

Pengembangan Media Kartu Interaktif Menggunakan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Naganuri Sape

M. Syafiullah*, Sri Lastuti, Muh. Rijalul Akbar
STKIP Taman Siswa Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: syafiullahofan22@gmail.com

Dikirim: 15-03-2025; Direvisi: 22-03-2025; Diterima: 25-03-2025

Abstrak: Pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi kebutuhan mendasar bagi peserta didik dalam konteks pembelajaran abad 21 dalam menghadapi berbagai tantangan serta perkembangan teknologi yang semakin pesat. Sayangnya, kompetensi ini belum optimal di SDN Naganuri Sape. Salah satu kendala utama teridentifikasi pada pemilihan media pembelajaran yang kurang relevan dengan kebutuhan siswa. Alternatif solusi yang diajukan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang selaras dengan tuntutan abad 21, yaitu kartu interaktif dengan memanfaatkan platform *Wordwall*. Penelitian ini dirancang untuk mengkaji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media kartu interaktif *Wordwall* pada upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Metodologi yang dipakai yakni penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model ADDIE sebagai kerangka kerja. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Naganuri Sape yang berjumlah 20 orang, dengan variabel media interaktif *Wordwall* serta kemampuan berpikir kritis dan instrumen penelitian yang digunakan berupa angket, wawancara, dokumentasi, dan tes *pretest posttest*. Hasil uji kelayakan media memperlihatkan persentase sangat layak (90%), sementara uji kepraktisan dari guru dan siswa sangat baik (92% dan 97,3%). Analisis efektivitas memperlihatkan N-Gain score 0,73 (kategori cukup efektif). Disimpulkan bahwa media kartu interaktif *Wordwall* yang dilaksanakan pengembangan cukup efektif membuat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Naganuri Sape.

Kata Kunci: Kartu Interaktif; *Wordwall*; Kemampuan Berpikir Kritis

Abstract: The development of critical thinking skills is a basic need for students in the context of 21st century learning in facing various challenges and increasingly rapid technological developments. Unfortunately, this competency has not been optimal at SDN Naganuri Sape. One of the main obstacles identified is the selection of learning media that is less relevant to students' needs. The alternative solution proposed is the development of technology-based learning media that is in line with the demands of the 21st century, namely interactive cards utilizing the *Wordwall* platform. This study was designed to examine the feasibility, practicality, and effectiveness of the *Wordwall* interactive card media in efforts to improve students' critical thinking skills. The methodology used is research and development (Research and Development) by adopting the ADDIE model as a framework. The subjects of this study were 20 fourth-grade students of SDN Naganuri Sape, with variables of *Wordwall* interactive media and critical thinking skills and research instruments used in the form of questionnaires, interviews, documentation, and pretest posttest tests. The results of the media feasibility test showed a very feasible percentage (90%), while the practicality test from teachers and students was very good (92% and 97.3%). The effectiveness analysis showed an N-Gain score of 0.73 (quite effective category). It was concluded that the interactive *Wordwall* card media that was developed was quite effective in increasing the critical thinking skills of fourth grade students at SDN Naganuri Sape.

Keywords: Interactive Cards; *Wordwall*; Critical Thinking Skills

PENDAHULUAN

Keterampilan berpikir kritis ialah kompetensi esensial yang perlu dikuasai peserta didik pada konteks pembelajaran abad 21 guna menghadapi dinamika zaman dan akselerasi perkembangan teknologi. Menurut Retnosari et al (2021), keterampilan berpikir kritis memiliki peran vital dalam mengembangkan pemahaman mendalam saat menghadapi kompleksitas tantangan, serta memungkinkan pengambilan keputusan yang tepat meskipun dengan keterbatasan atau ketidakakuratan informasi. Berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai proses kognitif yang kompleks serta logis guna meraih tujuan pengambilan keputusan yang rasional melalui pembelajaran yang melibatkan kemampuan menganalisis, menyelesaikan masalah, menarik kesimpulan, serta melaksanakan evaluasi (Dewi et al., 2023).

