

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME WORLD WALL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SD MUHAMMADIYAH 13 MEDAN

SKRIPSI

Diajukan guna Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

KHAIRUNNISA NASUTION
NPM. 2102090089



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Khairunnisa Nasution
NPM : 2102090089
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris


Dra. Hj. Syamsukurnita, M.Pd


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum

ANGGOTA PENGUJI:

1. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit
2. Dr. Mandra Saragih, M.Hum.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1. 

2. 

3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Khairunnisa Nasution

NPM : 2102090089

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game *World Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi







Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



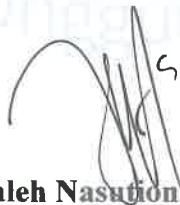
BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Khairunnisa Nasution
 NPM : 2102090089
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD Muhammadiyah 13 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
06/01/2026	Revisi bab 3 s/d bab 4	
12/01/2026	Revisi bab 4 - Data	
15/01/2026	Revisi Teknik Analisis Data	
26/02/2026	Revisi internal dan eksternal	
26/03/2026	Revisi bagian tanda tangan Kepala Sekolah dan wali kelas	
8/6/2026	Acce sidang	

Medan, April 2026
Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Khairunnisa Nasution
NPM : 2102090089
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD Muhammadiyah 13 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD Muhammadiyah 13 Medan” Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



METERAI
TEMPEL
BBECAANX354285683

Khairunnisa Nasution

ABSTRAK

KHAIRUNNISA NASUTION, 2102090089. "Pengaruh Model Pembelajaran berbasis Game *Word Wall* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD Muhammadiyah 13 Medan".

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Model Pembelajaran berbasis Game *Word Wall* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD Muhammadiyah 13 Medan. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap keterampilan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap keterampilan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan . Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif. Adapun populasi dalam penelitian ini siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa dengan 1 kelas. Instrument penelitian ini dengan menggunakan lembar tes. Teknik analisis data penelitian ini dengan menggunakan uji validitas, uji realibilitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran game *wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, karena pada analisis uji t (independent t-test) diperoleh hasil nilai signifikansi (sig. 2-tailed) 0,0000,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya, terdapat pengaruh metode pembelajaran game *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

Kata Kunci: *Game Wordwall, Keterampilan Berpikir Kritis Siswa, Pembelajaran Bahasa Indonesia.*

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan ”**. Adapun skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **Ahmad Rosyadi Nasution** dan Ibunda tercinta **Siti Asbiah Lubis** yang telah mendidik dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang, dan tidak pernah berhenti memanjatkan doa yang tulus kepada penulis, serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Adapun ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan

kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra.Hj.Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S, M.Hum.**, Sebagai Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr Mandra Saragih, S,Pd, M.Pd.**, Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**, Sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**, Selaku Seketaris Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dengan baik dan benar dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera

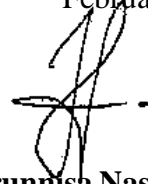
Utara.

9. Ibu **Emy Wahyuni, S.Pd** selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 13 Medan yang telah memudahkan saya untuk melakukan penelitian ini.
10. Ibu **Nurbaiti, S.Pd** selaku guru kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan yang telah memberikan dukungan dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Teristimewa penulis sampaikan terima kasih kepada saudara kandung saya yaitu kakak dan abang-abang saya **Nur Hidayah Nasution, Ahmad Fuad Ansari Nasution , Muhammad Hasan Nur Nasution,** dan **Alm. Mummad Husin Nur Nasution** atas motivasi dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Terima kasih untuk sahabat yang sangat istimewa **Rika Puspaliani Zebua, Elvina Syavhira, Winda Agustin Ananda, Ardila Azzahra, Dira Fazira, Aura Harahap, Dan Keluarga Besar KKN** yang bersedia memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dari awal sampai akhir dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata saya ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis

mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, Februari 2026
penulis



Khairunnisa Nasution
NPM. 2102090089

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	ix
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Masalah	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS	10
2.1.1. Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.2.1 Pengertian <i>Wordwall</i>	16
2.1.2.3 Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i>	18
2.1.2.4 Langkah-Langkah Mengakses Aplikasi <i>Wordwall</i> untuk Siswa	21
2.1.3.1 Pengertian Keterampilan Berfikir Kritis	25
2.1.3.2 Manfaat Berfikir Kritis	27
2.1.3.3 Langkah-langkah Berfikir Kritis.....	29
2.1.3.4. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis.....	31

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	32
2.2 Penelitian Relevan	36
2.3 Kerangka Konseptual	39
2.4 Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
3.1 Pendekatan Penelitian	40
3.2 Lokasi dan waktu Penelitian	40
3.3 Populasi dan Sampel.....	42
3.4 Defenisi Variabel Penelitian	43
3.5 Intrumen Penelitian.....	44
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.7 Teknik Analisis Data	46
1. Uji Validitas.....	48
2. Uji Reliabilitas	36
3. Uji Hipotesis	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Deskripsi Penelitian	39
4.2 Analisis Data Penelitian	40
4.2.1 Hasil Validitas.....	40
4.2.2 Hasil Reabilitas	41
4.2.3 Hasil Hipotesis.....	42
BAB V PENUTUPAN.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saranan.....	52

DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Dan Waktu Penelitian.....	42
Table 3.2 Sampel Peserta Didik.....	43
Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Tes	45
Tabel 3.4. Tes Keterampilan Berfikir Kritis Siswa	46
Tabel 4.2.1. Hasil Uji Validitas.....	40
Tabel 4.2.2. Hasil Uji Reabilitas	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Hipotesis	43
Tabel 4.3.1. Hasil Pretest Siswa Kelas IV	44
Tabel 4.3.2. Hasil posttest Siswa Kelas IV	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Kerangka Konseptual.....	39
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan ini bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan bersamaan. Terdapat suatu rumusan nasional tentang istilah Pendidikan dalam UU R.I No.2 Tahun 1989 Bab I Pasal 1 terdapat suatu rumusan nasional tentang istilah “Pendidikan” adalah sebagai berikut: “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan Latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang”.

Sebagai salah satu jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan penting dalam menanamkan kemampuan dasar, diantaranya membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini diberikan untuk membekali siswa dalam mempelajari mata pelajaran, mempersiapkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, dan mempersiapkan siswa untuk hidup di masa yang akan datang. Tercapainya suatu tujuan pendidikan tidak lepas dari peran guru dan orang tua dalam proses pembelajaran. Peran guru adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sedangkan peran orang tua juga sangat penting untuk mengarahkan siswa pada kegiatan pembelajaran di rumah.

Dalam pembelajaran di sekolah, salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi, yaitu Bahasa Indonesia. Karena, Bahasa Indonesia sebagai alat perhubungan antar warga, antar daerah, dan antar suku bangsa serta Bahasa Indonesia menjadi alat komunikasi yang penting bagi penuturnya dalam wilayah Indonesia sehingga setiap orang dapat leluasa menjelajahi wilayah Indonesia tanpa ada kendala Bahasa.

Dalam proses pembelajaran di kelas tentunya guru sering menghadapi adanya siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, Seperti siswa cepat merasa bosan untuk saat mempelajari pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang membuat siswa cepat merasa bosan adalah Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik lisan maupun tulisan, menghargai, dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan dan Bahasa Negara (Ali, 2020: 41).

Menurut Halimatussakdiah (2019: 143) mengemukakan bahwa media pembelajaran alat bantu dalam proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia di sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara oleh wali kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan melalui link goggle drive (<https://drive.google.com/drive/folders/1-y8PLytX890oFNCO6WjWHapyTjZ4v-I>) bahwa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa masih dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan siswa yang dibawah KKM. Selain itu pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih menggunakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan adanya media pembelajaran. Guru hanya menjelaskan pelajaran dan siswa hanya mendengarkan pembelajaran.

Hal ini tentu menyebabkan siswa kurang tertarik, merasa bosan, kurang aktif dalam pembelajaran serta respon siswa terhadap pembelajaran pun sangat rendah karena pendekatan yang diterapkan guru kurang menarik dan siswa berperan pasif di dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih jauh dari yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar bahasa indonesia siswa ada kaitannya dengan pendekatan pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, kemampuan berpikir kritis menjadi kunci keberhasilan dalam memahami teks, menganalisis isi bacaan, menyimpulkan informasi, serta menanggapi permasalahan secara logis dan terstruktur. Namun, dalam kenyataannya, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, khususnya kelas IV, masih menemui berbagai kendala.

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa nilai siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif oleh guru. Model pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional, bersifat satu arah, dan kurang

melibatkan keaktifan siswa. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan bagi siswa.

Di sisi lain, kemampuan berpikir kritis siswa juga masih rendah. Siswa belum terbiasa berpikir secara mendalam, kritis, dan analitis terhadap materi yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung belum mampu menumbuhkan kebiasaan berpikir kritis secara optimal.

Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran berbasis game *Word Wall*. Model ini merupakan media pembelajaran yang menampilkan kata-kata kunci pada dinding kelas dan dikemas dalam bentuk permainan edukatif. *Game Word Wall* dirancang untuk merangsang siswa berpikir, memecahkan masalah, berdiskusi, dan menyimpulkan secara aktif. Pembelajaran melalui *Word Wall* memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif dan kritis dalam memahami materi.

Menurut Suryani & Agustin (2020) mengatakan bahwa penggunaan *Game Word Wall* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan memicu kemampuan berpikir kritis mereka. Aplikasi *Wordwall* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan dan sebagainya. Aplikasi ini dapat diakses secara gratis, premium maupun pro. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya secara daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat di akses secara

gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai tugas.

perkembangan teknologi yang semakin pesat dengan gerakan penggunaan media berbasis digital di dalam pembelajaran pada siswa perlu di terapkan guna menciptakan pola pikir siswa lebih kritis dan kreatif menghadapi pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, kegiatan Go green yang membudayakan untuk penghematan kertas membuat peneliti tertatik menggunakan media aplikasi wordwall ini sebab sangat mudah digunakan selain mengurangi penggunaan kertas juga dapat mengetahui hasil belajar peserta didik. Dalam kegiatannya menggunakan media berbasis aplikasi wordwall yang dapat diakses oleh peserta didik secara individual maupun melalui bimbingan guru. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Game pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran yang berfungsi untuk membantu penyampaian informasi dari guru kepada pesera didik maupun sebaliknya (Harsiwi & Arini,2020:105). Dalam pembelajaran di sekolah, pembelajaran bahasa indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh siswa. Oleh karena itu diperlukannya media di dalam proses pembelajaran bahasa indonesia. Media yang digunakanpun tidak harus sama pada semua materi, sebab suatu media pembelajaran belum tentu cocok untuk semua materi. Sehingga guru dapat menggunakan media yang bervariasi. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam membantu

meningkatkan pemahaman peserta didik dan berperan penting dalam tercapainya pembelajaran (Fakhrudin et al.,2021:220).

Berdasarkan hal di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul —**Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Word Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas ,maka beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Nilai siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia rendah karena kurangnya guru menggunakan media dalam pembelajaran.
2. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia belum efektif dan cenderung kurang menarik bagi siswa,sehingga mengakibatkan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi membosankan.
3. Kurangnya pemahaman keterampilan berfikir kritis siswa karena,siswa kurang memahami pembelajaran yang diajarkan guru.
4. Pembelajaran di kelas masih melakukan pembelajaran yang konvensional tanpa adanya menggunakan media pembelajaran
5. Siswa memerlukan media yang mendorong pemecahan masalah secara interaktif,seperti game Word Wall agar siswa menjadi aktif dalam proses pembelajarandi dalam kelas.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah — Pengaruh Model

Pembelajaran Berbasis *Game Word Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan”.

1.4 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Game Wordwall* terhadap keterampilan berfikir kritis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.?
2. Bagaimana Pengaruh model pembelajaran sebelum menggunakan *Game Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.?
3. Bagaimana Pengaruh model pembelajaran sesudah menggunakan *Game Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.?

