application of wordwall media can be applied for problem solving and improving students' critical thinking.

**Keywords:** Wordwall Media, Case Based, Elementary School

Pembelajaran di SDN Jaticalang II Krian-Sidoarjo kelas V pada materi organ tubuh manusia hidup hasil belajar siswa sangat rendah, hasil belajar yang rendah dipengaruhi oleh sumber bahan ajar yang kurang menarik perhatian siswa dan kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar. Kurangnya pengetahuan tentang pemanfaatan penggunaan media pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis website, untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka yang perlu ditingkatkan ialah bagaimana peran guru dalam mengolah kelas, bagaimana respon siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam menyelesaikan tugas dengan jenis pemecahan masalah yang disajikan dalam media wordwall. Dengan adanya latar belakang masalah diatas, bertujuan meningkatkan berpikir kritis siswa melalui penerapan media wordwall berbasis kasus. Penelitian ini merupakan jenis penelitian penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi, dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, tes dan kuesioner. Hasil dari penelitian pada aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase sejumlah 79% dan meningkat disiklus II sebesar 90%, hasil dari aktivitas siswa memperoleh persentase sejumlah 80% dan meningkat di siklus II 95%. Dengan adanya hasil tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan perolehan disiklus I 80% meningkat di siklus II 95%, adapun hasil angket berupa respon siswa dalam penerapan media wordwall pada kegiatan pembelajaran diperoleh 92.5 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media wordwall dapat diterapkan untuk pemecahan masalah dan meningkatkan berpikir kritis siswa.

**Kata Kunci: Media Wordwall, Berbasis Kasus, Sekolah Dasar**

## PENDAHULUAN

Guru merupakan faktor penting yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran karena proses pembelajaran menjadi pondasi utama dalam perkembangan pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa. Guru harus mempunyai kemampuan dalam berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat melatih intelektual siswa melalui pembelajaran. Kecerdasan intelektual siswa akan meningkat sepanjang proses pendidikan (Pratiwi, 2020). Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan intelektual siswa dengan melalui penyajian media pembelajaran yang bermanfaat untuk membangkitkan minat siswa. Dalam dunia pendidikan modern, guru dapat memanfaatkan alat pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga penting bagi guru dapat melakukan menganalisis kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru profesional harus mampu menyelidiki apa saja yang dapat menarik perhatian siswanya (Anggraeni et al., 2021).

Kecerdasan intelektual adalah kecerdasan yang dimiliki seorang anak, dan kecerdasan intelektual merupakan kecerdasan kognitif yang dimiliki setiap individu anak sehingga dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara alami. Beberapa kegiatan dalam belajar untuk melatih intelektual anak dengan berpikir, menalar, serta memecahkan masalah, oleh karena itu peran guru dalam mengembangkan pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk dapat meningkatkan kecerdasan intelektual siswa. Kemampuan berpikir anak melalui kegiatan menemukan fakta, dan mampu menerima konsekuensi hasil keputusan sendiri (Nuraini, 2017). Dunia pendidikan telah mengalami banyak perubahan selama abad 21, salah satu contohnya adalah bagaimana guru harus mempersiapkan siswa mereka untuk kreativitas, kemampuan, dan keahlian yang memungkinkan mereka beradaptasi dengan teknologi baru. Selain itu keterampilan 4C adalah berpikir kreatif (creative thoughtking), berkomunikasi (communication), berpikir kritis dan memecahkan masalah (critical thoughtking and problem solving), dan berkolaborasi (collaboration) (Widianti & Sari, 2022). Berpikir kreatif dapat membantu siswa mengembangkan akal dan logika, meningkatkan kecerdasan untuk memecahkan masalah, dan memperluas pengetahuan mereka tentang konsep dan ide yang lebih kompleks (Agustin, 2021).