Penguasaan keterampilan berpikir kritis mampu membuat, peserta didik memperoleh kapasitas untuk menemukan solusi rasional dalam mengatasi berbagai permasalahan. Individu yang telah mengembangkan kemampuan berpikir kritis cenderung lebih siap menghadapi berbagai tantangan, baik dalam konteks akademis maupun dalam situasi kehidupan sehari-hari. Selanjutnya menurut Hapsari (2019), integrasi teknologi dalam proses pembelajaran memberikan kemudahan bagi peserta didik serta menciptakan ruang yang kondusif untuk pengembangan pemikiran kritis. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan diharapkan dapat menjadi katalisator peningkatan kemampuan berpikir kritis, sekaligus menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis dan menarik, sehingga terhindar dari kesan monoton yang dapat mengurangi minat peserta didik.

Peningkatan kemampuan berpikir kritis membagikan rasa percaya diri kepada peserta didik dalam mengekspresikan pendapat mereka, terutama setelah memperoleh informasi baru. Di sisi lain, peserta didik dengan tingkat berpikir kritis yang rendah cenderung terpaku pada pola pembelajaran yang bersifat menghafal, mengingat, dan memahami semata, khususnya pada konteks Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kondisi ini menyebabkan mereka menghadapi kesulitan ketika dihadapkan pada tugas yang memerlukan analisis konsep untuk mengkaji peristiwa, fakta, dan generalisasi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Saputra (2020) mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, di antaranya kecenderungan untuk mencari informasi lebih dalam serta kemampuan menghubungkan permasalahan yang dijumpai pada pengalaman pribadi yang relevan terhadap persoalan tersebut.

Berlandaskan hasil wawancara serta observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN Naganuri Sape pada Selasa, 22 Oktober 2024, terungkap bahwa proses pembelajaran belum optimal dalam membiasakan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Temuan memperlihatkan sejumlah besar peserta didik merasakan kesusahan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Lebih lanjut, mereka juga menghadapi kendala dalam memahami pertanyaan yang diberikan, sehingga berdampak pada ketidakmampuan menyelesaikan soal dengan tepat dan tuntas. Keadaan ini terjadi karena dalam kegiatan belajar mengajar, pengajar belum mengoptimalkan penggunaan materi pembelajaran yang interaktif, efektif, serta menarik. Sebaliknya, sepanjang proses pembelajaran, guru hanya mengandalkan buku teks yang sekadar dibaca siswa tanpa ada tindakan lanjutan dari guru mengenai konten yang sudah dibaca. Akibatnya, peserta didik cepat merasa jenuh karena aktivitas pembelajaran hanya terbatas pada membaca buku teks dan mendengarkan penjelasan



guru yang bertumpu pada metode ceramah, tanpa memanfaatkan teknologi untuk mencari sumber belajar tambahan.

Menurut Gunawan (2023), keterbatasan kapabilitas guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran dan memanfaatkan teknologi dapat menjadi hambatan signifikan dalam proses belajar mengajar. Pernyataan ini diperkuat oleh temuan observasi awal peneliti di SDN Naganuri Sape pada hari Selasa, 22 Oktober 2024 yang mengungkapkan bahwa peserta didik hanya menguasai 47% dari keseluruhan indikator kemampuan berpikir kritis. Berlandaskan kondisi tersebut, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengimplementasikan bahan ajar yang bersifat interaktif dan efektif sebagai upaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik.

Berlandaskan Hapsari (2019), media pembelajaran merupakan perangkat yang dimanfaatkan pada proses pembelajaran, mencakup alat bantu yang dipakai guru untuk mengajar dan sarana penyampai pesan dari sumber belajar pada penerima pesan (siswa). Sementara itu, Akbar et al. (2023) mendefinisikan media pembelajaran merupakan wahana atau instrumen yang berperan memfasilitasi proses belajar mengajar guna menaikkan kualitas serta efisiensi penyampaian pengetahuan dari pendidik kepada pelajar. Namun, kondisi saat ini memperlihatkan bahwa banyak peserta didik mengalami kejenuhan akibat aktivitas belajar yang rutin, monoton, dan membebani, seperti pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket dan metode ceramah dari guru.

Buku, film, slide presentasi, audio, serta media interaktif termasuk permainan, simulasi, serta realitas virtual merupakan contoh materi pembelajaran yang tidak bernyawa (Akbar et al., 2023). Media komunikasi seperti komputer, telepon, internet, email, dan sebagainya juga dapat digunakan untuk pembelajaran. Salah satu jenis e-learning yang saat ini tengah dikembangkan oleh lembaga pendidikan adalah pemanfaatan internet pada bentuk materi pembelajaran berbasis web. *Wordwall* ialah sumber belajar interaktif yang mencakup pencarian kata, kuis, dan anagram yang berasal dari aplikasi web.