1.5 Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan *Game Wordwall* terhadap keterampilan berfikir kritis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kela IV SD Muhammadiyah 13 Medan.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran siswa sebelum menggunakan *Game Wardwall* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran siswa sesudah menggunakan *Game Wardwall* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada

pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis Manfaat teoritis dari penelitian ini sendiri adalah memberikan berbagai upaya dalam meningkatkan cara kemampuan berpikir kritis menggunakan *Game World Wall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Memberikan referensi model pembelajaran yang berbeda atau inovasi bagi pendidik agar dapat meningkatkan pengelolaan proses pembelajaran yang hendak dilakukan.
 - b. Bagi Siswa

Memperkenalkan model pembelajaran yang berbeda, sehingga meningkatkan motivasi, minat, maupun segala keterampilan dalam belajar berpikir kritis.
 - c. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif model pembelajaran yang berbeda yang dapat digunakan dalam proses peningkatan kualitas mutu pendidikan sekolah yaitu dengan menggunakan *Game Ward Wall* dalam proses pembelajaran yang lainnya.
 - d. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan baru terhadap pembelajaran *Game Word Wall* apakah berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak, sehingga peneliti lebih giat lagi dalam melakukan pengkajian terus menerus terhadap perbaikan sebuah pendidik.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan dalam KBBI, media adalah alat (sarana) komunikasi. AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Gagne & Briggs (1979:19) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, hp, dan komputer. Sehingga dapat dikatakan, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Awalnya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru

untuk mengajar namun, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya radio, video, hp, komputer dan internet, yang kesemuanya itu diharapkan dapat membantu penglihatan dan pendengaran siswa sehingga pembelajaran dapat dimengerti dengan lebih jelas dan menarik.

Di dalam penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang penting untuk meningkatkan motivasi peserta didik, sebab media pembelajaran menawarkan sesuatu yang inovatif dan beragam dalam penyajian materi. Menurut, Teni Nurrita (2014:171), menyatakan bahwa media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran.

Rudy Bretz mengemukakan ciri dari media memiliki 3 unsur pokok yaitu: suara, visual dan gerak. Bretz juga mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak. Sedangkan menurut Asyhar (2012:44-45) media dikelompokkan menjadi beberapa jenis diantaranya (1) media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya, (2) media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan kemampuan indera pendengaran, (3) media audio-visual

adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan, (4) multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang berguna untuk menyampaikan pesan dan informasi dari penyampaian informasi yang akan di terima oleh penerima informasi. Selain itu media juga dapat diartikan sebagai teknologi yang dapat membawa informasi yang digunakan untuk kebutuhan dalam proses pembelajaran. Media dalam sebuah proses pembelajaran dapat mempertinggi belajar siswa dan juga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk menjadikan kualitas pembelajaran yang tinggi.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Media ini bisa berupa visual, audio, audiovisual, atau bahkan media digital interaktif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, memudahkan guru dalam penyampaian, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, proses pendidikan menjadi lebih efisien karena mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

Selain itu, media pembelajaran juga membantu meningkatkan motivasi belajar serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan

belajar. Inovasi media, seperti penggunaan teknologi digital dan multimedia, dapat menumbuhkan kreativitas dan kemandirian belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Cahyo Abror (2022) mengatakan media pembelajaran juga dapat menggunakan game, adapun penggolongan jenisnya yang berbeda-beda, diantaranya sebagai berikut :

1. *Action Game* adalah suatu jenis game yang menekankan kepada tantangan fisik, seperti koordinasi tangan, mata dan reaksi waktu. Contoh game fithing dan game shooting.
2. *Adventure Game* salah satu jenis game menggunakan tokoh utama dalam cerita atraktif yang didukung oleh penjelajahan dan teka teki.
3. *Puzzle Game* yaitu jenis game yang menekankan pada pemecahan teka teki.
4. Jenis dari teka teki dapat memecahkan logika, strategi, pengenalan pola dan penyelesaian kata.
5. *RPG (Role Play Game)* merupakan game bermain peran dapat memiliki penekanan tokoh atau peran perwakilan pemain di dalam permainan.

Kriteria memilih media erat kaitannya dengan kegiatan belajar mengajar (KBM) seorang guru/tenaga pendidik seharusnya memiliki kemampuan, antara lain; 1). Mengetahui materi pelajaran yang ingin dibahas bersama peserta didiknya pada setiap kegiatan pembelajaran yang telah

direncanakan di samping materi pelajaran tindak lanjut yang perlu dipelajari oleh peserta didik. 2) Memiliki pengetahuan dan kemampuan mengenai potensi dan peranan media, proses pemilihan media dan pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran. 3). Mengidentifikasi dan menentukan jenis media pembelajaran yang dikehendaki untuk mengajarkan topik atau pokok bahasan tertentu. Oleh karena itu, sebelum jenis media pembelajaran tertentu direncanakan di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk dimanfaatkan, seorang guru haruslah terlebih dahulu mengetahui ketersediaan di pasaran atau di sekolah. Manakala media itu tersedia di pasaran dan kemudian guru mengadakannya. Untuk dimanfaatkan di dalam kelas, maka guru dituntut untuk terlebih dahulu mempelajari materi pelajaran yang disajikan di dalam jenis media yang direncanakan sebelum dilakukan pemanfaatannya di dalam kelas. Sehingga jenis media yang akan digunakan di kelas hendaknya media yang berkualitas tinggi.

Jadi adapun tujuan dari media pembelajaran ini adalah :

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran – Media membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.
2. Membantu memvisualisasikan konsep abstrak – Media seperti gambar, video, atau simulasi membuat konsep yang sulit menjadi lebih nyata dan konkret.
3. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa – Media yang interaktif dan menarik membuat siswa lebih antusias mengikuti pelajaran.

4. Mendukung perbedaan gaya belajar siswa – Ada siswa yang belajar lebih baik secara visual, auditori, atau kinestetik; media dapat menyesuaikan kebutuhan ini.
5. Mempermudah guru dalam mengajar – Media berfungsi sebagai alat bantu yang membuat proses penyampaian materi lebih variatif dan tidak monoton.

Menurut (N Fananti 2022) mengatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman materi – Membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi dan contoh nyata.
2. Meningkatkan motivasi belajar – Media yang menarik dan interaktif membuat siswa lebih antusias mengikuti pelajaran.
3. Mendukung pembelajaran mandiri – Siswa bisa mengakses materi kapan saja dan belajar sesuai kecepatan mereka.
4. Menghemat waktu dan tenaga – Guru dapat menyampaikan materi lebih cepat dan efisien.
5. Meningkatkan partisipasi aktif – Siswa lebih terlibat dalam proses belajar melalui simulasi, video, dan media interaktif.

Media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangannya, adapun kelebihannya sebagai berikut:

- Visual dan menarik – Menyampaikan informasi dengan tampilan visual/audio yang memperkuat daya ingat.

- Fleksibel – Dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, terutama media digital.
- Interaktif – Meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis, animasi, atau simulasi.
- Menyesuaikan gaya belajar – Cocok untuk siswa visual, auditori, maupun kinestetik.
- Mendorong inovasi – Membuka peluang bagi guru untuk berkreasi dalam menyampaikan materi.

Ada beberapa kekurangan media pembelajaran, berikut kekurangan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Ketergantungan teknologi – Jika listrik atau koneksi internet bermasalah, proses belajar bisa terganggu.
2. Tidak semua siswa memiliki akses – Siswa dari daerah terpencil atau ekonomi lemah mungkin kesulitan.
3. Memerlukan keterampilan guru – Guru harus mampu mengoperasikan dan memilih media yang sesuai.
4. Bisa jadi distraksi – Media yang terlalu ramai atau kurang fokus dapat mengalihkan perhatian siswa.
5. Kurangnya interaksi sosial langsung – Terutama pada media digital, bisa mengurangi komunikasi tatap muka.

2.1.1 *Game Wordwaall*

2.1.2.1 *Pengertian Wordwall*

Wordwall merupakan media atau aplikasi yang menarik yang terdapat pada

browser yang dapat diakses secara gratis oleh siswa dengan menggunakan link. Wordwall juga digunakan untuk mempermudah guru agar dapat membuat media pembelajaran online berbasis game edukasi tanpa perlu penguasaan coding dan dapat menyesuaikan dengan materi yang diajarkan. Website wordwall ini juga cocok digunakan untuk merancang suatu pembelajaran dan sebuah penilaian pembelajaran.

Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan template *Basic*. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; Find the Match (Mencari padanan), Random Wheel (Roda acak), Missing Word, Random cards (Kartu acak), True or False (Benar atau salah), Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the Box, Wordsearch (Cari kata), Ballon pop, Unjumble, Labelled diagram, dan Gameshow Quiz (Sun'iyah, 2020:13).

Fanny (2020:30) menyatakan bahwa wordwall game quis akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan. Aplikasi wordwall merupakan jenis media

pembelajaran interaktif dalam bentuk permainan yang dapat diakses dengan mudah secara online melalui *wordwall.net* dengan tampilan menarik dan variatif, yang nantinya akan dijawab oleh siswa, sehingga dapat memotivasi siswa (Sari & Yarza, 2021:196)

Tujuan dari penggunaan media word wall adalah peningkatan akses dan interaksi siswa terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru sehingga dengan begitu sumber belajar sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut (Arimbawa, 2021:326) Wordwall merupakan game edukasi yang didesain untuk proses pembelajaran, namun bisa dikatakan belajar dan bermain karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan Dengan begitu anak tidak mudah bosan dan jenuh ketika mengerjakan soal-soal yang guru berikan melalui wordwall ini. Sedangkan, Covino dan Mazzolini (2004), menyatakan bahwa penggunaan literasi (termasuk di dalamnya word wall) dalam mata pelajaran IPA dan matematika membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, Friedland, et al. (2010:16) juga menyimpulkan bahwa penggunaan media word wall membantu siswa lebih memahami konten pembelajaran matematika. Sehingga Guru yang profesional dalam menghadapi kasus dalam pembelajaran perlunya optimalisasi untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan peserta didik dapat aktif dalam membangun pemahamannya (Sulfemi, 2018:4).

Manfaat dari penggunaan media word wall adalah dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memudahkan guru

dalam menyusun evaluasi pembelajaran secara cepat dan bervariasi, membantu penguasaan materi melalui pengulangan dalam bentuk permainan interaktif, mendukung pembelajaran daring dan luring karena Wordwall bisa diakses melalui berbagai perangkat, meningkatkan interaksi kelas karena media ini mendukung kegiatan kelompok atau individu.

Faktor pendukung penggunaan media Wordwall ini adalah ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil (laptop, proyektor, HP), kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi digital, Minat siswa terhadap penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, Dukungan dari sekolah/institusi terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif.

❖ Aspek yang Dinilai dalam Penggunaan Wordwall

- **Aspek kognitif:** sejauh mana Wordwall membantu siswa memahami materi.
- **Aspek afektif:** bagaimana sikap dan respon siswa terhadap penggunaan Wordwall.
- **Aspek psikomotorik:** aktivitas langsung siswa dalam mengakses dan menjawab soal dalam Wordwall.
- **Aspek teknis:** kemudahan penggunaan, tampilan menarik, dan efisiensi waktu.

❖ Macam-Macam media *Wordwall* yang Bisa Digunakan

- **Matching pairs** (mencocokkan pasangan kata/gambar)

- **Quiz** (kuis interaktif dengan pilihan ganda)
- **Anagram** (mengurutkan huruf menjadi kata)
- **Whack-a-mole** (permainan refleks dengan pertanyaan)
- **Open the box** (membuka kotak berisi pertanyaan)
- **Random wheel** (roda keberuntungan untuk memilih siswa atau pertanyaan)
- **Group sort** (mengelompokkan item sesuai kategori)
- **Missing word** (melengkapi kalimat yang kosong)

Menurut Oktariyanti,2021 mengatakan game wordwall dapat disimpulkan Penggunaan game Wordwall dalam pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar, khususnya dalam menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan. Wordwall memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang menarik, seperti kuis, mencocokkan kata, roda acak, dan lainnya. Hal ini mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa lebih tertarik dan terlibat secara aktif.

Selain meningkatkan motivasi belajar, Wordwall juga mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Guru dapat dengan mudah membuat dan membagikan soal interaktif yang dapat diakses secara daring maupun luring. Fitur-fitur yang tersedia memungkinkan pelaksanaan asesmen formatif secara cepat dan efisien, sekaligus memberi umpan balik langsung kepada siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital.

