

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kegiatan untuk membantu perkembangan peserta didik mencapai tujuan-tujuan pendidikan. Kegiatan pendidikan berintikan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber-sumber pendidik lain, dan berlangsung dalam suatu lingkungan Pendidikan. Kegiatan pendidikan tersebut berfungsi untuk membantu mengembangkan potensi, kecakapan, dan juga karakteristik peserta didik agar dapat berkembang sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh masyarakat.

Pendidikan Nasional adalah Pendidikan yang berdasarkan pada pancasila dan undang-undang dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan Nasional Indonesia dan tanggapan terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan Nasional ini berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan juga membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan

agar berkembangnya potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang Demokratis serta bertanggung jawab. (Darman, 2008)

Pada era Globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat saat ini, pendidikan dituntut untuk bertranspormasi kearah yang lebih interaktif, kreatif, dan inovatif. Proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan, melainkan harus mampu melibatkan siswa secara aktif agar tercipta pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Menurut Asmara Yumarni (2019), generasi milenial lebih menyenangi informasi berbasis visual dan *gamifikasi*, serta terbiasa belajar secara kolaboratif melalui jejaring sosial, sehingga pendidikan tidak bisa menghindari perkembangan teknologi, melainkan harus merespon dengan inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Terlebih dalam pembelajaran matematika, yang sering

dianggap sulit dan membosankan, dibutuhkan pendekatan yang mampu merangsang minat belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, salah satunya adalah kemampuan berpikir kritis. Matematika merupakan ilmu yang mempelajari pola, struktur, hubungan, dan perubahan melalui konsep angka, operasi, logika. Dengan memahami matematika, seseorang dapat mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, dan sistematis yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi matematika karena metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik.

Khususnya pada materi pecahan di kelas IV SD, konsep ini sering menjadi tantangan karena siswa harus memahami hubungan antara pembilang dan penyebut, menyederhanakan pecahan, membandingkan pecahan, serta melakukan operasi hitung pecahan. Banyak siswa kesulitan karena pecahan bersifat abstrak sehingga mereka memerlukan dukungan media pembelajaran yang mampu membantu memvisualisasikan konsep tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis

game edukatif seperti *Wordwall* menjadi sangat penting, karena *Wordwall* dapat menyajikan latihan pecahan dalam bentuk permainan interaktif yang menarik. Media tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara konkret, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas memecahkan soal, menyortir informasi, dan mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan sekaligus kemampuan berpikir kritis siswa di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

Kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi penting abad 21 yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Dalam pembelajaran matematika, kemampuan ini sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan permasalahan, menganalisis informasi, membuat keputusan, serta mengevaluasi hasil. idealnya, siswa mampu berpikir kritis dalam menghadapi persoalan matematika di dalam maupun diluar kelas. Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum yang mendorong siswa untuk tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu

menerapkannya secara logis dan sistematis (Nurmalia Hidayanti, 2025).

Anwar (Indri Fizal Rohman, 2024) juga menjelaskan keterampilan yang diperlukan siswa abad ke-21 tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada kemampuan belajar yang mencakup keterampilan berpikir kritis dan inovasi. Keterampilan abad ke-21 menekankan pentingnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi secara efektif. Selain itu, kreativitas dan inovasi juga menjadi bagian penting yang harus dimiliki siswa agar mampu menghadapi berbagai tuntutan perkembangan zaman. Kemampuan-kemampuan itu merupakan bekal penting bagi siswa untuk menilai suatu informasi secara sistematis, mengambil keputusan dengan tepat, serta menyampaikan pemikiran secara jelas berdasarkan bukti yang kuat. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis sebuah persoalan secara mendalam, sementara kreativitas dan inovasi membantu mereka menemukan solusi baru yang lebih relevan. Dengan demikian, seluruh keterampilan ini saling mendukung dan sangat diperlukan dalam

menghadapi tantangan pembelajaran maupun kehidupan masa depan.