Media pembelajaran kartu interaktif berbasis *Wordwall* merupakan solusi efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Aplikasi browser *Wordwall* menyajikan antarmuka menarik yang memotivasi peserta didik untuk menganalisis dan mengeksplorasi materi pembelajaran. Dirancang sebagai platform multifungsi, *Wordwall* mempunyai fungsi selaku sumber belajar, media pembelajaran, serta instrumen penilaian yang menciptakan pengalaman belajar menyenangkan. Sebagai media permainan edukatif, *Wordwall* terbukti efektif meningkatkan penguasaan materi oleh siswa melalui pendekatannya (Sartika, 2017).

Sari & Yarza (2021) menyoroti bahwa salah satu keunggulan *Wordwall* adalah tersedianya opsi penggunaan gratis untuk paket dasar. Aplikasi ini menawarkan beragam permainan edukatif dan tidak mengharuskan siswa mengunduh perangkat lunak tambahan—mereka cukup mengakses tautan yang dibagikan oleh guru. Platform *Wordwall* juga menampilkan berbagai contoh kreasi pendidik sebelumnya, memberikan inspirasi dan panduan bagi pengguna baru dalam mengembangkan materi mereka. Sebagaimana dijelaskan oleh Putri (2020), *Wordwall* dapat didefinisikan sebagai aplikasi berbasis web untuk menciptakan kuis game yang menghibur. Platform ini sangat sesuai untuk merancang dan mengevaluasi penilaian pembelajaran.



Menurut Hapsari (2019), media pembelajaran merupakan perangkat yang dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar, mencakup alat bantu untuk pendidik serta sarana penyampai pesan dari sumber informasi kepada penerima yaitu peserta didik. Dengan menyediakan 18 template berbeda yang dapat diakses tanpa biaya, *Wordwall* menghadirkan potensi pemanfaatan yang maksimal. Fleksibilitas dalam penyajian materi dimungkinkan karena pengguna dapat dengan mudah berpindah antara berbagai template aktivitas pembelajaran. Guru memiliki kesempatan untuk menciptakan konten pembelajaran kreatif yang dapat dijadikan tugas bagi para siswa berkat fitur yang disediakan platform ini.