Namun, penerapan Wordwall juga memiliki tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi bagi sebagian siswa dan perlunya kesiapan guru dalam mengelola media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall sebaiknya didukung oleh pelatihan guru, fasilitas memadai, dan strategi yang tepat agar media ini dapat dimanfaatkan secara optimal. Secara keseluruhan, Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran abad ke-21, selama diimbangi dengan pengelolaan yang bijak dan inklusif.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Mengakses Aplikasi Wordwall untuk Siswa

1. Lihat link yang di kirimkan oleh guru baik dari wa, email, classroom dan sebagainya.



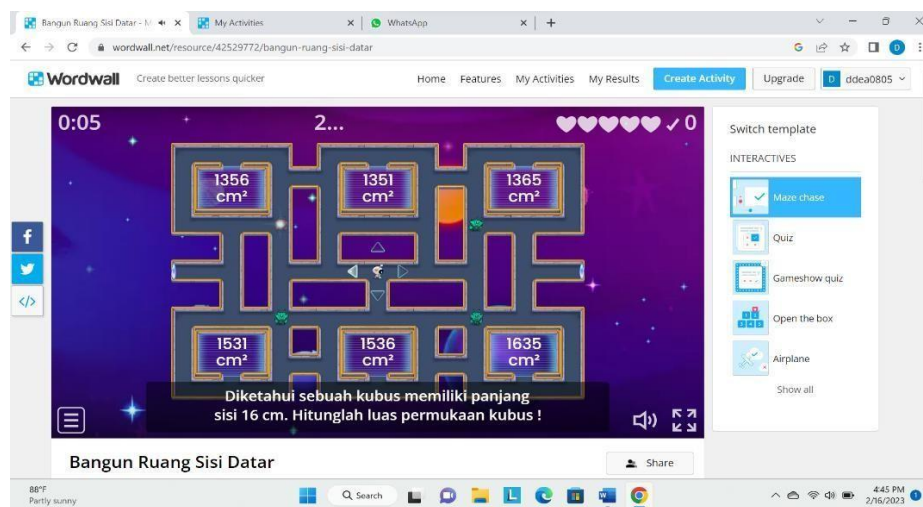
Gambar 2.3 Langkah-Langkah Mengakses wordwall untuk Siswa

2. Selanjutnya, buka link tersebut, lalu klik start



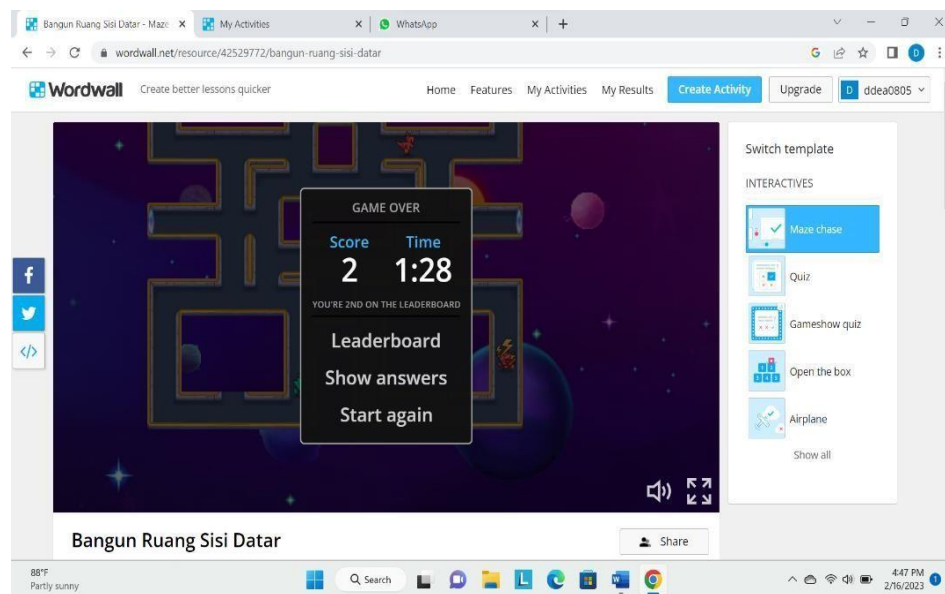
Gambar 2.4 Langkah-Langkah Mengakses wordwall untuk Siswa

3. Langkah berikutnya, mulai melakukan game pembelajaran *wordwall*.



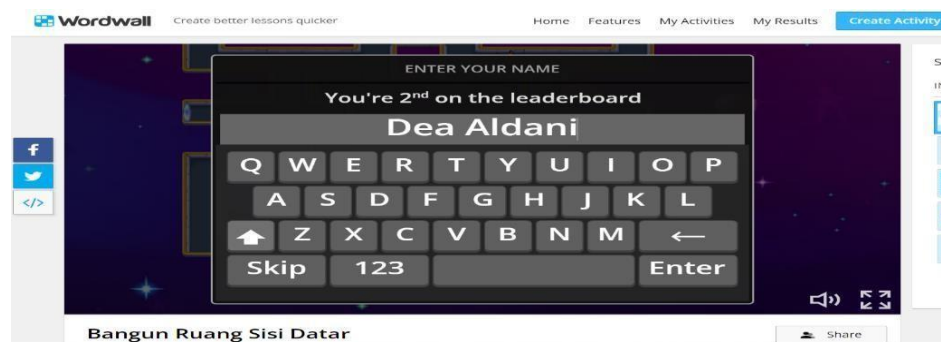
Gambar 2.5 Langkah-Langkah Mengakses wordwall untuk Siswa

- Setelah menyelesaikan games, liat skor dan klik *Leaderboard*.



Gambar 2.6 Langkah-Langkah Mengakses wordwall untuk Siswa

- Setelah klik *Leaderboard*, isi menggunakan nama siswa



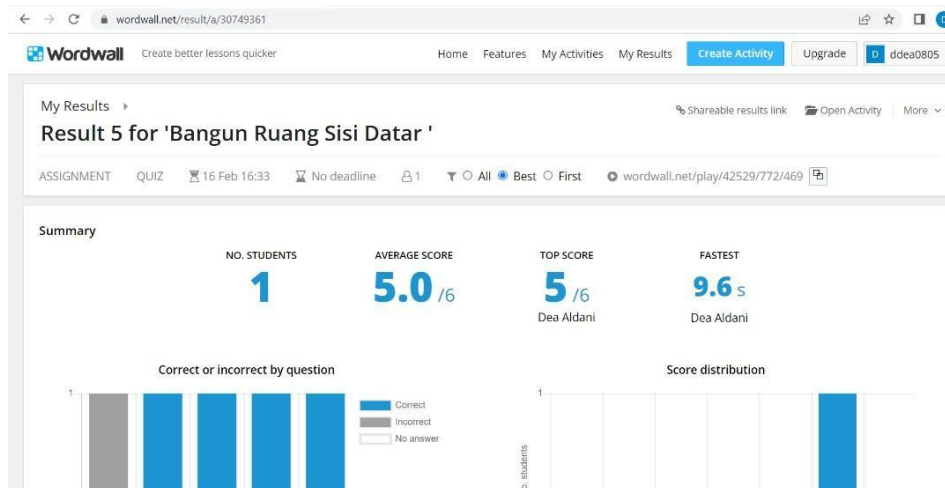
Gambar 2.7 Langkah-Langkah Mengakses wordwall untuk Siswa

6. Langkah selanjutnya, klik enter dan lihat skor ranking



Gambar 2.8 Langkah-Langkah Mengakses wordwall untuk Siswa

7. Sebagai guru, cara melihat rekapan score dan timernya dalam mengerjakan *wordwall*, dengan Langkah berikut, klik website wordwall, kemudian klik *My result*. Setelah itu akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai serta score waktu dalam mengerjakannya.



Gambar 2.9 Langkah-Langkah Melihat Rekapan Score dan Timernya

2.1.2.5. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Wordwall

➤ Kelebihan Aplikasi Wordwall

- (a) Dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dalam penggunaannya mudah, dapat dipakai baik dalam tingkat dasar

maupun tingkat tinggi.

- (b) Dalam pengaksesannya aplikasi wordwall dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel.
- (c) Aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian serta siswa tidak bosan dalam melaksanakan pembelajaran.
- (d) Template dapat diubah secara mudah oleh pengajar atau guru dan permainan yang sudah dirancang oleh guru.

➤ **Kekurangan Aplikasi Wordwall**

- Dalam pembuatan aplikasi wordwall ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
- Dalam penggunaannya ukuran huruf terkadang terlalu kecil dan tidak bisa diubah.

2.1.3 Keterampilan Berfikir Kritis

2.1.3.1 Pengertian Keterampilan Berfikir Kritis

Pendidikan akan selalu berkembang pesat sesuai dengan perkembangan zaman dengan begitu sumber daya manusia yang dihasilkan pun harus memiliki kualitas tinggi serta mampu memecahkan masalah, berpikir kreatif, sistematis serta kritis. salah satu kemampuan yang harus dimiliki adalah kemampuan berpikir kritis. Berfikir kritis adalah sebuah perwujudan dari keterampilan untuk berfikir tingkat tinggi selain dari berfiki rsecara kreatif dan inovatif . Dalam berfikir kritis menuntut suatu individu untuk menganalisis dan menilai sebuah pemikiran dengan sebuah pandangan yang luas guna memperbaiki dari pemikiran yang didasarkan pada satu tujuan , berfikir kritis adalah suatu proses yang tertuju

dengan jelas , dapat digunakan dalam kegiatan untuk memecahkan masalah , mengambil keputusan , membujuk , menganalisis , dan menganalisa asumsi dan melakukan sebuah penelian,definisi lain menyebutkan bahwa pemikiran kritis merupakan pemikiran reflektif dan produktif serta mencakup evaluasi bukti.(Fithriyah, N.(2024).

Menurut Utami (2024) seseorang yang berpikir kritis adalah orang yang dapat menyimpulkan apa yang telah ia ketahui, dapat memecahkan masalah sesuai dengan informasi, serta mencari sumber yang relevan dalam memecahkan masalah.

Menurut Rahma (2017:39) berpikir kritis adalah aktivitas mental individu untuk membuat keputusan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam berbagai informasi yang sudah diperoleh melalui beberapa kategori.

Menurut Antika, dalam (Setiana et al., 2020) Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menemukan kebenaran di tengah kejadian dan informasi yang terjadi setiap hari. Menurut (Kurniawan et al., 2021) Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat diperlukan seseorang agar dapat menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan bermasyarakat maupun personal.

Dapat disimpulkan bahwa berfikir kritis yaitu dapat setiap individu dalam menghadapi kompleksitas informasi dan persoalan di era modern. Kemampuan ini mencakup keterampilan menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan suatu permasalahan secara logis dan objektif. Dalam konteks pembelajaran, berpikir kritis membantu siswa untuk tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi

juga mengolahnya dengan pemahaman yang mendalam dan reflektif.

Penerapan berpikir kritis dalam pendidikan mendorong siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan mengembangkan argumen yang didasarkan pada bukti dan alasan yang kuat. Hal ini melatih mereka untuk menjadi pembelajar aktif yang mampu mengambil keputusan secara mandiri dan rasional. Penelitian juga menunjukkan bahwa penguatan berpikir kritis dapat meningkatkan hasil belajar, kemampuan pemecahan masalah, serta kesiapan menghadapi tantangan dunia nyata.

Namun, untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara optimal, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang tepat. Guru harus menciptakan lingkungan yang terbuka terhadap perbedaan pendapat, memberi ruang bagi eksplorasi ide, serta membimbing siswa dalam mengevaluasi informasi secara sistematis. Dengan demikian, berpikir kritis bukan hanya menjadi keterampilan akademik, tetapi juga menjadi pondasi penting dalam membentuk karakter dan pola pikir yang matang dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3.2 Manfaat Berfikir Kritis

Menurut April (2021:109) manfaat berpikir kritis yaitu sebagai berikut:

1. Memiliki banyak alternative jawaban dan ide-ide kreatif
2. Mudah memahami sudut pandang terhadap orang lain
3. Menjadi teman kerja yang baik
4. Lebih mandiri
5. Menemukan kesempatan baru
6. Meminimalkan salah dalam memberikan pemahaman

Menurut Surip (2019:17) berpikir kritis memungkinkan diri dalam memanfaatkan potensi kita dalam melihat masalah, memecahkan masalah dan menciptakan. Manfaat dari berpikir kritis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu memiliki pengetahuan
- 2) Memperbiki teori, memperkuat argument
- 3) Mengemukakan dan merumuskan pertanyaan dengan jelas
- 4) Membuat kesimpulan dan menemukan solusi masalah berdasarkan alasan yang kuat
- 5) Membiasakan berpikiran terbuka
- 6) Mengkomunikasikan gagasan, pendapat, dan solusi dengan jelas kepada orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat disimpulkan bahwa manfaat dari adanya kemampuan berpikir kritis yaitu, dapat membiasakan siswa untuk berpikiran terbuka, melatih siswa untuk memberikan gagasan, pendapat, dan soluai dengan jelas.