Dari hasil observasi di SDN Jaticalang II Krian- Sidoarjo, terlihat siswa bosan dan tidak terlihat antusias ketika diberi tugas oleh guru pada materi organ tubuh manusia. Hal tersebut dipengaruhi oleh adanya penggunaan metode, model dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga siswa tidak aktif selama kegiatan pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh data hasil belajar siswa pada materi organ tubuh manusia pada pembelajaran IPAS, persentase 70% siswa yang mendapat nilai kurang dari 75. Dengan adanya permasalahan tersebut diperlukan adanya alternatif yang dapat memberikan dampak yang signifikan pada perubahan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran wordwall berbasis kasus. Memberikan tugas kepada siswa dalam bentuk pemecahan masalah melalui pembelajaran akan melatih siswa dalam berpikir, selain untuk mengasah ide kreatif siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa karena siswa mampu meningkatkan berpikir kritis. Menurut (Susilawati et al., 2020) bahwa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, dengan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui selama proses pembelajaran. ketika siswa mencari jawaban atas pertanyaan, dapat dilihat bahwa seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif juga memiliki kemampuan berpikir kritis (Wati & Sari, 2023).

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran, baik secara teknis maupun fisik, yang memungkinkan guru memudahkan dan membantu siswa melihat materi pembelajaran dan memungkinkan siswa memahami tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memberikan informasi tentang pembelajaran (Adam et al., 2015). Pemilihan media pembelajaran ditentukan dari karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran selain itu gaya belajar siswa juga perlu diperhatikan, karena gaya belajar anak berbeda-beda. Sehingga perlu adanya bantuan media pembelajaran yang menarik seperti media edukasi game, salah satu media pembelajaran yang dan bervariasi dengan menggunakan media wordwall, dimana peneliti menyajikan materi ajar dan tugas siswa jenis pemecahan masalah dalam aplikasi wordwall.

Wordwall adalah sebuah media game edukasi berbasis kata-kata, dapat menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar untuk menarik minat siswa (Zulfah, 2023). Wordwall adalah salah satu aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas kelas interaktif, dengan permainan atau game. Dengan media wordwall pembelajaran lebih menyenangkan untuk diikuti, tidak membuat siswa bosan dengan cepat, dan memberikan visualisasi yang menarik dan kegiatan belajar tidak kaku, siswa tidak merasa tertekan selama proses belajar (Sari & Yarza, 2021). Membuat wordwall sangat membantu guru dalam mendesain soal untuk siswa dan menampilkan materi semenarik mungkin, selain itu membuat wordwall sangat terjangkau sekali karena untuk membuat aplikasi wordwall tidak perlu membayar secara berlangganan. Website Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan, seperti teka-teki silang, kartu acak, kuis, dan masih banyak lagi (Imanulhaq & Pratowo, 2022). Wordwall adalah media pembelajaran interaktif yang dapat diakses secara

online melalui wordwall.net. Sangat cocok untuk pembelajaran online karena memungkinkan siswa bermain sembari belajar. Dengan fitur seperti anagram, kuis, dan pencarian kata, Wordwall menawarkan delapan belas template atau fitur yang dapat digunakan (Sinaga & Soesanto, 2022). Dengan adanya banyak fitur yang dapat digunakan untuk pembelajaran dapat membuat soal dari jenis permainan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan lebih antusias dalam menyelesaikan tugas.