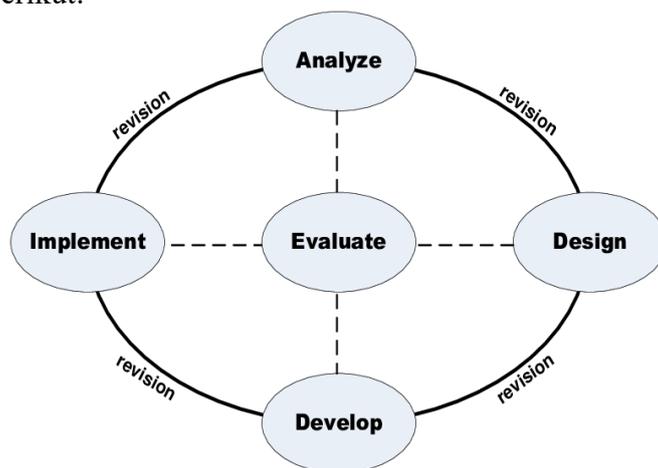
Hasil observasi dan wawancara memperlihatkan bahwa penggunaan media serta sumber belajar pada aktivitas pembelajaran masih belum maksimal. Pendidik belum memaksimalkan pemanfaatan media sebagai materi ajar dan belum menerapkan pendekatan pembelajaran yang sesuai selama kegiatan belajar mengajar. Penggunaan materi ajar yang tepat, seperti media kartu interaktif berbasis teknologi, dapat memberikan dampak positif terhadap kesuksesan proses pembelajaran. Selama ini, pengajar lebih sering menggunakan metode ceramah dan belum memasukkan pembelajaran berbasis teknologi, sehingga peserta didik merasa tidak tertarik serta menghadapi kesulitan untuk menguasai konten pembelajaran. Merespons permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media kartu interaktif dengan platform *Wordwall* dengan tujuan agar meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta diharapkan penerapan kartu interaktif *Wordwall* menjadi inspirasi bagi guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Melalui permainan edukatif yang tersedia di *Wordwall*, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dalam format yang lebih menarik, mencegah kebosanan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Irawanti, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini ialah studi pengembangan yang memakai model “ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*)” selaku kerangka metodologis. Karena sintaksis model pengembangan ADDIE selaras dengan rencana peneliti, model ini digunakan untuk membuat media kartu interaktif dengan memanfaatkan *Wordwall* yang melaksanakan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut ini merupakan gambar si dengan tujuan akhir yang selaras dengan desain yang dimaksudkan, model pengembangan ADDIE merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan proses terstruktur (Mulyatiningsih, 2014). Model pengembangan ADDIE, menurut Lisandra et al (2025), merupakan paradigma yang sejumlah langkahnya disusun mulai dari melaksanakan analisis hingga evaluasi produk yang dirancang. Tahap-tahap berikut merupakan bagian dari paradigma pengembangan ADDIE. (1) Analisis: Sebelum melangkah lebih jauh ke tahap pengembangan produk, tahap analisis digunakan untuk menemukan dan mengatasi masalah. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan merupakan media kartu interaktif menggunakan *wordwall*. *Wordwall* digunakan untuk membuat media kartu interaktif pada penelitian ini. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk membantu siswa SDN Naganuri Sape menjadi lebih mahir dalam berpikir kritis. (2) Desain: tahap desain adalah media yang dirancang selaras pada kebutuhan siswa. Pada tahap ini, peneliti memverifikasi media menggunakan bahan serta profesional media. (3) Pengembangan: Menggunakan *Wordwall*, tahap pengembangan melibatkan



pembuatan media kartu interaktif dan menampilkan temuan dua validator yang berkaitan dengan media yang dibuat. (4) Implementasi: Pada tahap implementasi, peserta didik dapat menggunakan media yang telah diverifikasi dan disetujui oleh validator untuk membuat meningkat kemampuan berpikir kritis mereka saat belajar. (5) Evaluasi: Pada langkah ini, hasil implementasi media yang dibuat dinilai untuk menentukan apakah media kartu interaktif yang menggunakan *Wordwall* yang dibuat mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa ataupun masih perlu dilaksanakan pengembangan lebih dalam. Adapun gambar dari desain penelitian diatas adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Naganuri Sape pada tanggal 12 Februari hingga 12 Maret 2025. Semua peserta didik kelas IV yang terdiri dari 20 orang menjadi subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan dengan memakai angket respon siswa dan guru dengan aspek kemudahan, manfaat, dan penyajian, angket validasi dari ahli materi dengan aspek isi dan penyajian materi serta media menggunakan aspek tampilan dan warna sedangkan hasil *pretest* serta *posttest* siswa dilihat dari aspek berpikir kritis yaitu peserta didik mampu memberi penjelasan sederhana, mampu membangun keterampilan dasar, dan mampu memberikan kesimpulan. Data yang diperoleh harus dikaji terlebih dahulu agar dapat diolah dan diinterpretasikan. Dengan demikian, dapat ditentukan apakah tujuan penelitian telah tercapai atau belum. Uji kelayakan, kepraktisan, dan kemanjuran produk yang dihasilkan dianalisis sebagai bagian dari teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini. Data kualitatif serta kuantitatif dikumpulkan. Kritik dan rekomendasi validator untuk meningkatkan produk media kartu interaktif menggunakan *Wordwall* yang dibuat disertakan dalam data kualitatif. Kuesioner terdistribusi menghasilkan data kuantitatif, yang kemudian diubah menjadi data kualitatif memakai *likert scale*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan dari survei, observasi lapangan, dan wawancara digunakan untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan siswa. Menurut pernyataan guru, anak-anak biasanya kesulitan menjawab pertanyaan dan tidak mampu menanggapi penjelasan guru. Menurut kuesioner penilaian kebutuhan, hingga 90%