Tujuan berpikir kritis adalah untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam menganalisis informasi secara logis, objektif, dan mendalam. Dengan berpikir kritis, individu mampu mengevaluasi berbagai argumen, mengidentifikasi asumsi yang tersembunyi, serta menyusun kesimpulan yang rasional berdasarkan bukti dan fakta yang relevan. Selain itu, berpikir kritis juga bertujuan untuk membantu seseorang dalam mengambil keputusan secara bijak dan tidak terburu-buru, serta mampu memecahkan masalah secara sistematis dan terstruktur.

Lebih jauh lagi, berpikir kritis mendorong seseorang untuk menjadi pembelajar mandiri yang tidak mudah terpengaruh oleh opini tanpa dasar atau informasi yang menyesatkan. Melalui proses ini, individu dilatih untuk terbuka terhadap berbagai sudut pandang, namun tetap mampu menilai keabsahan dan kekuatan argumen tersebut dengan standar penalaran yang baik. Tujuan lainnya adalah membentuk sikap ilmiah, di mana seseorang tidak hanya menerima suatu pernyataan begitu saja, tetapi mampu mengajukan pertanyaan, mencari bukti, dan membangun kesimpulan berdasarkan proses refleksi yang matang.

Dengan demikian, berpikir kritis bukan hanya penting dalam konteks akademik, tetapi juga sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini membantu individu dalam menyikapi berbagai persoalan sosial, ekonomi, dan budaya dengan lebih bijaksana, sekaligus menjadi fondasi utama dalam pengambilan keputusan yang bertanggung jawab. Maka, mengembangkan kemampuan berpikir kritis sejak dini menjadi bagian penting dari proses pendidikan yang menyeluruh.

2.1.3.3 Taksonomi Bloom (Ranah Kognitif)

Ranah Kognitif	Kata Kerja Operasional	Indikator	Soal/Instrumen
C1 (Mengingat)	Menyebutkan, mengingat, mengidentifikasi	Siswa dapat menyebutkan kosakata baru yang telah dipelajari melalui	Sebutkan 5 kosakata baru yang kamu dapatkan dari permainan Word

		game Word Wall	Wall hari ini!
C2 (Memahami)	Menjelaskan, menguraikan, menafsirkan	Siswa dapat menjelaskan makna kata berdasarkan konteks kalimat yang ditampilkan dalam Word Wall	Jelaskan makna kata —menyemai berdasarkan kalimat berikut yang ada di papan Word Wall!
C3 (Menerapkan)	Menggunakan, menerapkan, menunjukkan	Siswa dapat menggunakan kosakata baru dalam kalimat sederhana	Buatlah satu kalimat menggunakan kata —toleransil yang kamu temukan di Word Wall!
C4 (Menganalisis)	Menganalisis, membandingkan, mengelompokkan	Siswa dapat mengelompokkan kata-kata ke dalam kategori sesuai makna atau jenis katanya	Kelompokkan kata-kata berikut ke dalam kategori kata kerja, kata benda, dan kata sifat!
C5 (Mengevaluasi)	Menilai, membandingkan,	Siswa dapat menilai	Menurutmu, apakah

	mempertimbangkan	keefektifan penggunaan kata dalam sebuah paragraf	penggunaan kata —cemerlang! dalam paragraf ini sudah tepat? Jelaskan alasannya!
C6 (Mencipta)	Membuat, menyusun, merancang	Siswa dapat menyusun cerita pendek menggunakan minimal 5 kata dari Word Wall	Buatlah cerita pendek menggunakan minimal 5 kosakata dari Word Wall minggu ini!

2.1.3.4. Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Menurut Karim dalam Ningrum (2024) mengemukakan empat indikator berpikir kritis sebagai berikut:

1. Interpretasi, yaitu memahami masalah yang ditunjukkan dengan menulis yang diketahui maupun yang ditanya soal yang tepat.
2. Analisis, yaitu mengidentifikasi hubungan-hubungan antara pernyataan-pernyataan, konsep-konsep yang diberikan dalam soal yang ditunjukkan dengan membuat model pembelajaran dengan tepat dan memberi penjelasan dengan tepat.

3. Evaluasi, yaitu menggunakan strategi yang tepat dalam menyelesaikan soal, lengkap dan benar selama pembelajaran.
4. Inferensi, yaitu kesimpulan dapat ditarik dengan penyelidikan yang tepat.

Indikator keterampilan berpikir kritis meliputi kemampuan untuk mengamati, menganalisis, mengevaluasi, menginterpretasi, dan menyimpulkan informasi secara sistematis dan logis. Keterampilan ini juga mencakup kemampuan bertanya secara kritis, mengidentifikasi asumsi, serta membuat argumen yang didukung oleh bukti yang valid. Salah satu kelebihan indikator ini adalah kemampuannya membantu individu untuk tidak menerima informasi secara mentah-mentah, melainkan melakukan evaluasi yang mendalam sehingga menghasilkan keputusan yang lebih tepat dan bijaksana. Namun, kekurangan dari indikator keterampilan berpikir kritis adalah prosesnya yang seringkali memerlukan waktu lebih lama dan energi mental yang besar, sehingga tidak selalu praktis dalam situasi yang membutuhkan keputusan cepat. Selain itu, bagi sebagian orang yang belum terbiasa, berpikir kritis bisa terasa sulit dan menantang karena harus melibatkan banyak tahap analisis dan refleksi yang mendalam.

2.1.4 Pembelajaran Bahasa Indonesia

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mendengar, berbicara, membaca, dan menulis merupakan empat aspek keterampilan berbahasa. Untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan menulis, setiap orang sangat perlu banyak mendengar dan membaca. Seperti itulah keempat aspek berbahasa tersebut saling mendukung. Membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting, karena keterampilan ini

memiliki banyak fungsi dalam kehidupan manusia, bahkan membaca merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan keberhasilan akademik seseorang. Membaca semakin sangat penting dalam kehidupan masyarakat yang kompleks karena setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Kemampuan membaca merupakan salah satu kunci keberhasilan siswa. Basri, A. (2024).

Pendidikan bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada para siswa di sekolah, tidak heran apabila mata pelajaran ini kemudian diberikan sejak masih di bangku SD hingga lulus SMA. Padmawati, K. D (2019) menyatakan, —Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran diharapkan siswa mampu menguasai, memahami dan dapat mengimplementasikan keterampilan berbahasa dengan baik dan benar untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Berhasilan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD adalah sebagai wadah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa sesuai dengan fungsi bahasa, terutama sebagai alat komunikasi. Pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi secara lisan ataupun tertulis. Pembelajaran bahasa Indonesia akan berlangsung secara efektif dan efisien apabila guru dalam penyampaian materi pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Dalam kegiatan proses pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan dalam penyampaian materi mampu mengundang rasa ingin tahu siswa

dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang menantang bagi siswa untuk belajar dan mampu mengaktifkan mental, fisik dan psikis siswa. Dengan demikian proses pembelajaran yang seperti itu akan mampu meningkatkan kreativitas siswa yang berdampak pada hasil belajarnya yang mengalami peningkatan.

Zulaikha Apriyani (2019) Bahasa Indonesia merupakan bahasa yang resmi dan bahkan dijadikan salah satu mata pelajaran wajib dan tolak kelulusan peserta didik di lembaga pendidikan. Keterampilan berbahasa sangatlah diperlukan oleh semua orang, serta perlu diajarkan sejak usia dini. Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) megemukakan bahawa tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis secara menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Adapun kemampuan proses strategis adalah keterampilan berbahasa. Dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki, siswa mampu menimba berbagai pengetahuan mengapresiasi sastra, serta mengembangkan diri secara berkelanjutan. Dengan kemampuan berbahasa yang dimiliki siswa, siswa akan mampu menimba berbagai ilmu pengetahuan yang terutama dan ditujukan dalam memahami materi bahasa Indonesia, bersastra, bahasa seni dan sastra. Dengan bahasa orang dapat: menjadi makhluk sosial berbudaya, membentuk pribadi yang baik, menjadi makhluk berpribadi, menjadi warganegara, serta untuk memahami dan berpartisipasi dalam proses pembangunan masyarakat, untuk masa sekarang dan yang akan datang. Masa mendatang kita dipacu oleh kemajuan global salah

satunya yang sangat nyata bidang teknologi dan informasi yang semakin canggih dengan kemampuan membaca, menulis seiring kemajuan zaman haruslah kita kembangkan secara sungguh-sungguh, agar semua kemajuan dapat kita ikuti dengan baik, benar dan tepat guna.

Menurut Ali, M. (2020), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa kelas 4 terhadap materi Bahasa Indonesia yang berjudul "Sehatlah Ragaku". Penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan siswa dalam memahami isi teks, kosakata, serta pesan moral yang terkandung dalam materi tersebut. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menggali bagaimana efektivitas metode pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis siswa, sekaligus mendorong

siswa untuk lebih sadar akan pentingnya menjaga kesehatan tubuh melalui materi yang diberikan.

2.2 Penelitian Relevan

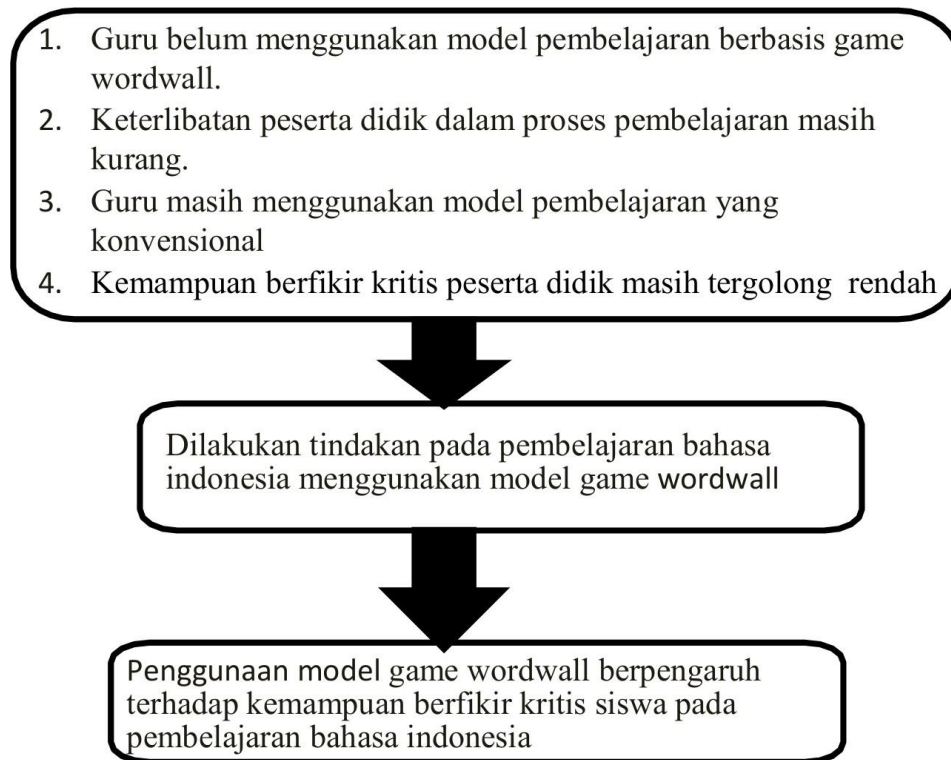
Beberapa penelitian yang sudah pernah dilaksanakan dan relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ayu Andini (2022), dengan judul —Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan adanya pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem periodik unsur. Metode penelitian ini yaitu metode kuasi eksperimen (Quasi Experimental) dengan desain penelitian Nonequivalent control group design. Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling dengan jumlah sampel sebanyak 60 siswa SMA Mitra Persada Jawilan tahun ajaran 2021/2022 yaitu 30 siswa X IPA 1 kelas eksperimen dan 30 siswa X IPA 2 kelas kontrol. Data dikumpulkan menggunakan soal tes objektif untuk mengukur hasil belajar pada materi sistem periodik unsur. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan Wordwall dengan hasil belajar siswa berdasarkan rata-rata nilai posttest untuk kelas eksperimen sebesar 80,15 dan kelas kontrol sebesar 70,15.
2. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri, 2020) dengan judul —Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang

Selatan || metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Mixed Method (Pendekatan Kombinasi), yaitu penggabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif dalam satu penelitian. Adapun Hasil Penelitiannya adalah hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika dengan persentase sebesar 80,35%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Sentani dkk., 2022) dengan judul —Implementasi Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumil. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Adapun hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa aktivitas pengerjaan kuis materi perfect present tense dan simple past tense menggunakan media telah efektif, dari 14 orang peserta didik di peroleh hasil 13 orang mendapatkan nilai tuntas dengan presentase 92,85%, 1 orang untuk nilai tidak tuntas dengan presentase 7,15%. Dalam penggunaan media Wordwall hasil nilai responden sebesar 31,7% dengan kriteria sangat efektif.