Menurut Laturehu (dalam Fachrur Rizie,dkk : 2023) Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar, khususnya pada pelajaran matematika di kelas 4 SD. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *game* edukatif *Wordwall*, yang merupakan alat bantu berupa *game* edukatif untuk membantu siswa agar dapat berpikir kritis pada pelajaran matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Media Pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari seluruh sistem dan proses pembelajaran, artinya media pembelajaran memiliki peran menentukan terhadap berlangsungnya kegiatan belajar dan merupakan unsur penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Ani Daniyati, 2023, p. 283). Hal ini menunjukkan bahwa

keberadaan media bukan sekedar pelengkap, tetapi merupakan komponen yang memberi arah dan membantu guru menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif.

Heinich (Lekitoo,2025:38) menjelaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai saluran komunikasi yang untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik. Media ini dapat berupa perangkat keras (seperti alat fisik) maupun perangkat lunak (seperti aplikasi atau program computer) yang dirancang untuk membantu kelancaran proses pembelajaran. Pada hakikatnya, media adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam memastikan pesan atau materi yang disampaikan guru dapat diterima siswa secara lebih jelas, terstruktur, dan menarik.

Berpikir kritis memiliki keterkaitan yang kuat dan saling memberi manfaat dengan matematika. Sebagaimana dijelaskan oleh Lambertus dalam Kurniawati & Ekayanti (2020), kemampuan berpikir kritis bukanlah sesuatu yang muncul begitu saja, melainkan dapat dilatih serta dikembangkan melalui

kegiatan belajar matematika. pemahaman terhadap Materi matematika sangat bergantung pada kemampuan siswa untuk berpikir secara kritis dan kemampuan tersebut tumbuh melalui berbagai aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran matematika. Dalam konteks pendidikan sekolah dasar, peningkatan kemampuan berpikir kritis perlu disertai dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat serta mendukung kebutuhan belajar siswa. Media yang memadai tidak hanya membantu siswa memahami konsep, tetapi juga mendorong mereka untuk menganalisis, mengavaluasi, dan memecahkan masalah secara lebih mendalam. Dengan demikian, integrasi antara strategi pembelajaran, penggunaan media yang efektif, dan latihan berpikir kritis menjadi kunci untuk mengembangkan kemampuan matematis siswa secara optimal.

Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar perlu diimbangi dengan penggunaan media yang memadai dan mendukung pengalaman belajar siswa agar lebih bermakna. Media pembelajaran memiliki atribut yang khusus, merujuk pada perangkat atau teknik pendidikan yang

dipergunakan secara eksklusif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah didefinisikan dengan jelas. Media yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik adalah media *game* edukatif *Wordwall*.

Wordwall sendiri adalah salah satu platform yang banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis web. Di dalamnya tersedia berbagai pilihan jenis permainan yang dapat disesuaikan melalui beragam *template* atau tema (Oka Irmade, 2022). aplikasi ini berisi *game* edukatif dengan bentuk kuis interaktif, seperti mencocokkan pasangan, menjodohkan, hingga permainan acak kata (silvia & wirabrata,2021). Selain itu, *Wordwall* dikenal sebagai media yang hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif digunakan dalam kegiatan evaluasi karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Berbagai bentuk media yang disediakan *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam pembelajaran matematika (Panca Dewi Purwanti, 2024). Selain itu, Penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran diharapkan dapat

membuat proses belajar matematika menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan keterlibatan siswa dalam permainan edukatif, mereka dapat belajar menyelesaikan permasalahan secara mandiri, berpikir secara logis, dan mengevaluasi jawaban secara kritis. Interaktivitas dan umpan balik yang diberikan oleh *game* edukatif ini juga dapat memotivasi juga kemampuan berpikir kritis siswa dan mendorong mereka untuk berpikir lebih dalam terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian-penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif *Wordwall* memberikan Pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Salah satu penelitian bahkan menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wordwall* berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika siswa kelas 4 SD (Najib, 2023). Temuan tersebut semakin menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan memotivasi siswa untuk berpikir lebih analitis.

Melalui fitur-fitur kuis dan permainan yang variatif, siswa diajak untuk tidak sekadar menjawab soal, tetapi juga memahami konsep, menyusun strategi, serta melakukan evaluasi terhadap jawaban mereka. Proses inilah yang secara langsung berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penerapan *Wordwall* dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi-materi yang menuntut pemahaman mendalam seperti matematika.