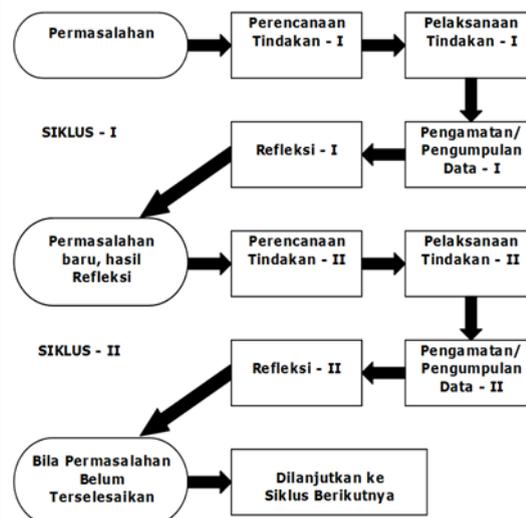
Ada beberapa keuntungan Wordwall yaitu alat pembantu dalam media pembelajaran yakni media berbasis teknologi yang fleksibel dan bervariasi, mudah digunakan, memiliki fitur gratis, dan memiliki tampilan yang menarik. Guru dapat menyesuaikan aktivitas pembelajaran dengan materi pelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa, jenis aktivitas ini mencakup berbagai jenis kartu flash, permainan kata, ujian, dan papan permainan interaktif. Selain itu, karena wordwall dapat diakses melalui ponsel, laptop, dan tablet, siswa dapat dengan mudah mengaksesnya. Wordwall membantu guru membuat media pembelajaran serupa dengan template dan contoh proyek dari pengguna lain. Guru juga dapat mengubah template yang ada dan menyesuaikan sesuai dengan penggunaan gambar, audio, dan video dalam kelas dengan begitu siswa akan lebih semangat dalam mencoba menyelesaikan dari berbagai jenis tampilan soal. Mencoba adalah cara berpikir yang lebih suka mencari tahu daripada diberi tahu. Proses berfikir mencoba menunjukkan bahwa setiap orang memiliki imajinasi dan keinginan yang kuat untuk menerapkan apa yang telah mereka pahami. Setiap orang ingin mengeksplorasi ide-ide secara bebas, dan kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide memungkinkan kita untuk melihat potensi dan kreativitasnya (Agustin, 2019).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan media wordwall berbasis kasus yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN Jaticalang Krian-Sidoarjo dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media wordwall pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas Action Research Classroom yang mengacu pada model penelitian yang dikembangkan Kemmis dan Mc.Taggart. Prosedur penelitian jenis PTK memiliki empat tahapan yaitu, penelitian dilakukan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada penelitian PTK satu siklus terdiri dari tahapan-tahap yang disebutkan di atas, siklus berikutnya, tahap perencanaan akan diubah dengan mengurangi pernyataan guru yang mengontrol siswa. Jenis Penelitian tindakan kelas memiliki siklus kegiatan yang berulang dan apabila tujuan belajar sudah sesuai dengan indikator keberhasilan sudah cukup, penelitian dapat dihentikan. Alur dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut :

Gambar 1. Tahapan-tahapan PTK



Penelitian ini dilaksanakan di SDN Jaticalang II Krian-Sidoarjo di kelas V dengan jumlah 20 siswa, ada 7 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Selain observasi peneliti memberikan pretest untuk perolehan data awal. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, tes, kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif, untuk data kuantitatif untuk mengetahui perolehan jumlah data pada kegiatan setiap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media wordwall dan jenis kualitatif untuk mendeskripsikan hasil dari perolehan data. Adapun rumus dalam mengukur, tes kemampuan beripikir siswa sebagai berikut:

- 1) Menghitung nilai rata-rata kelas dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan:

X = nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah semua nilai siswa

$\sum N$  = jumlah siswa

- 2) Menghitung nilai persentase ketuntasan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100$$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum$  siswa yang tuntas belajar = Siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$

$\sum$  siswa = Jumlah Total Aspek

Tabel 1. Kriteria Penilaian Validasi (Sa'diyah et al., 2023)

Tingkat Keberhasilan	Kategori	Tingkat Validasi
$\geq 80\%$ Sangat	Sangat Tinggi	Sangat Valid
60 – 79 %	Tinggi	Valid
40 – 59 %	Sedang	Cukup Valid
20 – 39 %	Rendah	Kurang Valid
< 20 %	Sangat Rendah	Tidak Valid

- 3) Peneliti menggunakan skala likert, sebagai sebagai alat penelitian digunakan untuk menganalisis data angket dan menginterpretasikan skornya. Skala likert bertujuan untuk menilai sikap dan pendapat individu dan kelompok tentang gejala sosial. Menurut pendapat (Tunissa et al., 2022), skala Likert memiliki variabel metrik yang digunakan saat memulai proyek. Pertanyaan atau pernyataan dengan jenis skala ordinal atau interval dapat digunakan. Item respon dalam pertanyaan skala berupa kata-kata yaitu : Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Cukup Setuju (3), Setuju (4) Dan Sangat Setuju (5). Ataupun bisa berupa kata lain seperti kurang, sangat kurang, cukup, baik dan sangat baik.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor Skala Likert