2.3 Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:115) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Hipotesis ini berbentuk hubungan antara dua variable atau lebih. Untuk mengetahui gambaran jawaban sementara pada penelitian ini, adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Ha : Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan

H0 : Tidak ada Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Ditinjau dari permasalahan dalam penelitian, penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif menggunakan instrumen – instrumen formal, standar, dan bersifat mengukur. Data penelitian kuantitatif ini analisisnya menggunakan statistic. Data penelitian kuantitatif analisisnya menggunakan statistic.

Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang paling produktif karena jika dilakukan dengan baik dapat menjawab hipotesis yang utamanya berhubungan dengan sebab akibat. Penelitian eksperimen meneliti ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan . Perlakuan dalam penelitian ini berupa model pembelajaran.

3.2 Lokasi dan waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 13 Medan, yang beralamat di Jl.Karantina No. 80, Durian, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara .Waktu penelitian di laksanakan pada maret sampai dengan juni 2025.

Tabel 3.1
Rincian Dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Tahun 2025						
		Mar	Aprl	Mei	Jun	Jul	Jan	Feb
1.	Observasi Awal							
2.	Pengajuan Judul							
3.	Penyusunan Proposal							
4.	Bimbingan Proposal							
5.	ACC Proposal							
6.	Seminar Proposal							
7.	Pelaksanaan Peneitian							
8.	Pengolahan Data, Analisis Data,dan Penyusun Laporan							
9.	Hasil Akhir dan Kesimpulan							
10	ACC Sidang							
11	Sidang Meja Hjual							

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian (Arikunto,2010:173). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan yang berjumlah 20 siswa.

3.2.2 Sampel

Sampel penelitian merupakan bagian yang memberikan suatu gambaran secara umum dari suatu populasi. Sampel menurut Arikunto adalah sebagian atau wakil populasi peneliti.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019), sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel di mana seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Teknik ini diterapkan apabila jumlah populasi relatif kecil atau peneliti ingin memperoleh gambaran data yang menyeluruh, sehingga tidak diperlukan pemilihan sebagian anggota populasi karena semua subjek diteliti.

Sehingga untuk mengambil sampel harus didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan yang berjumlah 20 orang.

Tabel 3.2.
Sampel siswa

No.	Kelas	Laki-laki	perempuan	Jumlah
1	IV	12 Siswa	8 siswa	20 Siswa

3.4 Variable Penelitian

Menurut Sugiyono, dalam (Purwanto, 2019) variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Artinya bahwa penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Adapun variable dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (*independent*). dilambangkan dengan (X), dalam penelitian ini yaitu media berbasis *Game Wordwall*
2. Variabel terikat (*dependen*). dilambangkan dengan (Y), dalam penelitian ini yaitu Keterampilan berpikir kritis siswa.

3.4 Defenisi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:74) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, definisi variabel penelitiannya adalah sebagai berikut

1. Media *Game Wordwall* (Variabel X)

Media *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai aktivitas pendidikan, seperti kuis, permainan dan teka teki.

2. Kemampuan Berpikir Kritis (Variabel Y)

Dalam penelitian ini, kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan siswa dalam memberikan pemahaman dan mengungkapkan argument melalui

kegiatan diskusi, pemecahan masalah, memberikan kesimpulan dan evaluasi. Sehingga dengan adanya hal ini siswa dapat menstimulus kemampuan berpikir kritisnya dalam memecahkan permasalahan yang disajikan secara logis dan sistematis. Untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, penulis menggunakan lembar tes uraian bebas.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat untuk pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan dan analisis data dalam penelitian. Hal ini dimaksudkan agar data yang terkumpul menghasilkan data yang valid dan reliabel. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan lembar tes, dimana pilihan jawaban sudah ditentukan dahulu dari responden tidak diberikan alternatif jawaban.

1. test

test diberikan sebelum materi yang diajarkan. Test ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal satu kelas tersebut sebagai *random sampling* (acak).

2. Pos test

Pos test diberikan setelah materi yang diajarkan. Test ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Wordwall* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Pada penelitian ini akan dilakukan tes berupa tes kemampuan berpikir kritis siswa dan pretest serta posttest yang bertujuan mengukur keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Wordwall*. Adapun jenis tes yang dilakukan yaitu, tes soal uraian untuk pretest dan post-test. Tes ini digunakan peneliti untuk mengukur keterampilan berpikir kritis siswa. Pada kelas eksperimen pretest dan post-test akan diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan *Wordwall*. Berikut kisi- kisi instrument tes yang diberikan sesuai indikator berpikir kritis sebagai berikut

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Instrumen Tes

Indikator Berpikir Kritis	Indikator Soal	Kategori	Nomor Soal	Banyak Soal
Menganalisis hubungan sebab akibat	Mampu mengidentifikasi ide pokok dalam riinsian bacaan	C4	1,4,6,7,8	5
Mengevaluasi informasi dan membelikan solusi	Mampu mengevaluasi struktur teks narasi/ sederhana	C5	2,5,9,10	4

Menciptakan solusi berdasarkan konsep yang dipelajari	Mampu membuat teks sederhana berdasarkan gambar	C6	3	1
---	---	----	---	---

Table 3.4

Kategori Penilaian Tes Keterampilan Berpikir Kritis Siswa

Interval	Kategori
86-100	Sangat baik
71-85	Baik
61-70	Cukup
≤60	Rendah

3.7 Teknik Analisis Data

Adapun uji coba instrument dalam penelitian ini dengan menggunakan :

3.7.1. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, analisis data yang dilakukan dengan teknik statistic yaitu dengan menggunakan uji-t. Sebelum uji-t dilakukan, terlebih dahulu lakukan uji persyaratan yaitu Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.

1. Uji Validitas

Validitas erat kaitannya dengan tujuan pengukuran suatu penelitian. Menurut Arikunto (2022, 87) instrumen yang dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang sangat digunakan untuk mendapatkan data itu

valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya akan diukur. Dalam penelitian ini menggunakan rumus *product moment*.

Adapun validitas yang akan digunakan untuk penelitian ini ialah uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dalam bahan ajar termasuk didalamnya pembuatan soal atau tes yang akan diujikan kembali kepada siswa ditingkat kelas yang berbeda. Tujuan dari validitas ini adalah untuk mendapatkan masukan dan penilaian terhadap instrumen yang akan digunakan didalam penelitian nantinya. Masukan dan penilaian tersebut hingga meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan penelitian.

Untuk memudahkan perhitungan penelitian menggunakan SPSS. Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji validitas dengan SPSS.

1. Aktifkan SPSS
2. Buat data pada variabel *view*
3. Masukkan data pada data *view*
4. Klik *analyzy – scale – reability* analisis, akan muncul kotak *reability* analisis masukkan “ semua skor jawaban “ ke *items*.
Pada model pilih *alpha-statistic, descriptive for* klik *scale-* klik *continue-* klik OK.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan SPSS 16.0 for windows. Kriteria Uji Nilai reliabilitas:

1. Jika nilai $\alpha \geq 0,60$ maka tes dinyatakan reliable atau konsisten
2. Jika nilai $\alpha < 0,60$ maka tes dinyatakan tidak reliable atau tidak

konsisten.

Berikut langkah-langkah untuk menghitung uji reliabilitas dengan SPSS 16.0

for windows

- a. Aktifkan program SPSS 16.0 for windows
- b. Buat data pada variable view
- c. Masukkan data pada data view
- d. Klik *analyze – scale – reliability analysis*, akan muncul kotak *reability analysis* masukkan — semua skor jawaban — ke items. Pada model pilih *alpha – statistic, descriptive for klik scale – klock continue – klik OK*.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan program SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi statistik parametris menggunakan teknik uji t test (Sugiyono, 2016). Adapun rumus yang digunakan yaitu *analyze – compare means – independent sample T-test*. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak saling berhubungan digunakan independent sample T-test. Jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi. Data yang digunakan yakni data posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan SPSS versi 16.0 for windows. Pengambilan keputusan:

Hipotesis diterima jika nilai signifikansi $< 0,05$ dan hipotesis akan ditolak jika signifikansi $> 0,0$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada bab ini diuraikan hasil penelitian dan pembahasannya. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diambil *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang akan diujikan didalam kelas. Langkah awal penelitian ini memberikan *pre-test* pada kelas eksperimen, setelah mendapati hasilnya penelitian memberikan *treatment* berupa pengajaran pada kelas *post-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis peserta didik yang telah terasah. Sebelum penelitian ini dilakukan, penelitian telah melakukan uji validitas terhadap soal yang nantinya yang akan diberikan kepada peserta didik. Kemudian dilakukan pengujian terhadap tes berupa uji reliabilitas, dan uji hipotesis.

Adapun pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar tes. Sebelum melakukan penelitian, peneliti sebelumnya sudah melakukan

uji validitas instrument penelitian berupa lembar tes yang dilakukan oleh anak kelas IV dan akan digunakan untuk meneliti keterampilan berpikir kritis siswa. setelah itu dilakukan uji validitas, lalu dilanjutkan dengan uji reliabilitas, kemudian yang terakhir uji hipotesis.

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Medan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik melalui metode pembelajaran *game wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dikelas IV. Setelah data dikumpulkan maka selanjutnya adalah menganalisis data

agar dapat ditentukan hubungan kedua variabel tersebut yaitu antara pengaruh metode pembelajaran game wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Adapun alat pengumpulan data-data penelitian ini adalah test (*pre-test* dan *post-test*).

1.1. Analisa Data Penelitian

a. Uji Validitas

Perolehan dari uji validitas tes yang berjumlah 15 butir pertanyaan terhadap 20 peserta didik yaitu kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan dianalisis menggunakan kolerasi *product moment* , mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.2.1. Hasil Uji Validitas

Test	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1.	0,766	0,438	Valid
2.	0,583	0,438	Valid
3.	0,223	0,438	Tidak Valid
4.	0,678	0,438	Valid
5.	0,560	0,438	Valid
6.	0,531	0,438	Valid
7.	0,462	0,438	Valid
8.	0,520	0,438	Valid
9.	0,495	0,438	Valid
10.	0,431	0,438	Tidak Valid
11.	0,588	0,438	Valid
12.	0,492	0,438	Valid
13.	0,425	0,438	Tidak Valid
14.	0,413	0,438	Tidak Valid
15.	0,315	0,438	Tidak Valid

Dari 15 butir pertanyaan yang telah diberikan kepada responden, tersisa 10 butir pertanyaan yang valid dan 5 butir pertanyaan yang tidak valid. Seleksi item dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.20, untuk mencari valid

atau tidak validnya dengan menggunakan metode pembelajaran *Game wordwall* terhadap peserta didik. Berdasarkan tabel tersebut maka dari 10 butir pertanyaan yang valid terpilih dan layak untuk diujikan kepada peserta didik.

b . Uji Realibilitas

Uji realibilitas ini digunakan supaya mengetahui sejauh mana tes yang akan digunakan untuk dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Instrumen yang baik tidak akan berubah meskipun dilakukan pengujian berulang-ulang dan akan tetap konsisten. Uji ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.20 berikut disajikan perhitungan dalam uji realinilitas instrumen penelitian.

4.2.2. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,782	10

Sumber : Hasil Pengelolahan Data (SPSS)

Berdasarkan tabel yang diatas dapat menunjukkan bahwa hasil realibilitas pada tes yang digunakan mendapatkan 0,782 pada point tabel *Cronbach's Alpha*, dengan item total pertanyaan adalah sebanyak 15 butir pertanyaan. Maka nilai tersebut tergolong dalam kategori sedang berarti tes ini dapat dipercaya dan dapat diujikan secara berulang.

C . Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t yang jumlah sampelnya 20 peserta didik melalui test berupa *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dalam penelitian ini dapat dilihat berdasarkan tabel hasil uji t dibawah.

Adapun dasar pengambilan keputusan uji t adalah sebagai berikut:

- Jika nilai t dihitung $>$ t tabel maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat.
- Jika t hitung $<$ t tabel, maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terkait.

Berdasarkan nilai signifikansi SPSS:

1. Jika nilai sig $<$ 0,05 maka variabel bebas berpengaruh signifikansi terhadap variabel terkait.
2. Jika nilai sig $>$ 0,05 maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikansi terhadap variabel terkait.

