



PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI WORD WALL TERHADAP BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK

Khoirur Roisil Udzri
STKIP PGRI Situbondo

Arico Ayani Suparto
STKIP PGRI Situbondo

Siti Seituni
STKIP PGRI Situbondo

Alamat: Jl. Argopuro, Mimbaan Tengah, Mimbaan, Kec. Panji, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur 68323

Korespondensi penulis: khoirur.udzri03@gmail.com

Abstract. *This research is motivated by the low critical thinking skills of students and the lack of use of interactive learning media that can increase active involvement in the learning process. To overcome these problems, educational game-based learning media Wordwall is used as a fun, challenging, and interesting alternative. This study aims to determine the effect of using Wordwall media on students' critical thinking skills. The research was conducted at SMK Farida Adz-Dzikra Situbondo involving 30 class X TKJ students as respondents. The approach used was quantitative with a survey method, and data collection was carried out through questionnaires based on critical thinking indicators. Data analysis included validity, reliability, normality, linearity, and simple linear regression tests. The results showed that all statements in the questionnaire were valid and reliable with a Cronbach's Alpha value of 0.853. The data was normally distributed and had a linear relationship. Hypothesis testing showed that the use of Wordwall media had a positive and significant effect on students' critical thinking skills with a significance value < 0.05 . The implication is that the use of Wordwall media has proven effective as an interactive learning tool to improve students' critical thinking skills in learning.*

Keywords : *Interactive Learning Media, Educational Games, Wordwall, Critical Thinking, Students*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif dalam proses belajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, media pembelajaran berbasis game edukatif Wordwall digunakan sebagai alternatif yang menyenangkan, menantang, dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SMK Farida Adz-Dzikra Situbondo dengan melibatkan 30 siswa kelas X TKJ sebagai responden. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode survei, dan pengumpulan data dilakukan melalui angket berdasarkan indikator berpikir kritis. Analisis data mencakup uji validitas, reliabilitas, normalitas, linearitas, serta uji regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semua pernyataan dalam angket valid dan reliabel dengan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,853. Data berdistribusi normal dan memiliki hubungan linear. Uji hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Implikasinya, penggunaan media Wordwall terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Game Edukasi, Wordwall, Berpikir Kritis, Peserta Didik

LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian dan integritas individu, sehingga menuntut pendekatan yang adaptif dan inovatif, termasuk dalam metode serta media pembelajaran. Peran guru kini berkembang sebagai fasilitator dalam menumbuhkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas. Namun, rendahnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dan minimnya kemampuan berpikir kritis siswa, terutama di tingkat SMK yang akan terjun ke dunia kerja, menjadi tantangan tersendiri. Media game edukatif seperti Wordwall muncul sebagai solusi alternatif yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian Kusnadi & Azzahra (2024) menunjukkan bahwa media interaktif mampu merangsang keaktifan dan motivasi belajar melalui kontrol langsung pengguna, sementara Fitriana et al., (2024) menemukan bahwa Wordwall menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan pemahaman konsep. Meski demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada hasil belajar, bukan pada kemampuan berpikir kritis secara khusus. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap pengaruh media Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis, khususnya pada siswa SMK yang membutuhkan pembelajaran kontekstual dengan dunia kerja. Penelitian ini menjadi penting karena mengkaji bagaimana Wordwall dapat mendorong siswa untuk berpikir analitis, memecahkan masalah, dan mengevaluasi informasi—tiga indikator utama berpikir kritis menurut Angelo seperti dikutip Ariesta Kusuma et al., (2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X TKJ di SMK Farida Adz-Dzikra.