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81% - 100%	Sangat Baik
4	61% - 80%	Baik
3	41%-60%	Cukup Baik
2	21%- 40%	Kurang Baik
1	0% - 20%	Sangat Baik

- 4) Ketuntasan hasil belajar secara klasikal dihitng dengan menggunakan rumus:

$$PK = \frac{JT}{JS} \times 100$$

Keterangan :

PK = Persentase Ketuntasan Klasikal

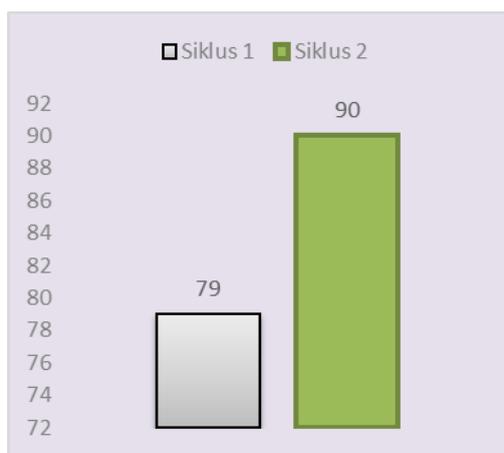
JT = Jumlah Siswa yang Tuntas

JS = Jumlah Seluruh Siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini dilakukan tindakan 2 siklus, dalam kegiatan pembelajaran di kelas peneliti berkolaborasi dengan guru kelas pada penerapan media wordwall berbasis kasus untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun perolehan hasil pada siklus I dan siklus II pada penilaian aktivitas guru ketika pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Gambar Diagram I. Hasil Perbandingan Persentase Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II



Aspek yang menjadi acuan pada penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan penerapan media wordwall berbasis kasus diantaranya ada aspek: (a) Guru memberikan gambar secara sederhana tentang bagian-bagian organ pernapasan manusia, (b) Guru meminta peserta didik mengaitkan fungsi organ pernapasan manusia dengan bagiannya untuk menarik kesimpulan, (c) Guru membagikan bahan ajar kepada setiap kelompok sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi, (d) Guru membagi kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang secara heterogen, (e) Guru memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD), (f) Peserta didik secara kelompok menyelesaikan permasalahannya pada lembar LKPD menggunakan media wordwall tentang "Proses Pernapasan Manusia" Link LKPD Media Wordwall: <https://wordwall.net/id/resource/74127665>, (g) Guru menentukan waktu untuk mengerjakan tugas (Membuat Bagan Proses Pernapasan Manusia) pada LKPD, (h) Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan, pertanyaan, atau masukan pada kelompok yang presentasi, (i) Guru memberikan apresiasi dan penguatan terhadap hasil siswa yang mendapat nilai tertinggi, (j) Guru melakukan refleksi hasil penyelesaian masalah, (k) Guru mengadakan soal Post Test menggunakan media wordwall. Link Posttest Media Wordwall: <https://wordwall.net/myactivities/folder/5171562/sistem-pernapasanmanusia/posttest>, (l) Guru memberikan penguatan dan kesimpulan, (m) Guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran sekaligus menyampaikan pesan moral dan penghargaan.