Berikut ini adalah hasil dari uji hipotesis adalah:

Tabel 4.2.3. Uji Hipotesis

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	8.815	,005	-,7389	38	,000	-,30500	4,12789	-38,856	22,14352
has i Equal variances not assumed			-,7389	28,894	,000	-,30500	4,12789	-38,94383	22,05617

Berdasarkan tabel diatas dapat juga diketahui bahwa nilai signifikan sebesar ,000 yang mana $0,000 < 0,05$ hal ini dapat menyatakan bahwa pada pengaruh metode pembelajaran *Game wardwall* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

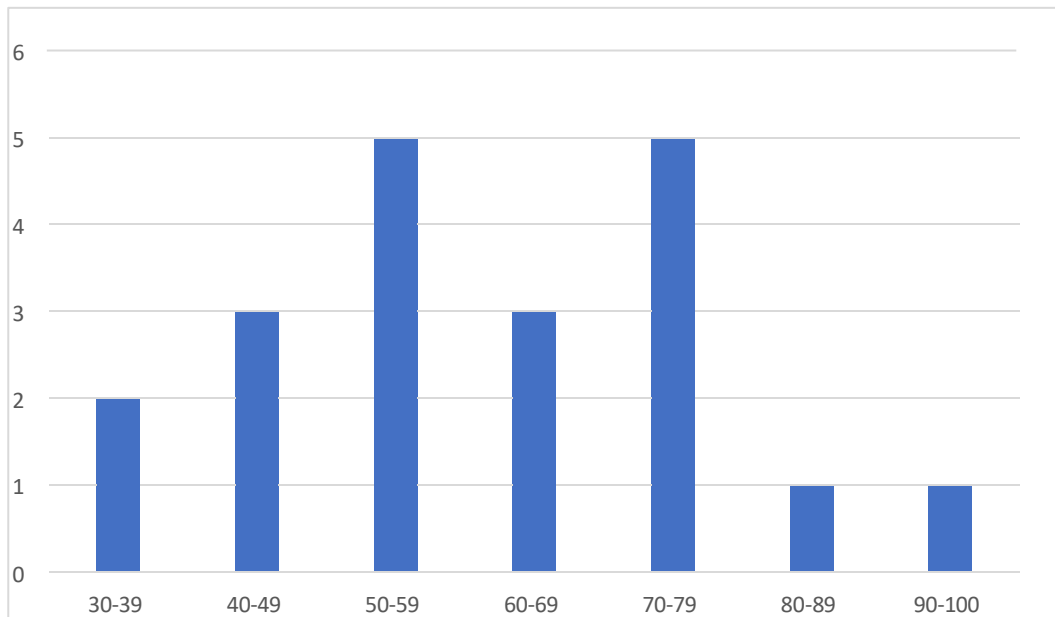
4.2.1. Hasil Kemampuan Pre-test Berpikir kritis Siswa Di Kelas

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan peneliti dikelas pretest untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa yang terlihat dari proses belajar mengajar dikelas pretest menggunakan metode ceramah selama pembelajaran adapun hal-hal yang diamati yaitu:

Tabel 4.2.4. Hasil Pretest Peserta Didik di Kelas

Frekuensi	Nilai Jumlah	Persentase (%)
30-39	2	10%
40-49	3	15%
50-59	5	25%
60-69	3	15%
70-79	5	25%
80-89	1	5%
90-100	1	5%
Rata-rata		56,5
Nilai Maksimum		90
Nilai Minimum		30

Berdasarkan tabel frekuensi diatas bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan metode pembelajaran *Game wordwall* belum memenuhi standar penilaian, dengan nilai 30-39 sebanyak 2 speserta didik tidak tuntas (10%), nilai 40-49 sebanyak 3 peserta didik tidak tuntas (15%) , nilai 50-59 sebanyak 5 peserta didik tidak tuntas (25%), nilai 60-69 sebanyak 3 peserta didik tidak tuntas (15%), nilai 70-79 sebanyak 5 peserta didik tuntas (25%), nilai 80-89 sebanyak 1 peserta didik tuntas (5%), nilai 90-100 sebanyak 1 peserta didik tuntas (5%).



Gambar 4.3.1. Diagram Batang Hasil *Pre-test* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Metode Pembelajaran *Game wordwall*.

Berdasarkan tabel frekuensi diatas bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dikelas pretest yang tidak menggunakan *game wordwall* yang memenuhi standart penilaian, dimana yang nilai maksimum yaitu 100 dan nilai minimum 30. dengan nilai 30-39 sebanyak 2 peserta didik tuntas (10%), nilai 40-49 sebanyak 3 peserta didik tuntas (20%), nilai 50-59 sebanyak 4 peserta didik tuntas (30%), nilai 70-79 sebanyak 10 peserta didik tuntas (50%), nilai 80-89 sebanyak 1 peserta didik tuntas (5%), nilai 90-100 sebanyak 3 peserta didik tuntas (15%).

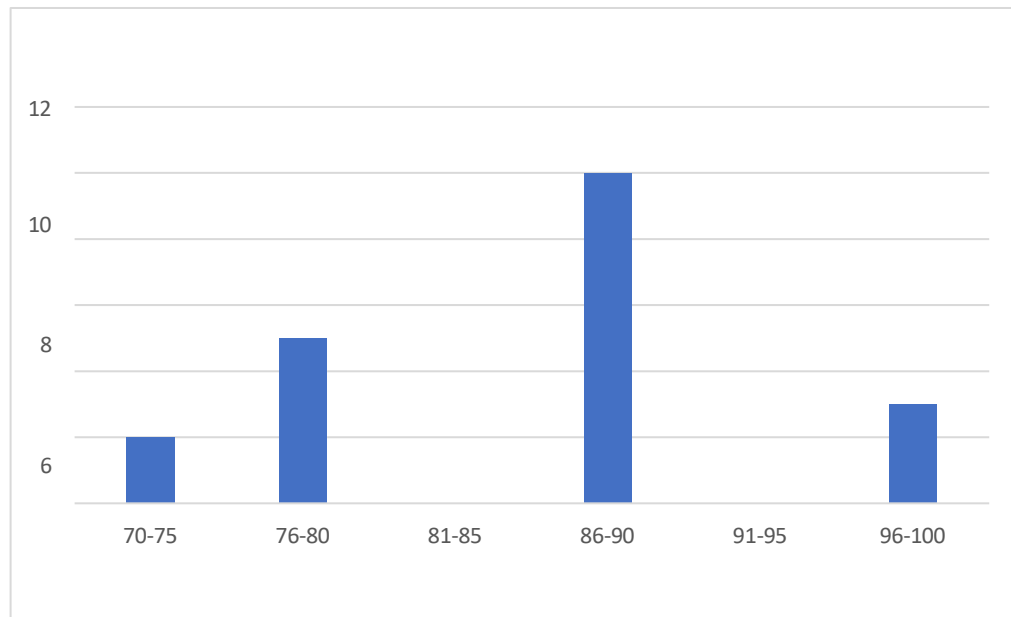
4.2.1 Hasil Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Kelas Post-test

Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan oleh peneliti dikelas post-test untuk mengetahui tentang berpikir kritis peserta didik yang terlihat dari hasil proses belajar mengajar yang menggunakan metode pembelajaran *game wordwall* di post-test selama proses belajar mengajar. Adapun beberapa hal yang harus diamati yaitu:

Tabel 4.3.2. Hasil Post-test Peserta Didik Dikelas

Frekuensi	Nilai Jumlah	Persentase (%)
70-75	2	10%
76-80	5	25%
81-85	0	0%
86-90	10	50%
91-95	0	0%
96-100	3	15%
Rata-rata		87
Nilai Maksimum		100
Nilai Minimum		70

Berdasarkan tabel frekuensi diatas bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik dikelas posttest yang selalu menggunakan metode pembelajaran *Game wordwall* yang memenuhi standart penilaian, dimana yang nilai maksimum yaitu 100 dan nilai minimum 70. dengan nilai 70-75 sebanyak 2 peserta didik tuntas (10%), nilai 76-80 sebanyak 5 peserta didik tuntas (25%), nilai 81-85 sebanyak 0 peserta didik tuntas (0%), nilai 86-90 sebanyak 10 peserta didik tuntasn (50%), nilai 91-95 sebanyak 0 peserta didik tuntas (0%), nilai 96-100 sebanyak 3 peserta didik tuntas (15%). Untuk lebih jelas bisa dilihat di dalam gambar diagram batang dibawah ini:



Gambar 4.3.2. Diagram Batang Hasil Post-test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Metode pembelajaran Game wordwall

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil pengelolaan data yang dilakukan dengan hasil analisis yang dilakukan uji statistik posttest terlihat bahwa nilai signifikan adalah 0,000. nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan oleh masing –masing variabel. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan berfikir kritis siswa setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis game *wordwall*.

Pengaruh pembelajaran Game *wordwall* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan. Hal dapat diperoleh berdasarkan nilai signifikansi yaitu $>0,05$ sehingga diperoleh hasil penelitian bahwa ada pengaruh pembelajaran Game *Wordwall* terhadap berpikir kritis siswa pada kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 13 Medan, maka dapat disimpulkan hasil nilai tes keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan game *wordwall* pada proses pembelajaran dikelas IV diperoleh nilai hasil belajar keterampilan berpikir kritis yaitu dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah adalah 70, adapun nilai rata-rata sebesar 89,65 Dengan kategori tinggi atau sangat baik. Sehingga dapat dikatakan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menggunakan game *wordwall* dalam kategori sangat baik.

5.2. Saran

Dalam penelitian ini yang dilakukan, saran yang diajukan peneliti yaitu:

1. Bagi Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan agar proses belajar mengajar dengan menggunakan pembelajaran *game wordwall* agar digunakan oleh para guru pada saat proses pembelajaran di kelas.

2. Bagi pendidik

Pendidikan disarankan agar dapat menggunakan *game wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pembelajaran lebih efektif dan juga menyenangkan.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat mengembangkan kembali penelitian dengan menggunakan pembelajaran *game wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44.
- Akmal, M. J., Rahardja, M. N. A., Syahidin, S., & Fakhruddin, A. (2024). Membangun Potensi Melalui Pendidikan Anak: Perspektif Ibnu Sina dalam Islam. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 21(2), 250-263
- Adiningsih, F. D., Siregar, F. A., Febyanti, N., Kartika, R., & Amaluddin, A. (2024). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL PADA MATA PELAJARAN NEGOSIASI KELAS X DI SMK PAB 3 MEDAN. *Jurnal Dialect*, 1(1), 36-40.
- Agustina, A., Suwandewi, A., Tunggal, T., & Daiyah, I. (2022). Sisi Edukatif Pendidikan Islam Dan Kebermaknaan Nilai Sehat Masa Pandemi Covid-19 Di Kalimantan Selatan. *JIS: Journal Islamic Studies*, 1(1), 99-105.
- Agustin, A., & Basri, A. (2024). PENGEMBANGAN MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SD MUHAMMADIYAH 25. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(2), 295-301.
- Apriyani, Z. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Kelas IV SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *Pernik*, 3(1), 35-44.
- Fithriyah, N. N., & Isma, U. (2024). Analisis keterampilan berfikir kritis dalam pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 225-235.
- Harahap, N. S. P., & Syamsuyurnita, S. (2025). EFFORTS TO IMPROVE MASTERY OF INDONESIAN LANGUAGE VOCABULARY BY USING ANAGRAM GAMES (WORD WALL) IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL MIN 1 MEDAN IN THE 2023/2024 ACADEMIC YEAR. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 8(01), 499-508.