KAJIAN TEORITIS

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Lestari, Saleh, & Muchtar (2023) menggunakan Wordwall dalam pembelajaran biologi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. Sama seperti penelitian yang dilakukan sekarang, media Wordwall digunakan sebagai alat bantu interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Persamaannya terletak pada penggunaan media yang sama dan subjek yang sama yaitu peserta didik. Namun, perbedaannya terdapat pada jenis penelitiannya, di mana penelitian Lestari menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tujuan untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis siswa, bukan hanya motivasi atau hasil belajar. Selanjutnya, penelitian oleh Nisa & Susanto (2022) juga menggunakan media Wordwall sebagai game edukatif dalam pembelajaran matematika dan menerapkan jenis penelitian kuantitatif dengan metode survei. Hal ini serupa dengan pendekatan penelitian yang sekarang dilakukan, baik dari segi jenis penelitian maupun penggunaan metode. Namun, fokus variabelnya berbeda. Penelitian mereka lebih menekankan pada pengaruh Wordwall terhadap motivasi belajar, sedangkan penelitian ini menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun menggunakan pendekatan yang sama, variabel yang dikaji dalam penelitian ini lebih mendalam karena menyoroti kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Penelitian lain oleh Imron et al. (2023) juga mengangkat tema yang sama, yaitu pemanfaatan media pembelajaran Wordwall. Mereka mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Sama seperti penelitian ini, media Wordwall digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, perbedaan mencolok terletak pada tujuan pengukurannya. Jika penelitian mereka fokus pada aspek afektif yaitu motivasi, maka penelitian ini fokus pada kemampuan berpikir kritis, yang merupakan bagian dari ranah kognitif tingkat tinggi dan sangat dibutuhkan oleh siswa SMK yang akan masuk dunia kerja. Selain itu, penelitian Harsiwi & Arini (2020) serta Kusnadi & Azzahra (2024) juga turut memberikan gambaran mengenai perbandingan. Harsiwi & Arini menggunakan media interaktif dalam pembelajaran di sekolah dasar, namun tidak berbasis game edukasi seperti Wordwall. Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun sama-sama menekankan pentingnya interaktivitas, pendekatan media yang digunakan berbeda. Sementara itu, Kusnadi & Azzahra menggunakan Wordwall dalam pembelajaran PPKn dan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Meskipun media dan objeknya sama, yaitu peserta didik, penelitian ini berbeda karena menggunakan pendekatan kuantitatif dan berfokus pada kemampuan berpikir kritis, bukan hanya pada motivasi belajar. Hal ini menjadi keunikan dari penelitian yang sekarang dilakukan karena mengkaji secara khusus bagaimana media

Wordwall dapat membentuk kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan belajar yang menyenangkan dan menantang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses memperoleh pengetahuan yang menggunakan data angka sebagai alat untuk menentukan subjek penelitian. Menurut (afif, 2023) Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses memperoleh pengetahuan yang menggunakan data angka sebagai alat untuk menentukan subjek penelitian. Peneliti menggunakan metode survei untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden melalui pernyataan mereka. Menurut (Maidiana, 2021) Penelitian survei itu sendiri adalah jenis penelitian yang mengumpulkan informasi dari sampel melalui angket atau wawancara untuk menggambarkan berbagai aspek populasi kuesioner adalah alat utama untuk pengumpulan data ini. Penelitian ini di laksanakan di SMK Farida Adz - Dzikra tahun pelajaran 2024 - 2025 kelas X TKJ Waktu penelitian ini di laksanakan selama kurang lebih 1 bulan.

Menurut Handayani et., al. (2020) Populasi adalah keseluruhan dari semua komponen yang akan diteliti yang memiliki karakteristik yang sama, seperti anggota kelompok, peristiwa, atau objek yang akan diteliti. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X TKJ. Menurut Musthofa et., al. (2022) Menurut bukunya, Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan, sebagian dari populasi yang karakteristiknya akan diteliti akan terdiri dari sampel. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 peserta didik. Proses pengambilan sampel dikenal sebagai teknik sampling. Banyak metode yang dapat digunakan untuk memilih sampel untuk penelitian. (Trisnawaty & Parwoto, 2021). Penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive untuk menentukan sampel penelitian. Tujuan dari teknik sampling purposive adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi word wall berdampak pada kemampuan berpikir kritis siswa.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan beberapa macam teknik, diantaranya; Menurut Abdussamad (2021) Dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif, observasi didefinisikan sebagai metode pengumpulan informasi yang dilakukan secara teratur dengan melakukan pengamatan