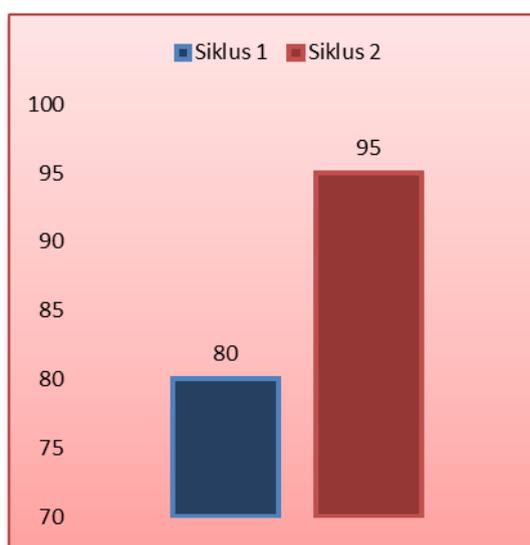
Dari hasil pengamatan kegiatan aktivitas guru pada gambar diagram diatas menunjukkan bahwa hasil aktivitas guru pada penerapan media wordwall berbasis kasus pada materi organ tubuh manusia mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II ada peningkatan sejumlah 12% dari 78% pada siklus I dengan kategori organ tubuh manusia meningkat menjadi 90% pada siklus II dengan kategori sangat baik sekali. Dari hasil siklus II dapat dinyatakan bahwa aktivitas guru sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu  $\geq 80\%$  dapat disimpulkan tidak dilakukan tindakan lagi di siklus berikutnya.

Guru merupakan fasilitator bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran, sehingga guru harus memiliki kemampuan dalam pengelolaan kelas. Efektivitas pembelajaran tidak dapat dicapai apabila guru yang lebih mendominasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, seorang guru dituntut mempunyai kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran dengan cara mendorong siswa agar ingin belajar dengan menentukan beberapa komponen pembelajaran seperti

pemilihan metode, model dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan begitu, kegiatan pembelajaran akan lebih aktif dan siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Afiif et al., 2016) bahwa seorang guru harus memahami dalam pengelolaan kelas agar suasana kelas lebih efektif. Salah satunya dengan pemilihan media wordwall dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran, materi dan soal dapat disajikan berupa game dengan begitu siswa tidak bosan secara tidak langsung siswa telah belajar dengan sajian tampilan game. Sejalan dengan pendapat (Maghfiroh, 2018) bahwa penggunaan media wordwall merupakan media untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan tugas dan memahami materi sehingga siswa lebih berinteraksi dengan sumber belajar sehingga tanpa di sadari siswa telah belajar (unconscious learning). Pembelajaran yang bermakna ada hubungan dua arah yaitu antara guru dengan siswa, kegiatan yang paling utama dalam mencapai keberhasilan belajar dan perilaku anak terletak pada seluruh kegiatan pembelajaran. hal tersebut didukung oleh pendapat (Kiom, 2017) bahwa proses pembelajaran secara keseluruhan merupakan cara untuk merubah perilaku siswa.

Hasil dari tindakan guru dengan penerapan media wordwall pada proses pembelajaran sangat mempengaruhi aktivitas siswa dikelas, dapat dilihat dari aktivitas siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada gambar diagram dibawah ini :

Gambar Diagram 2. Hasil Perbandingan Persentase Aktivitas Siswa pada Siklus I dan Siklus II



Aspek yang menjadi acuan pada penilaian aktivitas guru dalam pelaksanaan penerapan media wordwall berbasis kasus diantaranya ada aspek: (a) Siswa mengamati tentang bagian-bagian organ pernapasan manusia, (b) Siswa mengaitkan fungsi organ pernapasan manusia dengan bagiannya dan menarik kesimpulan, (c) Guru membagikan bahan ajar kepada setiap kelompok sebagai sarana untuk mengumpulkan informasi, (d) Siswa berkumpul dengan kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5-6 orang secara heterogen, (e) Siswa secara kelompok menyelesaikan permasalahannya pada lembar LKPD menggunakan media wordwall tentang "Proses Pernapasan Manusia" Link LKPD Media Wordwall: <https://wordwall.net/id/resource/74127665>, (f) Siswa memberikan waktu untuk mengerjakan tugas (Membuat Bagan Proses Pernapasan Manusia) pada LKPD, (g) Guru memberikan kesempatan tanggapan, pertanyaan, atau masukan pada kelompok yang presentasi, (h) Siswa secara berkelompok memberikan kesimpulan (j) Siswa mengerjakan soal Post Test menggunakan media wordwall. Link Posttest Media Wordwall: <https://wordwall.net/myactivities/folder/5171562/sistem-pernapasanmanusia/posttest>, (k) Siswa mampu mengemukakan kesimpulan secara individu.