- Kurniawan, A. R., Chan, F., Abdurrohman, M., Wanimbo, O., Putri, N. H., Intan, F. M., & Samosir, W. L. S. (2019). Problematika guru dalam melaksanakan program literasi di kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 31-37.
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216-223.
- Musrifah, A., Nursida, I., & Sulaeman, F. S. (2022). GAME EDUKASI BAGI ANAK ATTENTION DEFICIT HYPERACTIVE DISORDER (ADHD) BERBASIS ANDROID. *INFOTECH journal*, 8(2), 94-100.
- MR, R. G., Kurnisar, K., & Mutiara, T. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 52-60.
- Ningrum, D. U., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). Wacikal Sebagai Bahan Ajar Interaktif Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(1), 52-62.
- Padmawati, K. D., Arini, N. W., & Yudiana, K. (2019). Analisis keterampilan berbicara siswa kelas v pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 190-200.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di tingkat pendidikan dasar. *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 7(1), 1-18.
- Surat, I. M., & Juwana, I. D. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Taman Rama Denpasar. *Widyadari*, 24(1), 148-159.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN I

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA SD KELAS IV

INFORMASI UMUM**A. IDENTITAS MODUL**

Satuan Pendidikan	:	SD Muhammadiyah 13 Medan
Kelas	:	IV/ II (Genap)
Tahun Penyusunan	:	2025
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	:	B / 4
Bab VIII	:	Sehatlah Ragaku
Tema	:	Kesehatan Tubuh
Hari/Tanggal	:	
Alokasi Waktu	:	2 x pertemuan

- Peserta didik dapat menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh di dalam cerita;
- Peserta didik dapat menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks;
- Peserta didik dapat membedakan informasi fakta dan opini; dan
- Peserta didik dapat menulis dengan struktur awal-tengah-akhir menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Mandiri;
- Bernalar kritis;
- Kreatif;

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati
- Buku bacaan sesuai tema
- Gambar, foto, video
- Internet
- Alat tulis dan alat warna

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

- 29 Peserta Didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Model pembelajaran tatap muka
- Menggunakan Game Word Wall

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alur Konten Capaian Pembelajaran :

Membaca

- Membaca dan mengucapkan kata-kata yang panjang (tiga suku kata atau lebih) Menggunakan pengetahuannya terhadap kombinasi huruf.

Menulis

- Mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita pada teks narasi yang sesuai jenjangnya.

Menyimak

- Menjelaskan kembali ide pokok pada teks yang dibacakan berdasarkan pemahamannya terhadap tulisan dan gambar pendukung.

Berdiskusi

- Menjelaskan penyebab permasalahan atau hubungan sebab-akibat terjadinya sesuatu.

Membaca

- Mengidentifikasi perbedaan dalam elemen visual (misalnya foto dan ilustrasi) untuk mendapatkan informasi.

Berdiskusi

- Membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini pada teks yang sesuai dengan jenjangnya.

Membaca

- Menemukan dan menyimpulkan informasi dari teks yang berbeda.

Menulis

- Menulis teks narasi dengan struktur awal-tengahakhir, dengan mematuhi kaidah ejaan bahasa Indonesia.

Tujuan Pembelajaran :

- Melalui kegiatan membaca teks —Garuk-Garukll, peserta didik mampu membaca nyaring dengan pengucapan yang baik.
- Melalui mencermati isi teks, peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh cerita.
- Melalui kegiatan menyimak teks yang dibacakan, peserta didik mampu membandingkan informasi dari dua teks dengan baik.
- Melalui kegiatan berdiskusi dengan tema air, peserta didik dapat menjelaskan permasalahan tentang air dengan baik.
- Melalui kegiatan membaca dan memirsa teks —Suatu Hari, peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan dalam elemen visual dengan tepat.
- Melalui kegiatan mendiskusikan teks —Suatu Hari, peserta didik dapat membedakan informasi yang bersifat fakta dan opini dengan baik.
- Melalui kegiatan membaca dua teks berbeda, peserta didik dapat menemukan dan menyimpulkan informasi dengan tepat.
- Melalui kegiatan menuliskan cerita, peserta didik mampu menulis teks narasi sesuai

ketentuan ejaan Bahasa Indonesia dengan benar.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang menyebutkan permasalahan yang dialami tokoh di dalam cerita; ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang menilai kesesuaian antara ilustrasi dengan isi teks; ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang membedakan informasi fakta dan opini; dan ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang menulis dengan struktur awal-tengah-akhir menggunakan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Perhatikan judul bab ini: —Sehatlah Ragakull. Apakah kalian mengerti apa yang dimaksud dengan raga? ▪ Siapa di antara kalian yang pernah sakit? Sakit apa? ▪ Apakah waktu itu kalian harus minum obat atau bahkan dirawat di rumah sakit? Apakah kalian tahu penyebab sakitnya?
D. SIAP-SIAP BELAJAR
<p>Membahas tema kesehatan akan melibatkan semua peserta didik karena mereka memiliki pengalaman pribadi maupun menyaksikan pengalaman keluarga dan teman.</p> <p>Selain menjawab dan membahas pertanyaan pemantik dalam Buku Siswa, guru juga dapat membuka tema ini dengan bercerita saat sakit—misalnya membandingkan sesuatu yang dirasakan ketika sakit pada masa kanak-kanak dan saat dewasa, bagaimana kondisi rumah sakit zaman dahulu, hal yang dilakukan orang tua zaman dahulu ketika anak sakit, dan hal yang diterapkan di keluarga pada masa itu untuk menjaga kesehatan.</p>
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1
<p>Kegiatan Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas. 2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran. 3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan) 4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya. 5. Guru menjelaskan bahwa peserta didik membaca teks —Garuk- Garukll sesuai arahamn guru..

Kegiatan Inti

Membaca

1. Peserta didik membaca nyaring teks dengan intonasi yang baik secara bergantian. Setelah itu, peserta didik membahas kembali isi bacaan dengan menjawab pertanyaan..
2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan isi teks tersebut.
4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Tip Pembelajaran

- Awali kegiatan dengan meminta peserta didik membaca mandiri secara cepat dan menandai kata yang dianggap sulit dilafalkan.
- Minta peserta didik menyebutkan kata tersebut secara bergiliran. Latih pengucapan bersama-sama sambil mendiskusikan artinya.
- Setelah semua kata selesai dibaca, peserta didik dapat dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membaca nyaring secara bergiliran.
- Pastikan peserta didik membaca dengan intonasi yang tepat, karena teks ini memuat percakapan dengan konteks humor.
- Manfaatkan konteks ini untuk membuat tema kesehatan yang serius menjadi tetap menyenangkan.
- Setelah semua peserta didik mendapat giliran membaca, guru dapat memandu peserta didik menjawab pertanyaan terkait teks “Garuk-Garuk”.

Inspirasi Kegiatan

Main bola

Gunakan sebuah bola plastik yang ringan atau gulungan kertas untuk dilemparkan secara acak. Peserta didik yang terkena lemparan mendapat giliran membaca paragraf. Setelah membaca nyaring, dia bergeser ke sisi kelas yang lain agar tidak terkena lemparan lagi.

Koreksi teman

Peserta didik kelas empat tahap akhir bisa mulai diminta mengoreksi pelafalan teman. Minta mereka berpasangan dan saling mengoreksi pelafalan. Minta peserta didik yang ragu dengan pelafalan teman untuk bertanya kepada guru untuk dikoreksi.

Kesalahan Umum

Mengabaikan membaca nyaring.

Umumnya peserta didik kelas empat menjelang kelas lima sudah lancar membaca. Oleh karena itu, kadang guru melewatkan kegiatan membaca nyaring sebab dianggap tidak penting. Perlu dicatat bahwa membaca nyaring tetap diperlukan untuk menunjang kemampuan peserta didik berbicara dalam diskusi maupun presentasi. Walau peserta didik sudah di kelas tinggi, kegiatan membaca nyaring tetap perlu diadakan secara berkala.

kbbi.kemdikbud.go.id

KBBI

alergi: *n Dok* perubahan reaksi tubuh terhadap kuman-kuman penyakit;
n Dok keadaan sangat peka terhadap penyebab tertentu (zat, makanan,
 serbuk, keadaan udara, asap, dan sebagainya) yang dalam kadar tertentu
 tidak membahayakan untuk sebagian besar orang

Kegiatan Penutup

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

PERTEMUAN 2

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik dll), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.
2. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dan apa tujuan dari kegiatan pembelajaran.
3. Salah satu peserta didik memimpin doa sebelum memulai pelajaran serta mengondisikan agar peserta didik bisa belajar dengan semangat dengan melakukan ice breaking (pemanasan)
4. Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka berbincang sebentar. Guru menanyakan kabar siswa, apakah ada peserta didik yang datang terlambat, dan apa alasannya.
5. Guru mengingatkan kembali apa yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Kegiatan Inti

Menulis

1. Peserta didik membaca kembali teks —kesehatan tubuh!, lalu mengisi tabel pertanyaan yang berkaitan dengan teks.
2. Guru berkeliling untuk memeriksa jika ada peserta didik yang kesulitan.
3. Jika semua selesai membaca, guru mengajak peserta didik mendiskusikan tokoh cerita tersebut.
4. Guru memandu peserta didik berdiskusi menjawab pertanyaan yang ada di Buku Siswa, serta menambahkan pertanyaan-pertanyaan lain yang terkait. Peserta didik

dipersilakan untuk menjawab atau bertanya.

Tip Pembelajaran

Perhatikan bahwa ada dua hal yang dapat diidentifikasi peserta didik sebagai tujuan/keinginan Kidul.

Maksud “Hal yang membuat tokoh belum/tidak mendapatkan keinginannya” adalah hal-hal yang menjadi kendala atau yang menghalangi tokoh cerita dari keinginannya.

Inspirasi Kegiatan

Baca cepat

Tabel tersebut bisa digunakan untuk teks cerita yang lain. Mengisi tabel cerita semacam ini membantu peserta didik terbiasa menangkap ide cerita dengan cepat dan sistematis.

Kegiatan Perancah

Dengan menggunakan tabel tersebut, peserta didik yang mengalami kesulitan menemukan permasalahan tokoh juga bisa diajak membaca cerita lain dan dipandu menemukan hal yang diinginkan atau tidak diinginkan tokoh.

Kesalahan Umum

Mengunci masalah

- Tiap peserta didik memiliki cara pandang berbeda tentang masalah yang dialami tokoh. Pada cerita yang sama, peserta didik bisa menangkap masalah yang berbeda dan dialami tokoh lain. Misalnya, umumnya peserta didik menganggap yang mengalami masalah adalah tokoh utama. Peserta didik lain menganggap yang mengalami masalah justru tokoh lain.
- Jika hal tersebut terjadi, guru sebaiknya tidak segera mengoreksi tetapi bertanya lebih jauh alasan dia menganggap tokoh lain yang menghadapi masalah.

Kegiatan Penutup

1. Guru mengulas kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan.
2. Guru dan peserta didik mengambil kesimpulan-kesimpulan dari apa yang sudah dipelajari hari ini.

G. ASESMEN / PENILAIAN

B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Jurnal Membaca

Bacalah buku cerita bertema kesehatan.

Judul-judul yang dapat kalian baca, antara lain:

Nilam si Tabib

karya Rizky Ramda dan Ella Elviana

[https://reader.letsreadasia.org/book/10f8d8af-3dac-4874-9582-](https://reader.letsreadasia.org/book/10f8d8af-3dac-4874-9582-bff4e41b1fbd?mId=10f8d8af-3dac-4874-9582-bff4e41b1fbd&IId=5087960378638336)

[bff4e41b1fbd&IId=5087960378638336](https://reader.letsreadasia.org/book/10f8d8af-3dac-4874-9582-bff4e41b1fbd?mId=10f8d8af-3dac-4874-9582-bff4e41b1fbd&IId=5087960378638336)



Ira Tidak Takut

karya Dina Tuasuun dan Dewi Mindasari

[https://reader.letsreadasia.org/book/9d6d2a26-ead5-4a0b-88ff-](https://reader.letsreadasia.org/book/9d6d2a26-ead5-4a0b-88ff-87c0775046c7?&IId=6260074016145408&uiLang=4846240843956224&mId=9d6d2a26-ead5-4a0b-88ff-87c0775046c7)

[87c0775046c7?&IId=6260074016145408&uiLang=4846240843956224&mId=9d6d2a26-ead5-4a0b-88ff-87c0775046c7](https://reader.letsreadasia.org/book/9d6d2a26-ead5-4a0b-88ff-87c0775046c7?&IId=6260074016145408&uiLang=4846240843956224&mId=9d6d2a26-ead5-4a0b-88ff-87c0775046c7)



Cerita si Korona

karya Watiek Ideo dan Luluk Nailufar

<https://covid19.go.id/edukasi/ibu-dan-anak>

Jika kalian tidak bisa mendapatkan buku-buku di atas, kalian boleh membaca buku lain bertema kesehatan atau buku bertema lain yang kalian suka. Kalian bisa membacanya sebelum masuk sekolah,

sepanjang sekolah, atau saat di rumah. Isilah Jurnal Membaca kalian dengan format seperti di bawah ini.

Jurnal Membaca

Judul Buku/Tulisan:

Nama Koran/Majalah/Laman Internet:

Nama Penulis:

Nama Ilustrator (Jika ada):

Buku/tulisan ini bercerita tentang:
.....

Nama tokoh

Sakit yang dialami tokoh

Tindakan yang dilakukan untuk mengurangi atau menghilangkan sakit

Pengetahuan baru yang kudapat dari buku ini:
.....