dan pencatatan fenomena, gejala, atau kejadian yang sedang diteliti. Selama proses observasi penelitian ini, peneliti mengunjungi sekolah untuk mengidentifikasi beberapa hal yang berkaitan dengan sekolah dan media pembelajaran yang digunakan di sana. Umumnya wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber (Yuhana & Aminy, 2020). Sedangkan menurut (violin, 2022) wawancara merupakan metode penelitian yang melibatkan interaksi antara peneliti dan pihak terkait di dalam sebuah organisasi untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan beberapa topik pembahasan. Pada tahap ini peneliti melakukan proses wawancara terhadap guru terkait media pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti. Angket adalah alat penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dan meminta responden untuk menjawabnya (Makbul, 2021). Pada penelitian ini, peneliti akan memberikan angket kepada peserta didik yang berisi tentang instrument penilaian media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan. Untuk skor masing – masing alternative jawaban responden diberi skor menggunakan skala likert. Adapun bentuk pernyataan yang digunakan berupa skala likert yang telah dimodifikasi. Menurut Wulandari (2019) Metode ini dikenal sebagai modifikasi skala Likert, di mana jawaban tengah dihilangkan dengan alasan berikut: 1) jawaban netral memiliki arti ganda, yang dapat berarti bahwa mereka tidak dapat memberi jawaban atau bersifat netral; 2) ada kecenderungan responden untuk memilih jawaban dengan sisi tengah; dan 3) pendapat responden cenderung ke arah setuju atau tidak setuju.

SS Sangat setuju	: Skor 4
S Setuju	: Skor 3
TS Tidak setuju	: Skor 2
SSS Sangat tidak setuju	: Skor 1

Menurut (Ardiansyah et al., 2023) Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang dikumpulkan, disusun, dan dianalisis untuk membantu peneliti memecahkan masalah dan memberikan bukti bahwa penelitian telah dilakukan dengan benar. Pada tahap ini, peneliti menggunakan berbagai dokumen sebagai bukti yang akurat.

Uji validitas digunakan untuk mengevaluasi validitas suatu kuesioner. Kuesioner dikatakan valid jika mereka mampu mengungkapkan apa yang akan diukur (Sanaky, 2021). dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing item dan skor total, yang

merupakan penjumlahan dari semua skor item. Item-item pertanyaan yang memiliki korelasi signifikan dengan skor total menunjukkan bahwa item-item tersebut mampu membantu mengungkap apa yang ingin diungkap. Jika nilai r hitung lebih besar dari r tabel valid dan jika nilai r hitung lebih rendah dari r tabel, nilai tersebut dianggap tidak valid. Uji reliabilitas mengacu pada seberapa stabil pengukuran fenomena atau data terhadap hasil yang berkaitan dengan konsistensi pengulangan. Misalnya, jika pengukuran ulang dilakukan dalam kondisi berbeda dan tetap memberikan hasil yang sama, tes tersebut dianggap reliabel. Reliabilitas adalah pengujian yang mengevaluasi kemampuan alat pengukuran untuk digunakan. Hal ini menunjukkan seberapa konsisten hasil pengukuran data ketika dilakukan dua kali atau lebih dengan data yang sama dengan alat ukur yang sama (Anggraini et al., 2022). pada uji reliabilitas peneliti menggunakan Alpha Cronbach. Di mana menurut Rosita et al., (2021) Jika nilai *Alpha Cronbach* suatu variabel lebih besar dari 0,60, maka variabel tersebut dianggap konsisten atau *reliable*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data pada kelompok data atau variabel berdistribusi normal. Menurut evania resta (2024) Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah model regresi variabel terikat dan variabel bebas keduanya memiliki distribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan pengujian normalitas *kolmogorov smirnov* dengan kriteria jika nilai signifikan $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi secara normal (Pramono et al., 2021). Salah satu persyaratan untuk analisis regresi linear sederhana adalah uji linearitas, yang dilakukan dengan aplikasi SPSS, bertujuan untuk menentukan apakah dua variabel atau lebih yang diuji memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Menurut (Siswanto & Hastuti, 2023) Uji linieritas digunakan untuk menentukan apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar. Diharapkan uji linieritas ini akan menghasilkan informasi tentang apakah model empiris harus linier, kuadrat, atau kubik, dan apakah data yang dimiliki peneliti sesuai dengan garis linier atau tidak. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai *deviasi Sig* dari linearitas lebih besar dari 0,05, maka ada hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Sebaliknya, jika nilai *deviasi Sig* dari linearitas kurang dari 0,05, maka tidak ada hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat. Analisis regresi linear sederhana menganalisis hubungan linear antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Dalam kasus di mana variabel independen meningkat atau

