

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Dari hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *game* edukatif *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 66 Kota Bengkulu. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$). Selain itu, nilai t hitung sebesar 3,492 lebih besar dibandingkan dengan t tabel sebesar 2,011, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Secara deskriptif, nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media *Wordwall* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pengaruh tersebut ditunjukkan juga melalui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada seluruh indikator kemampuan berpikir kritis yaitu,

kemampuan mengevaluasi, mendeduksi, menarik kesimpulan, memecahkan masalah, dan memberi alasan. Penggunaan media *wordwall* membantu siswa dalam memahami permasalahan, menerapkan konsep secara logis, mengevaluasi jawaban, serta menjelaskan alasan dari jawaban yang dipilih. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* efektif digunakan dalam pembelajaran sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dan terbukti dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa karena mampu mendorong siswa untuk berpikir secara aktif, logis, sistematis, dan mandiri dalam proses pembelajaran matematika.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini mendukung teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan interaktif dapat meningkatkan

partisipasi aktif siswa serta mendorong berkembangnya kemampuan berpikir tingkat tinggi, termasuk kemampuan berpikir kritis.

Secara praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru dapat memanfaatkan media *Wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keberanian dalam menjawab pertanyaan, serta melatih siswa untuk berpikir lebih kritis dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Selain itu, bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat pendukung lainnya.

C. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka penulis menyarankan kepada pihak-pihak yang terkait diantaranya :

1. Kepala Sekolah

Diharapkan memberi motivasi lebih kepada guru dan siswa agar semangat dalam kegiatan pembelajaran, juga memfasilitasi sarana dan prasarana agar pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan keaktifan siswa.

2. Guru

Hendaknya memotivasi juga menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif serta menarik agar siswa lebih bersemangat dalam belajar dan lebih aktif, supaya kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang secara optimal serta hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

3. Siswa

Hendaknya lebih semangat dan lebih aktif dalam belajar dikelas, tidak hanya saat guru memberikan materi menggunakan media pembelajaran tetapi juga termotivasi dalam setiap pembelajaran agar hasil belajar siswa meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, N., & dkk. (n.d.). Analisis Representatif Indikator Berpikir Kritis dalam Buku Teks Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*.
- Basuki, A. (2015). *Metode Penelitian*. CV. Wade Group.
- Daniyati, A., & dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*.
- Darwish, D., & Canadian, A. (2024). *Decentralizing the Online Experience With Web3 Technologies*. IGI Global.
- Dr. Ns. Elis Anita Farida S.Kep., M. M. (2022). *Kewirausahaan*. CV. Rey Media Grafika.
- Farhaniyah, S. (2021). *Penerapan Media Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas 5 SD Negeri 127 Kota Jambi*.
- FIF-UPI, T. P. I. P. (2007). *Ilmu \& Aplikasi Pendidikan*. PT Imperial Bhakti Utama.
- Fitriana. (2021). Pengaruh media Wordwall terhadap motivasi belajar matematika siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Giri, E. M., & Darman, F. (2008). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional \& Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Visimedia.

- Harefa, D., & dkk. (2023). *Teori Statistik Dasar*. CV. Jejak, anggota IKAPI.
- Hassoubah, I. Z. (2004). *Developing Creative and Critical Thinking Skill (Cara Berfikir Kreatif dan Kritis)*. Nuansa.
- Hidayanti, N., & dkk. (2025). Kurikulum Matematika Abad ke-21 di Pendidikan Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas. *Kalam Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Ilham, M. N., Medriati, R., & Risdianto, E. (2024). Development of Interactive Game Based Learning Media Assisted by Classpoint to Enhance Student Learning Motivation. *Asian Journal of Science Education*, 6(2), 150–162.
- Irmade, O. (2022). *Media dan Sumber Belajar Anak Usia Dini*. CV. Pradina Pustaka Grup.
- Juita, F., & dkk. (2025). *Buku Ajar Mata Kuliah Metode Penelitian Kualitatif: Penelitian Kualitatif untuk Menilik Berbagai Fenomena Sosial*. PT Nasya Expanding Management.
- McLeod, S. (2023). *Piaget's Stages of Cognitive Development*. Simply Psychology Press.
- McLeod, S., & Guy-Evans, O. (2023). *Zone of Proximal Development (ZPD) -- Vygotsky*. Simply Psychology Press.
- Muqoddaroh, F., & dkk. (2024). Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*.

Najib, F. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukatif Wordwall terhadap Kemampuan Daya Ingat Mata Pelajaran IPA pada Siswa Kelas 4 MINU Waru II Sidoarjo.*

Novianti, L., & Mufaridah, H. (2023). Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game. *Jurnal Pendidikan Dasar.*

Purwanti, P. D., & dkk. (2024). *Desain Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital.* Cahya Ghani Recovery.

Putriningtiyas, S., & Ambarwati, U. (2025). Validating Educational Game Development to Foster Learning Motivation in Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 120–133.

Rachmawati, D. A., & dkk. (2025). *Media Pembelajaran.* CV. Gita Lentera.

Rahayu, E. P. (2014). *Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Siswa Kelas IV SD Negeri Sukamaju 3 Depok.*

Ratnasari, D., & dkk. (2022). *Pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan.*

Rizie, F., & Pratikne, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Rena Cipta Mandiri.

Rohman, I. F., & dkk. (2024). Pengaruh penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap

kemampuan berfikir kritis di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Sadirman, & dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Rajawali Pers.

Saleh, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Eureka Media Aksara.

Salsabila, Y., & dkk. (n.d.). Pengaruh Pengembangan Kemampuan pada Aspek Kognitif, Afektif dan Psikomotorik terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*.

Santrock, J. W. (2003). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Penerbit Erlangga.

Sari, W. F., & dkk. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar*.

Sope, Y. A., & dkk. (2023). *Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Jejak Pustaka.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sukardi. (2021). Efektivitas penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*.

Sukmawati, F. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.

Tarjo. (2019). *Metode Penelitian*. CV Budi Utama.

Wasahua, S. (2021). Konsep Pengembangan Berfikir Kritis dan Berfikir Kreatif Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Horizon Pendidikan*.

Yumarni, A. (2019). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Teknologi Informasi. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*.

Zahro, N. A. Q. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Mahasiswa*.