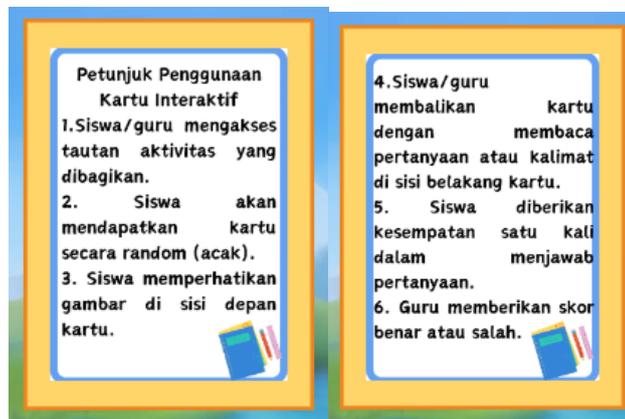
siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa menanggapi, dan 93% siswa kesulitan menarik kesimpulan yang akurat.

1. Hasil *Design Media Kartu Interaktif Menggunakan Wordwall*

Tampilan kartu interaktif menggunakan *Wordwall* pada bagian gambar 1 merupakan tampilan dari *design cover start* diberi warna hitam transparan dengan keterangan judul materi dan kelas. Bagian gambar 2 merupakan isi depan kartu interaktif yang memuat beberapa petunjuk penggunaan *Wordwall*. Bagian gambar 3 juga merupakan isi materi delapan gambar gaya yang akan ditebak oleh peserta didik. Bagian gambar 4 merupakan isi belakang kartu yang memuat beberapa deskripsi pertanyaan yang akan dijawab oleh peserta didik. Selain itu kartu interaktif menggunakan *Wordwall* memuat beberapa materi gaya dan pemanfaatannya yang mempunyai kaitan pada kehidupan sehari-hari, gambar dan pertanyaan yang ada di kartu interaktif menggunakan *Wordwall* didesain semenarik mungkin dan gampang dimengerti oleh peserta didik.



Gambar 1. Tampilan *Design Cover Start* Kartu Interaktif



Gambar 2. Tampilan *Design* Petunjuk Penggunaan Kartu Interaktif



Gambar 3. Tampilan *Design* Gambar Gaya Pada Bagian Depan Kartu Interaktif



Gambar 4. Tampilan *Design* Deskripsi Pertanyaan Pada Bagian Belakang Kartu Interaktif

2. Hasil Analisis dan Kevalidan (*Develop*)

Validasi instrumen media dilaksanakan pada 12 November 2024 – 08 Januari 2025, validasi media kartu interaktif menggunakan *Wordwall* yang dilaksanakan pengembangan divalidasi oleh ahli materi serta ahli media dari kalangan dosen. Adapun data yang diraih yakni data kuantitatif serta kualitatif yang akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk.

Tabel 1. Hasil validasi Ahli Media dan Ahli Materi Tahap 1 dan Tahap 2

No	Aspek Penilaian	Skor Validator		Rata-rata	Kategori
		Tahap 1	Tahap 2		
Media					
1	Tampilan	84	96	90	Sangat layak
2	Warna	87	93	90	Sangat layak
Materi					
3	Isi	86	94	90	Sangat layak
4	Penyajian Materi	86	96	91	Sangat layak
	Rata-rata	86	96	90	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis validasi menunjukkan bahwa ahli materi dan media menyetujui media kartu interaktif menggunakan *Wordwall*, dengan fokus pada tampilan, warna, konten, serta penyajian material. Validasi dilaksanakan untuk menetapkan kelayakan, kepraktisan, serta validitas media yang dikembangkan sehingga dapat digunakan. Untuk mendapatkan hasil terbaik, prosedur validasi dijalankan dua kali. Rata-rata temuan validasi pada tahap 2 adalah 90% dengan kategori sangat layak. Kondisi ini didasari pada seberapa baik media tersebut dibuat

dengan informasi yang memuat penanda berpikir kritis. Selain itu, disertai dengan gambar yang jelas pada media, gaya materi kartu interaktif dan penerapannya dapat membantu siswa berpikir kritis saat memecahkan persoalan kehidupan tiap hari. Penjelasan untuk setiap pertanyaan disajikan dengan jelas dan menggunakan bahasa yang gampang dimengerti oleh siswa, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif. Berlandaskan hasil validasi yang dilakukan, media *Wordwall* mendapatkan nilai 91,25% dari ahli materi dan 90% dari ahli media. Penelitian Fakhruddin et al (2021) mengindikasikan terkait penggunaan media *Wordwall* mampu membuat meningkat kesenangan, minat, semangat, serta motivasi belajar pada siswa, sehingga media ini dianggap layak untuk diimplementasikan di tingkat pendidikan dasar.