menurun, analisis ini menentukan arah hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Selain itu, analisis ini digunakan untuk menguji hubungan sebab akibat antara variabel faktor penyebab dan variabel akibatnya (Arisandi Nasharudin, 2023). Untuk memeriksanya, peneliti menggunakan SPSS. Ada dua dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana ; nilai signifikansi di bawah 0,05 menunjukkan bahwa variabel bebas mempengaruhi variabel terikat, dan nilai signifikansi di atas 0,05 menunjukkan bahwa variabel bebas tidak mempengaruhi variabel terikat. Studi ini menguji hipotesis untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat memiliki pengaruh yang signifikan satu sama lain. Uji-t dan uji-F, yang merupakan bagian dari uji statistik parametrik, digunakan. Jenis data yang digunakan, yang berskala interval dan berdistribusi normal, serta asumsi bahwa varians telah terpenuhi secara homogen, menentukan pilihan uji kedua ini. **Uji T** ; digunakan untuk mengevaluasi pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat secara parsial atau perbedaan rata-rata antara dua kelompok. Jika variabel independen memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen, uji ini akan sangat membantu. Untuk melakukan penilaian, nilai signifikansi dibandingkan dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05. Jika nilai Sig kurang dari 0,05, maka H_a diterima, menunjukkan bahwa variabel tersebut memiliki pengaruh yang signifikan. **Uji F** : digunakan untuk mengevaluasi dampak kombinasi beberapa variabel bebas terhadap variabel terikat. Dalam analisis regresi linear sederhana, uji ini sangat penting karena dapat menentukan signifikansi model secara keseluruhan. Keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, seperti dalam uji-t. Jika nilai $Sig < 0,05$, variabel X dan Y berpengaruh secara bersamaan, sehingga H_a diterima. Oleh karena itu, untuk menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian secara statistik, uji-t dan uji-F digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. HASIL

A. Uji Validitas

Pernyataan Angket	R hitung	R tabel	pernyataan
1	0,382517	0,361	VALID
2	0,437004	0,361	VALID

3	0,60235	0,361	VALID
4	0,546848	0,361	VALID
5	0,49971	0,361	VALID
6	0,473744	0,361	VALID
7	0,57144	0,361	VALID
8	0,523939	0,361	VALID
9	0,49273	0,361	VALID
10	0,390405	0,361	VALID
11	0,829786	0,361	VALID
12	0,516074	0,361	VALID
13	0,613065	0,361	VALID
14	0,564124	0,361	VALID
15	0,763074	0,361	VALID
16	0,436985	0,361	VALID
17	0,547429	0,361	VALID
18	0,613065	0,361	VALID
19	0,36933	0,361	VALID
20	0,618357	0,361	VALID

Berdasarkan dari table diatas dengan banyak responden 30 pada taraf signifikansi 5% rtabel yaitu 0,361 sehingga dapat diukur uji validitas menggunakan dasar pengambilan keputusan. Jika nilai r hitung > r table maka pernyataan angket bersifat VALID.

B. Uji Realibilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,853	20

Hasil uji reabilitas diatas nilai *cronbach's alpa* sebesar 0,853. Maka sesuai pengambilan keputusan yang ada jika uji realibilitas dinyatakan reliable karena nilai hitung 0,853 > 0,60 nilai *cronbach's alpa*.

C. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	2,88708808
Most Extreme Differences	Absolute	,131
	Positive	,096
	Negative	-,131
Test Statistic		,131
Asymp. Sig. (2-tailed)		,199 ^c

Peneliti menggunakan pengujian normalitas *kolmogorov smirnov* dengan kriteria jika nilai signifikan $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikan $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi secara normal, maka dapat diambil keputusan sesuai keterangan diatas uji normalitas dinyatakan nilai residual berdistribusi normal karna nilai Sig. $0,199 > 0,05$.