Namun, penelitian secara spesifik meneliti pengaruh penggunaan media *game* edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 SD masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengeksplorasi sejauh mana media *game* edukatif *Wordwall* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran matematika kelas 4 SD.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD Negeri 66 Kota Bengkulu, terlihat bahwa sebagian siswa masih menunjukkan kurangnya antusiasme dan keterlibatan aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Banyak di antara mereka yang tampak cepat kehilangan fokus serta mudah

merasa bosan ketika guru menggunakan metode ceramah atau latihan soal secara konvensional tanpa disertai penggunaan media pembelajaran yang menarik. Keadaan ini berdampak pada rendahnya partisipasi belajar dan menurunnya motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Observasi, 22 Oktober 2024)

Fenomena tersebut disebabkan karena pembelajaran yang diterapkan masih terbatas pada metode konvensional dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital yang dapat menarik minat belajar siswa. Padahal, peserta didik pada jenjang sekolah dasar memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung lebih tertarik pada aktivitas belajar yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Kurangnya variasi media menyebabkan suasana pembelajaran terasa monoton, sehingga siswa belum mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya secara maksimal.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa, Menurut Everett M. Rogers (Dr.Ns.Elis Anita Farida, 2022, p. 120) Inovasi adalah suatu ide atau gagasan baru yang

diterima oleh individu maupun kelompok sebagai hal yang berbeda dari sebelumnya, dan memiliki manfaat sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari. salah satu inovasi tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dalam bentuk *game* edukatif. Media ini diyakini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi matematika secara lebih mendalam. Media berbasis *game* seperti *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan interaktif seperti kuis, teka-teki silang, dan roda keberuntungan, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Melalui variasi permainan tersebut, materi matematika, termasuk materi pecahan, dapat disajikan dengan lebih visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif seperti *Wordwall* dinilai relevan dalam mendukung proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Beragam fitur interaktif yang ditawarkan *Wordwall* memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara langsung dalam kegiatan

belajar, sekaligus merangsang kemampuan berpikir kritis melalui tantangan-tantangan yang disajikan dalam bentuk *game* edukatif. Dalam konteks pembelajaran matematika, terutama pada siswa kelas 4 SD Negeri 66 Kota Bengkulu, media ini berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menunjang pencapaian kompetensi siswa secara lebih optimal. hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika.

Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukatif *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 66 Kota Bengkulu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang diuraikan di atas, maka terdapat berbagai masalah yang teridentifikasi oleh penulis sebagai berikut :

1. Kurangnya Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas 4 SD.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, sehingga pembelajaran terasa membosankan dan kurang interaktif.
3. Minimnya pemanfaatan teknologi atau media digital dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 66 Kota Bengkulu.
4. Potensi *game* edukatif *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, namun belum banyak diterapkan dalam pembelajaran matematika.
5. Perlunya mengetahui apakah media pembelajaran berbasis *game* edukatif *Wordwall* dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang dan Identifikasi Masalah yang tercakup di atas, maka adanya batasan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas 4 SD Negeri 66 Kota Bengkulu.
2. Mata pelajaran yang diteliti adalah Matematika, khususnya Pada materi Pecahan .
3. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game* edukatif *Wordwall*.
4. Aspek yang diteliti hanya kemampuan berpikir kritis siswa, tidak mencakup aspek kemampuan lain seperti kemampuan afektif atau psikomotorik,
5. Penelitian ini hanya membahas pengaruh penggunaan media *Wordwall*, tanpa membandingkan dengan media pembelajaran lain secara langsung.

D. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukatif *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran Matematika di SD 66 Kota Bengkulu ?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui Seberapa Besar pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukatif *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 pada Mata Pelajaran Matematika di SD 66 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat secara Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan :

a) Mendapatkan pengalaman baru tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Game* Edukatif *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

b) Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat secara Praktis

a) Manfaat bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis pada peserta didik.

b) Manfaat bagi Guru

Dapat membantu guru menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai, serta menjadi referensi dalam penggunaan media interaktif berbasis *game*.

c) Manfaat bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas sehingga tujuan kurikulum tercapai sebagaimana yang diharapkan dan juga dapat menambah *literature* perpustakaan sehingga dapat menambah wawasan bagi tenaga pendidikannya, serta menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pembelajaran berbasis digital.