3. Analisis Kepraktisan

Kuesioner yang sudah diisi oleh guru serta siswa kelas IV SDN Naganuri Sape. Setelah dilakukan pengolahan data, hasil dari distribusi kuesioner tersebut bisa tampak pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Uji Kepraktisan Oleh Guru dan Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Respon Guru	Kategori	Skor Respon Peserta didik	Kategori
1	Kemudahan	93	Sangat baik	94	Sangat baik
2	Manfaat	95	Sangat baik	99	Sangat baik
3	Penyajian	87	Sangat baik	99	Sangat baik
4	Rata-rata	92	Sangat baik	97,3	Sangat baik

Berlandaskan Tabel 2, hasil analisis uji kepraktisan yang diperoleh dari respons guru dan siswa memperlihatkan bahwa media kartu interaktif berbasis *Wordwall* bersifat praktis dan sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Naganuri Sape.

Berlandaskan hal tersebut memperlihatkan terkait pada penggunaan media kartu interaktif menggunakan *Wordwall* pada pembelajaran membuat guru serta peserta didik merasa penggunaan media kartu interaktif menggunakan *Wordwall* pada pembelajaran sangat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan. Di samping itu, kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan dan waktu belajar menjadi sangat efisien. Hal ini dikarenakan indikator berpikir kritis yang terdapat dalam media kartu interaktif dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, berkolaborasi satu sama lain, dan mempelajari lebih lanjut tentang materi pelajaran yang dibahas. Hal ini mendukung pernyataan (Utomo & Rahman, 2023) dalam (Lisandra et al., 2025) bahwa *Wordwall* bisa membuat meningkat kemampuan berpikir kritis siswa hingga 35%.

4. Hasil dan Analisis Keefektifan (*Implement and Evaluation*)

Analisis keefektifan pada penelitian ini diraih melalui perhitungan N-Gain score (N-Gain) yang dipakai untuk menggambarkan tingkat efektivitas media kartu interaktif berbasis *Wordwall* pada pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPAS di SD. Berikut adalah hasil dari analisis gain score tersebut:

Tabel 3. Hasil N-Gain Skor Nilai *Pretest* dan *Posttest* Keseluruhan

No	Data	Pretest	Posttest
1	Jumlah siswa	20	20
2	Nilai tertinggi	80	90
3	Nilai terendah	20	40



4	Rata-rata	42	86
5	N-Gain Score	0,73	
6	N-Gain Persen	73,3	
7	Kategori	Cukup efektif	

Berlandaskan Tabel 3, data memperlihatkan terkait total 20 peserta didik telah mengikuti pretest dan posttest. Pada pretest, nilai minimum yang diperoleh adalah 20 dan nilai maksimum adalah 80, dengan rerata nilai 42. Setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis *Wordwall*, terjadi peningkatan pada hasil posttest dengan nilai terendah mencapai 40 dan nilai tertinggi 90, serta nilai rata-rata meningkat menjadi 86.

Berlandaskan data pada Tabel 3, kemampuan berpikir kritis siswa merasakan peningkatan. Hasil persentase N-Gain sebesar 73,3% dengan kriteria cukup efektif memperlihatkan seberapa efektif penggunaan media kartu interaktif dengan *Wordwall* yang telah dibuat untuk membuat meningkat kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA di SDN Naganuri Sape. Kondisi itu disebabkan media kartu interaktif *Wordwall* dibuat sesuai dengan penanda kemampuan berpikir kritis, dan aktivitasnya menawarkan penyajian yang menarik perhatian siswa saat mereka bermain, sehingga memungkinkan mereka mengembangkan ide-ide mereka tanpa menjadi tidak tertarik atau lelah belajar. Kemudian, peserta didik juga berharap proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran lain bisa menggunakan *Wordwall*.