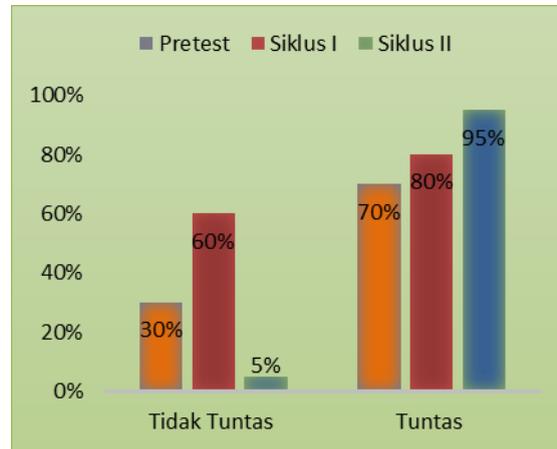
Perolehan data hasil dari aktivitas siswa terlihat pada gambar diagram 2, hasil menunjukkan pada siklus I diperoleh persentase sejumlah 80% dengan kategori baik. Dari hasil persentase pada siklus I sudah memenuhi ketuntasan indikator keberhasilan, namun peneliti tetap melakukan tindakan lagi pada siklus II, penilaian aktivitas siswa dilakukan di setiap siklus untuk mengetahui peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Dari hasil perolehan pada siklus II persentase sejumlah 95%, dengan kategori sangat baik. Dari hasil pada siklus II terjadi peningkatan 15% dari siklus I, perolehan data aktivitas siswa pada siklus II dapat dikatakan sudah sesuai dengan ketuntasan indikator keberhasilan  $\geq 80\%$ .

Aktivitas sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, tanpa aktivitas kegiatan pembelajaran belum dapat dikatakan belajar sebab belajar itu adalah melakukan atau berbuat. Pembelajaran yang bermakna ialah siswa harus terlibat aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran, untuk dapat aktif siswa harus mempunyai minat belajar yang tinggi. Pendapat bahwa berpikir kritis adalah dapat kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mempunyai tujuan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan daya berpikir manusia dalam menghadapi permasalahannya. Oleh karena itu, perlu adanya media yang dapat

menumbuhkan antusias siswa melalui penerapan media wordwall berbasis kasus dalam pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan akan menumbuhkan minat belajar siswa dan membuat siswa lebih bersemangat, antusias dalam menyelesaikan tugas sehingga dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran siswa lebih baik. Sejalan dengan pendapat (Sinaga & Soesanto, 2022) bahwa media wordwall merupakan media game interaktif yang dapat meningkatkan semangat siswa dan menyenangkan. Aktivitas siswa dalam belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan aktivitas belajar akan memberikan pengetahuan melalui pengalaman, agar pengetahuan dapat diterima oleh siswa dengan mudah maka perlu bahan ajar yang bervariasi sehingga minat belajar siswa meningkat. Sejalan dengan pendapat (Zulfah, 2023) bahwa minat belajar sangatlah penting dalam diri siswa, peningkatan minat belajar siswa mempengaruhi ketercapaian hasil belajar yang baik.

Dari hasil evaluasi setelah mengikuti pembelajaran dengan media wordwall berbasis kasus, hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II dapat dilihat pada gambar diagram 3 sebagai berikut:

Gambar Diagram 3. Hasil Perbandingan Presentase Ketuntasan secara Klasikal Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II