Medan, Maret 2026

Mahasiswa

Khairunnisa Nasution
NPM. 2102090089

Wali Kelas,

Nurbaiti, S.Pd



LAMPIRAN II SOAL TES

1. Andi sering makan makanan manis dan jarang menggosok gigi. Setelah beberapa waktu, giginya sakit.

Pertanyaan: Analisislah penyebab sakit gigi yang dialami Andi!

2. Perhatikan kebiasaan berikut:

- Tidur cukup
- Jarang mandi
- Makan makanan bergizi
- Tidak mencuci tangan sebelum makan

Pertanyaan: Analisislah kebiasaan yang baik dan yang tidak baik bagi kesehatan tubuh!

3. Siti sering bermain di luar rumah tetapi tidak mencuci tangan sebelum makan. Beberapa hari kemudian ia sakit perut.

Pertanyaan: Analisis hubungan kebiasaan tersebut dengan penyakit yang dialami Siti!

4. Budi jarang minum air putih dan lebih sering minum minuman bersoda.

Pertanyaan: Analisis dampak kebiasaan tersebut bagi kesehatan tubuh!

5. Buatlah contoh jadwal kegiatan sehari-hari untuk menjaga kesehatan tubuh!
6. Rancanglah 5 aturan hidup sehat yang dapat diterapkan di rumah!
7. Buatlah slogan tentang menjaga kesehatan tubuh!
8. Sebutkan 3 cara menjaga kebersihan tubuh setiap hari!
9. Sekolah membuat aturan mencuci tangan sebelum makan.

Pertanyaan: Evaluasilah mengapa aturan tersebut penting!

10. Andi suka makan sayur dan buah setiap hari, sedangkan temannya lebih suka makanan cepat saji.

Pertanyaan: Nilailah kebiasaan siapa yang lebih sehat!

Kunci Jawaban

1. Sakit gigi terjadi karena Andi sering makan makanan manis dan jarang menggosok gigi sehingga kuman menumpuk dan menyebabkan gigi berlubang.
2. Kebiasaan baik: tidur cukup dan makan makanan bergizi.
Kebiasaan tidak baik: jarang mandi dan tidak mencuci tangan sebelum makan.
3. Siti sakit perut karena kuman dari tangan yang kotor masuk ke dalam tubuh saat makan. Siti sakit perut karena kuman dari tangan yang kotor masuk ke dalam tubuh saat makan.
4. Tubuh bisa kekurangan cairan dan minuman bersoda yang berlebihan tidak baik bagi kesehatan tubuh.
5. Bangun pagi, mandi, sarapan, pergi ke sekolah, berolahraga, makan makanan bergizi, belajar, dan tidur tepat waktu.
6. Makan makanan bergizi, Minum air putih yang cukup, Berolahraga secara teratur, tidur yang cukup.
7. Tubuh sehat, belajar jadi semangat!
8. Mengonsumsi makanan bergizi seimbang, rutin berolahraga, dan mencukupi waktu istirahat.
9. Aturan tersebut penting untuk mencegah kuman masuk ke tubuh melalui makanan
10. Kebiasaan Andi lebih sehat karena sayur dan buah mengandung banyak vitamin yang baik untuk tubuh.

LAMPIRAN III HASIL WAWANCARA

Transkrip Hasil Wawancara Pra-Peneliti

(Guru wali Kelas IV)

Nama Guru : Nurbaiti, S.Pd.

Kelas : IV (Empat)

Waktu : 09:00 WIB

Tanggal : 10 Mei 2025

Pedoman Wawancara Guru

1. Berapa jumlah siswa di kelas IV bu?
2. Apakah sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka arau masih K13 bu ?
3. Dalam pembelajaran sudah pernah memakai model pembelajaran apa bu?
4. Apakah dalam proses pembelajaran sudah memakai media bu?
5. Media apa yang ibu gunakan ?
6. Bagaimana pendapat ibu dengan menggunakan media tersebut kepada murid?
7. Bagaimana pendapat ibu jika saya menggunakan *Game Word Wall* dalam proses pembelajaran?
8. Pernahkah ibu menggunakan *Game Word Wall* dalam proses pembelajaran?
9. Bagaimana nilai Bahasa Indonesia peserta didik bu, apakah nilainya mencapai KKM ?

Hasil Wawancara Guru

1. Jumlah siswa yang ada di kelas IV ini ada 20 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.
2. Disekolah ini sudah memakai kurikulum merdeka kak
3. Masih memakai model pembelajaran ceramah dan diskusi kelompok.
4. Tidak terlalu sering memakai media pada saat pembelajaran
5. Masih menggunakan media gambar
6. Menurut ibu Nurbaiti walaupun hanya dengan menggunakan media gambar siswa menjadi aktif dan fokus saat belajar.
7. Ada beberapa orang saja yang tingkat berpikirnya sedang, dan selebihnya mereka kurang mengerti tentang pembelajaran yang ibu ajarkan dan juga bisa dikatakan rendah.
8. Ibu Tidak pernah menggunakan Game word wall tersebut.
9. Sebagian siswa ada yang mencapai KKM dan selebihnya masih dibawah KKM.

Medan, juni 2025

Wali Kelas,



Nurbaiti, S.Pd

LAMPIRAN IV SKOR HASIL VALIDITAS

Responden	Butiran Soal															Total	Persentase
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	8	82%
2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	5	62%
3	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	11	97%
4	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	11	97%
5	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	11	97%
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%
7	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	8	82%
8	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	7	72%
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100%
10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12	85%
11	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	90%
12	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	9	87%
13	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	85%
14	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	5	65%
15	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3	42%
16	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	100%
17	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	9	87%
18	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	97%
19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	100%
20	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	5	62%
Jumlah																196	91,2%

LAMPIRAN V HASIL UJI REABILITAS

Cronbach's Alpha	N of Items
,782	15

LAMPIRAN VI HASIL UJI HIPOTESIS

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	8.815	,005	-,7389	38	,000	-,30500	4,12789	-,38856	22.14352
hasil 1 Equal variances not assumed			-,7389	28,894	,000	-,30500	4,12789	-,38943	22.05617

LAMPIRAN VII NILAI LEMBAR PRETEST

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1.	AW	70	70	Tuntas
2.	DF	70	70	Tuntas
3.	AS	70	70	Tuntas
4.	AN	70	50	Tidak Tuntas
5.	WL	70	50	Tidak Tuntas
6.	SL	70	30	Tidak Tuntas
7.	JD	70	40	Tidak Tuntas
8.	HH	70	70	Tuntas
9.	RA	70	60	Tidak Tuntas
10.	RS	70	60	Tidak Tuntas
11.	ES	70	40	Tidak Tuntas
12.	AS	70	80	Tuntas
13.	RD	70	70	Tuntas
14.	RH	70	50	Tidak Tuntas
15.	LS	70	30	Tidak Tuntas
16.	RT	70	50	Tidak Tuntas
17.	SR	70	90	Tuntas
18.	RA	70	50	Tidak Tuntas
19.	TH	70	60	Tidak Tuntas
20.	HS	70	40	Tidak Tuntas
Nilai Tertinggi		90		
Nilai Terendah		30		

LAMPIRAN VIII NILAI LEMBAR POSTEST

Nilai Posttest Peserta Didik

NO	NAMA SISWA	KKM	NILAI	KETERANGAN
1.	AW	70	90	Tuntas
2.	DF	70	90	Tuntas
3.	AS	70	90	Tuntas
4.	AN	70	80	Tuntas
5.	WL	70	80	Tuntas
6.	SL	70	100	Tuntas
7.	JD	70	100	Tuntas
8.	HH	70	80	Tuntas
9.	RA	70	90	Tuntas
10.	RS	70	90	Tuntas
11.	ES	70	90	Tuntas
12.	AS	70	80	Tuntas
13.	RD	70	90	Tuntas
14.	RH	70	90	Tuntas
15.	LS	70	70	Tuntas
16.	RT	70	90	Tuntas
17.	SR	70	100	Tuntas
18.	RA	70	70	Tuntas
19.	TH	70	80	Tuntas
20.	HS	70	90	Tuntas
Nilai Tertinggi		100		
Nilai Terendah		70		

DOKUMENTASI



1.1 Foto Bersama Guru Wali Kelas



1.2 Foto Suasana Pembelajaran Dalam Kelas IV



1.3. Foto Menjelaskan Materi Kepada Siswa



1.4 Membagikan Lembar Soal Kepada Siswa Kelas IV

1.5 Link Video Dokumentasi

https://drive.google.com/drive/folders/1ZNz_YKQf_Ta6oHnC8qrDegzYQPJvYXro



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1



Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Khairunnisa Nasution
NPM : 2102090089
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,55

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas 
	Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game World Wall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan	
	Pengaruh Media Pembelajaran Alat Peraga Pernapasan Manusia terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa kelas III SD Muhammadiyah 13 Medan	
	Pengaruh Penerapan Metode Jarimatika terhadap Pemahaman Perkalian Kelas III di SD Muhammadiyah 13 Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 8 Mei 2025
Hormat Pemohon,



Khairunnisa Nasution

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Khairunnisa Nasution
NPM : 2102090089
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game World Wall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 8 Mei 2025
Hormat Pemohon,

Khairunnisa Nasution



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 989/ II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Khairunnisa Nasution**
N P M : 2102090089
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game Word Wall* terhadap Kemampuan Berpikir akritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD Muhammadiyah 13 Medan**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Mei 2026**

Medan, 11 Dzulqa'dah 1446 H
09 Mei 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Khairunnisa Nasution
 NPM : 2102090089
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
12/03/2025	Acc judul	
26/06/2025	Penambahan teori pada bab <u>VI</u>	
7/07/2025	Revisi pada Bab <u>III</u>	
17/7/2025	Acc Seminar	

Medan, Juli 2025

Diketahui oleh:
 Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd



PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Khairunnisa Nasution
NPM : 2102090089
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan.

Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.



Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Senin, Tanggal 28 Bulan Juli Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Khairunnisa Nasution
NPM : 2202090089
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan
Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan hari Observasi
2.	Harus Ada Media
3.	Perbaikan Tujuan yang tidak rapi

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Khairunnisa Nasution
NPM : 2102090089
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan

Pada hari Senin, Tanggal 28 Bulan Juli Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Khairunnisa Nasution
NPM : 2202090089
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di SD Muhammadiyah 13 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Februari 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



Khairunnisa Nasution

Medan, Maret 2026

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Khairunnisa Nasution
NPM : 2102090089
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Game World Wall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya.
Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

****Pentinggal****



**MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
PIMPINAN CABANG MUHAMMADIYAH KAMPUNG DURIAN
SD SWASTA MUHAMMADIYAH 13
AKREDITASI B**

Alamat: Jalan Karantina Nomor 80 Medan 20235, Telp. (061) 6622249
Email: sds Muhammadiyah13medan@gmail.com, NPSN: 10210687, NSS: 103076002060

Nomor : : 13/KET/IV.4AU/F/2026
Lamp : : -
Hal : : Pemberian Ijin Riset

Medan, 13 Syawal 1447 H
2 April 2026 M

Kepada Yth : **Bapak/Ibu Dekan**
Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

di-

Tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sehubungan dengan surat saudara Nomor: 552/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 23 Februari 2026 tentang permohonan ijin penelitian untuk mahasiswa:

Nama : **Khairunnisa Nasution**
NPM : **2102090089**
Program Studi : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**
Judul Skripsi : ***Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Game Word Wall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Muhammadiyah 13 Medan.***

Telah diberikan ijin dan menyelesaikan riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, di SD Swasta Muhammadiyah 13 Medan.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Kepala Sekolah,
SD Swasta Muhammadiyah 13



Emy Wahyuni, S.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



DATA PRIBADI

1. Nama : Khairunnisa Nasution
NPM : 2102090089
Tempat/ Tanggal Lahir : Medan, 17 Januari 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Rumah : Jl. Pukat 1 Gg. Bersama No. 7 Medan
Program Studi : PGSD
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Email : nisa608121@gmail.com
HP : 0813-6969-6262

2. Nama Orang Tua
Ayah : Ahmad Rosyadi Nasution
Ibu : Siti Asbiah Lubis

3. Jenjang Pendidikan
 - SD Negeri 060786 Medan Tamat Tahun 2015
 - SMP Negeri 17 Medan Tamat Tahun 2018
 - SMA Budi Satria Medan Tamat Tahun 2021
 - Tercatat sebagai Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dari Tahun 2021 s.d sekarang.

Medan, April 2026

Hormat Saya

Khairunnisa Nasution