Sejalan dengan penelitian tersebut, Arimbawa (2021) mengemukakan bahwa *Wordwall* mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar siswa. Namun, Hidayaty et al (2022) berpendapat bahwa *Wordwall* dapat membuat meningkat kemampuan berpikir kritis serta kreatif siswa. Dari pendapat tersebut membuktikan bahwa memang pada awalnya minat belajar peserta didik di SDN Naganuri Sape terbilang rendah karena dalam kegiatan belajar mengajar hanya terfokus pada penjelasan guru dan menggunakan sumber belajar dari buku paket saja, dengan kehadiran *wordwall* dalam proses belajar mengajar memunculkan minat belajar peserta didik karena kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *wordwall* menciptakan suasana belajar yang menarik. Hal tersebut didukung dari data pada Tabel 3 memperlihatkan dengan jelas terkait kemampuan berpikir kritis siswa telah naik, serta hasil persentase N-Gain sebesar 73,3% dengan kriteria cukup efektif memperlihatkan efektivitas penggunaan media kartu interaktif dengan *Wordwall* dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa di SDN Naganuri Sape.

KESIMPULAN

Berlandaskan hasil penelitian, media pembelajaran kartu interaktif berbasis *Wordwall* terbukti sangat layak dipakai, dengan validasi dari ahli materi serta ahli media yang memperlihatkan skor rata-rata 90% pada aspek tampilan, warna, isi, dan penyajian. Selain itu, kepraktisan media ini mendapat respon yang sangat baik, yaitu 92% menurut guru dan 97,3% menurut peserta didik, yang memperlihatkan kemudahan penggunaan serta manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Peningkatan efektivitas media ditunjukkan pada peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari pretest 42 menjadi posttest 86, serta perolehan N-Gain *score* sebesar 0,73 (73,3%), yang mengonfirmasi bahwa penggunaan media ini efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis.



Peningkatan ini mengonfirmasi bahwa penggunaan media kartu interaktif berbasis *Wordwall* efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sehingga media yang dirancang dan didesain berbasis teknologi ini membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat meningkat dengan mengintegrasikan teknologi kedalam pembelajaran yang dapat menciptakan kegiatan belajar sambil bermain dengan tujuan agar peserta didik tidak merasa bosan dengan materi yang dipelajari dan hal ini juga bisa dijadikan sebagai alternatif inovatif pada upaya membuat meningkat mutu pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R., Kusum, J. W., Fitrah, M., & Amani, A. F. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Jambi. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan *Wordwall* Game Quis berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Dewi, A. A. K., Yohanie, D. D., & Santia, I. (2023). *Proses Berpikir Kritis Siswa Smp Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel*. (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Fakhrudin, A. A., Firdaus, M., & Mauludiyah, L. (2021). *Wordwall* Application as a Media to Improve Arabic Vocabulary Mastery of Junior High School Students. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 5(2), 217. <https://doi.org/10.29240/jba.v5i2.2773>
- Gunawan, G. (2023). Deskripsi Pemahaman Konsep dan Karakter Profil Pelajar Pancasila pada Pembelajaran Matematika Berbasis Proyek dengan Pendekatan Ethnomatematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 3(2), 174–181. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i2.332>
- Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Aksara : Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 10–24. <https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24>
- Hapsari, S. A. (2019). Pemanfaatan Google classroom Sebagai Media Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 18(2), 225 – 233.
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). Application of *Wordwall* Learning Media to Improve the Creative Thinking Ability of Third Grade Primary School Students in Learning Science. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1), 140-155.
- Irawanti, A. (2021). *Pemanfaat Aplikasi Wordwall untuk Membuat Game Edukasi dalam PJJ*. Retrieved from Jawa Pos. Radar Semarang.
- Lisandra, R., Pramudani, S. L., Widodo, S. T., & Nuraeni, R. (2025). Optimalisasi Media Word Wall untuk Peningkatan Motivasi , Hasil Belajar , dan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn di SD. *Mutiara : Multidisciplinary Scientific Journal*, 3(1), 104–109.



- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung. CV Alfabeta.
- Putri, M. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Retnosari, N., Susilo, H., & Suwono, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA Negeri di Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(8), 1529–1535.
- Saputra, H. (2020). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim Metro Lampung*, 2(April), 1–7.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 4(2), 195–199.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*, 5(2), 179 – 186.
- Utomo, A., & Rahman, M. K. (2023). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Video Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 5(1), 14–20. <https://doi.org/10.36654/educatif.v5i1.136>