Dari sajian gambar diagram diatas, terlihat bahwa hasil belajar siswa melalui penerapan media wordwall mengalami peningkatan dari awal hasil pretest ketuntasan memperoleh 70% dari 20 siswa yang tidak tuntas 8 siswa. Pada siklus I dari jumlah 20 siswa yang tidak tuntas 7 siswa dan 13 siswa tuntas sehingga ketuntasan hasil belajar siswa jumlah persentase 80%. Hasil tersebut sudah sesuai dengan indikator keberhasilan, namun masih perlu ditingkatkan lagi pada siklus II. Perolehan hasil dari siklus II ketuntasan belajar siswa sejumlah 95% dan hanya 1 siswa yang tidak tuntas, sehingga hasil ketuntasan belajar siswa pada siklus II telah mencapai persentase yang sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu 75%. Dengan hasil tersebut, penerapan media wordwall berbasis kasus diakhiri pada siklus II dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media wordwall dapat meningkatkan berpikir kritis siswa tentang materi materi organ tubuh manusia telah mencapai indikator keberhasilan dengan adanya hasil tersebut penggunaan media wordwall efektif dengan dibuktikan perolehan data hasil belajar pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan, hasil belajar siswa meningkat dari mulai hasil pada tahap postest siklus I ke siklus II. Siswa sangat antusias dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas dalam menyelesaikan masalah yang disajikan pada media wordwall. Hal tersebut menunjukkan bahwa media wordwall berbasis kasus sesuai untuk digunakan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Jaticalang II Krian Sidoarjo. Sejalan dengan pendapat (Aidah & Nurafni, 2022) bahwa media pembelajaran Wordwall memiliki kemampuan untuk meningkatkan prestasi siswa. (Hasanah et al., n.d.)“ Pengembangan media pembelajaran IPAS menggunakan Wordwall di MI Ma'arif Bulusari berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV”.

Menurut Wasty dalam (Sekaringtyas, 2017) bahwa apabila siswa mengetahui nilai hasil belajar, ia akan lebih termotivasi untuk meningkatkan apa yang telah dipelajari sebelumnya, dan akan lebih giat lagi untuk meningkatkan hasil belajar yang lebih baik. Kesuksesan proses pembelajaran tidak hanya diukur dari hasil akhir, tetapi juga dari proses dan upaya yang dilakukan siswa dari awal hingga akhir, oleh karena itu dianggap penting bagi peneliti untuk mengukur keseluruhan proses kegiatan pembelajaran penggunaan media wordwall dengan diawali melalui pengamatan aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran, aktivitas siswa mengetahui kegiatan siswa, hasil belajar mengetahui pemahaman siswa setelah menerima perlakuan dan respon siswa terhadap penggunaan media wordwall berbasis kasus. Hasil respon siswa dapat dilihat pada gambar tabel 1 dibawah ini :

Tabel 3. Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Wordwall

Pernyataan	SS	%	S	%	KS	%	TS	%	TST	%
------------	----	---	---	---	----	---	----	---	-----	---

	Jumlah		Jumlah		Jumlah		Jumlah		Jumlah	
Saya sangat antusias dalam memahami materi dengan media wordwall	20	100	0	0	0	0	0	0	0	0
Saya sangat senang mengerjakan soal-soal menggunakan media wordwall sangat mudah	19	86	1	5	0	0	0	0	0	0
Materi yang ada di Wordwall sangat mudah dipahami	18	90	2	10	0	0	0	0	0	0
Tampilan media wordwall sangat menarik	20	100	0	0	0	0	0	0	0	0
Saya sangat senang dapat melihat hasil skor nilai setelah mengerjakan soal	20	100	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>Jumlah</b>	<b>97</b>	<b>476</b>	<b>3</b>	<b>14</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>19.4</b>	<b>95.2</b>	<b>0.6</b>	<b>2.8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
<b>Interpretasi Kategori Sangat Setuju</b>	<b>Sangat Baik</b>									