D. Uji Linearitas

ANOVA Table						
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y *	Between (Combined)	273,950	10	27,395	4,969	,001
X	Groups Linearity	177,750	1	177,750	32,241	,000
	Deviation from Linearity	96,200	9	10,689	1,939	,107
	Within Groups	104,750	19	5,513		
	Total	378,700	29			

Berdasarkan table diatas dengan nilai Sig. *Deviation from Linearity* $0,107$ maka dengan dasar pengambilan keputusan uji linearitas bisa dinyatakan linear karena nilai Sig. *Deviation from Linearity* $0,107 > 0,05$.

E. Analisa regresi Linear

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	136,977	1	136,977	15,867	,000 ^b
	Residual	241,723	28	8,633		
	Total	378,700	29			

Berdasarkan table diatas dan dasar pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat, jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat. Maka dapat diputuskan bahwa nilai total Sig. $0,00 < 0,05$ artinya berpengaruh.

F. Uji Hipotesis

1. Uji F

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	136,977	1	136,977	15,867	,000 ^b
	Residual	241,723	28	8,633		
	Total	378,700	29			

Berdasarkan tabel diatas nilai Sig. $0,00$ maka sesuai dasar pengambilan keputusan Jika nilai Sig $< 0,05$ maka H_a diterima, yang berarti variabel tersebut berpengaruh secara signifikan. Dan Jika nilai Sig $> 0,05$ maka H_0 ditolak, yang berarti variabel tersebut tidak berpengaruh secara signifikan. Maka dapat diputuskan H_a diterima dan berpengaruh secara signifikan karena nilai Sig $0,00 < 0,05$.

2. Uji T

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	6,377	6,180		1,032	,311
GAME WORDWALL	,764	,192	,601	3,983	,000

Berdasarkan tabel diatas nilai Sig. 0,00 maka sesuai dasar pengambilan keputusan Jika nilai Sig < 0,05 maka Ha diterima, yang berarti variabel tersebut menunjukkan bahwa secara simultan berpengaruh. Dan Jika nilai Sig > 0,05 maka Ho ditolak, yang berarti menunjukkan bahwa secara simultan tidak berpengaruh. Maka dapat diputuskan Ha diterima dan secara simultan berpengaruh karena nilai Sig 0,00 < 0,05.

2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis uji validitas, dengan jumlah responden sebanyak 30 peserta didik dan taraf signifikansi 5%, diketahui bahwa nilai r tabel adalah 0,361. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada angket memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel. Hal ini berarti semua pernyataan dalam angket yang digunakan untuk mengukur berpikir kritis peserta didik dinyatakan **valid**. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,853, yang lebih besar dari nilai standar minimal 0,60. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket tersebut juga **reliabel**, artinya alat ukur tersebut konsisten dan dapat dipercaya dalam mengukur berpikir kritis peserta didik.

Pengujian normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data residual dari penelitian ini berdistribusi secara normal. Metode yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov Test*, dan hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,199\). Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka data residual dinyatakan **berdistribusi normal**. Hal ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari pengukuran berpikir kritis peserta didik setelah menggunakan media Wordwall memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik lebih lanjut dengan metode parametrik, seperti uji-t dan uji-F. Selanjutnya,

dilakukan uji linearitas untuk mengetahui apakah terdapat hubungan linear antara penggunaan media pembelajaran Wordwall dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hasil uji menunjukkan nilai Signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,107, yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara kedua variabel **berpengaruh/linear**. Artinya, semakin tinggi intensitas atau kualitas penggunaan media Wordwall, maka kemampuan berpikir kritis peserta didik juga akan meningkat secara proporsional.

Berdasarkan hasil uji hipotesis, baik uji-t (untuk pengaruh secara parsial) maupun uji-F (untuk pengaruh secara simultan) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00, yang lebih kecil dari 0,05. Oleh karena itu, H_0 diterima yang berarti bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game Wordwall **berpengaruh** secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Ini menunjukkan bahwa Wordwall sebagai media pembelajaran tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih logis, analitis, dan kritis dalam memahami materi pelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi Wordwall berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji-t dan uji-F yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh baik secara parsial maupun simultan. Selain itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,853, serta telah lulus uji normalitas dan linearitas. Dengan demikian, penggunaan Wordwall tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk berpikir lebih analitis, kritis, dan solutif dalam memahami serta menyelesaikan permasalahan pembelajaran.