Dari hasil tabel diatas, Tabel 3. Hasil respon siswa terhadap penggunaan media wordwall bahwa media wordwall berbasis kasus menunjukkan hasil respon dengan kategori sangat baik pada item “Sangat Setuju”. Dengan adanya hasil tersebut kategori “Sangat Setuju” penggunaan dengan media wordwall dapat diterima siswa pada kegiatan berlangsung, dan hasil dari pengelolaan data respon siswa memperoleh 95.2% pada item “Sangat Setuju”. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall berbasis kasus dapat meningkatkan berpikir kritis dan media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam memahami materi dan penyelesaian tugas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SDN Jatikalang II Krian Sidoarjo dapat disimpulkan bahwa, penerapan media wordwall berbasis kasus dapat meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V. Dengan penggunaan media wordwall siswa sangat antusias dengan sajian materi yang lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh dalam memahami materi, pelaksanaan kegiatan pembelajaran diawali dengan aktivitas guru dalam menerapkan media wordwall pada materi materi organ tubuh manusia pada siswa kelas V dengan perolehan data presentase pada siklus II 90% yang menunjukkan bahwa sangat baik sekali tindakan guru dalam pembelajaran media wordwall. Untuk melihat respon aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat baik, dari hasil aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan penerapan wordwall berbasis kasus meningkat pula pada kemampuan berpikir kritis siswa melalui soal yang disajikan dalam wordwall dengan perolehan persentase sebesar 95% masuk kategori sangat baik. Dengan adanya hasil belajar yang telah memenuhi ketuntasan secara klasikal, adapun penilaian respon siswa terhadap penggunaan media wordwall berbasis kasus pada kelas V dengan perolehan persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik dengan adanya kategori tersebut menunjukkan bahwa media wordwall mampu menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.

## REFERENSI

- Adam, S., Kom, S., & Msi, M. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI SISWA KELAS X SMA ANANDA BATAM.
- Afiif, A., Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Idris, R., & Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. (2016). PENGARUH IMPLEMENTASI MANAJEMEN KELAS TERHADAP PERILAKU BELAJAR MAHASISWA PADA JURUSAN MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN ALAUDDIN MAKASSAR. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 19(2), 131–145.  
<https://doi.org/10.24252/lp.2016v19n2a1>

- Agustin, N. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Subtema Keberagaman Makhluk Hidup Di Lingkunganku Kelas IV Sekolah Dasar. *Child Education Journal*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.33086/cej.v1i1.912>
- Agustin, N. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SEKOLAH DASAR. 8, 239–244. <https://doi.org/10.69896/modeling.v1i1i3>
- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI SDN CIRACAS 05 PAGI. *PIONIR: JURNAL PENDIDIKAN*, 11(2). <https://doi.org/10.22373/pjp.v1i1i2.14133>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., Aisyah, N., & Ma'arif, U. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS
- Imanulhaq, Rela, and Andi Pratowo. 2022. "Edugames Wordwall: Inovasi Pembelajaran Matematika Di Madrasah Ibtidaiyah" *Jurnal Pedagogos : Jurnal Pendidikan STKIP Bima* 4(1):33-41.IV SEKOLAH DASAR.
- Kirom, A. (2017). PERAN GURU DAN PESERTA DIDIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIKULTURAL. 3. <http://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/pai>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. 4, 67–70.
- Nuraini, F. (2017). Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Pemahaman Akuntansi Dasar Dengan Motivasi Sebagai Variabel Moderating. *Journal of Accounting Science*, 1(2), 93–118. <https://doi.org/10.21070/jas.v1i2.892>
- Pratiwi, P. A. C. (2020). MENINGKATKAN KECERDASAN INTELEKTUAL ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PERMAINAN TEBAK GAMBAR PROFESI BERBASIS. 3.
- Sa'diyah, Z., Sutrisno, S., Rofi'ah, F. Z., & Muntiin, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Siswa Sekolah Dasar. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 18. <https://doi.org/10.30736/atl.v7i1.1162>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Susilawati, E., Agustinasari, A., Samsudin, A., & Siahaan, P. (2020). Analisis Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 6(1), 11–16. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1453>
- Tunissa, I. F., Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., & Aeni, A. N. (2022). PEMANFAATAN GAMASIS (GAMES ANAK ISLAMI) DENGAN WEBSITE WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

---

**MENELADANI KEPEMIMPINAN UMAR BIN KHATTAB DI KELAS 6 SD. Jurnal Pendidikan Dasar.**

---

- Wati, W. K., & Sari, P. M. (2023). Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar: The Relationship Between Critical Thinking Ability and Creative Thinking Ability in Science Learning in Elementary School. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 80–88. <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.5147>
- Widianti, A. Y., & Sari, P. M. (2022). PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF MENGGUNAKAN MAZE CHASE-WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV SD. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 617. <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.13664>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>