Dari hasil penelitian ini, disarankan kepada guru agar mengintegrasikan media pembelajaran Wordwall dalam proses mengajar, terutama pada materi yang menuntut kemampuan berpikir kritis. Media ini dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman siswa secara lebih menyenangkan. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan dengan menyediakan pelatihan bagi guru serta fasilitas penunjang seperti perangkat digital dan jaringan internet. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar

memperluas lingkup penelitian baik dari segi jumlah sampel, variabel yang diteliti, maupun jenjang pendidikan atau mata pelajaran lainnya, guna memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh terkait efektivitas Wordwall dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

DAFTAR REFERENSI

- Abdussamad, Z. (2021). *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. CV. Syakir Media Press.
- Afif, Z.J. (2023). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Berwirausaha pada Mahasiswa Ekonomi Syariah IAIN Metro Tahun 2019* (Disertasi Doktor, IAIN Metro).
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran statistika menggunakan software SPSS untuk uji validitas dan reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491-6504.
- Ardiyansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*.
- Arisandi, A., & Ependi, U. (2023). Analisis peramalan penjualan produk pada pt. enseval putera megatrading TBK menggunakan metode regresi linear sederhana. *JUPITER: Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer*, 15(1b), 317-326.
- Evania, R. A. (2024). Pengaruh Kepemimpinan dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai di Lingkungan KPU Wilayah Ujungberung. *Jurnal Adijaya Multidisplin*, 2(04), 499-508.
- Fitriana, A., & Indriyani, D. (2024, August). PBL BERBANTUAN GAMIFIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK. In *Proceeding Seminar Nasional IPA* (pp. 407-418).
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan Erlina, & Agustin, H. (2020). Penyakit Virus Corona 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, 40(2).
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran

- PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Kusuma, A. F. A. A., Nugroho, G. M. D., & Aulana, P. E. (2024). PEMANFAATAN GOOGLE SITES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOGRAFI. *TRANSFORMASI*, 20(1).
- Lestari, S. R., Saleh, A. R., & Muchtar, M. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI SMA. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 399-407.
- Maidiana, M. (2021). Penelitian survey. *ALACRITY: Journal of Education*, 20-29.)
- Makbul, M. (2021). Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian.
- Mustofa, P. S., Gusdiyanto, H., Victoria, A., Masdumelar, N. K., Lestariningsih, N. D., Maslacha, H., Hutama, H. A., Boru, M. J., Fachrozi, I., Rodriquez, E. I. S., Prasetyo, T. B., & Romadhana, S. (2022). METODOLOGI PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Tindakan kelas DALAM PENDIDIKAN OLAHRAGA. *Insight Mediatama*.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap motivasi belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140-147.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Universitas Negeri Surabaya*, 10 (01), 67-78.
- Pramono, A., Tama, T. J. L. G., & Waluyo, T. (2021). Analisis arus tiga fasa daya 197 KVA dengan menggunakan metode uji normalitas kolmogorov-smirnov. *Jurnal RESISTOR (Rekayasa Sistem Komputer)*, 4(2), 213-216.
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial. *FOKUS: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 4(4), 279-284.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis faktor-faktor keterlambatan pada proyek pembangunan gedung asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432-439.
- Siswanto, E. P., & Hastuti, M. A. S. W. (2023). Pengaruh brand image dan promosi terhadap keputusan pembelian produk fashion di Toko Mourish Shoplist Tulungagung. *Jurnal Economina*, 2(7), 1816-1828.

Trisnawaty, M., & Parwoto. (2020). *PENGARUH LINGKUNGAN KERJA DAN BEBAN KERJA TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA KARYAWAN (STUDI KASUS PADA BAGIAN PRODUKSI 1 PT JS JAKARTA)*.

Violin, V., Basalamah, I., Awaluddin, A., Sardi, S., & Sumarni, S. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Kinerja Karyawan Terhadap Kepuasan Pelanggan Kantor Cabang Lion Air di Jakarta. *Economics and Digital Business Review*, 3(1), 72-84.

Wulandari, S. (2024). *Hubungan antara dukungan sosial keluarga dan Psychological Well-Being dalam bimbingan religi: Penelitian di Lembaga Dakwah Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Gunung Djati Bandung).

Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2020). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79.