

ABSTRAK

Yasmin Nuraziza. 220101070097, Pengaruh Game Edukasi Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pelajaran IPAS Kelas IV Di MIN 9 Banjar, Pembimbing Skripsi Siti Shalihah, S. Pd, M. S, pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2026.

Kata Kunci: Game edukasi wordwall, Berpikir Kritis, IPAS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV MIN 9 Banjar yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif, salah satunya melalui penggunaan *game* edukasi *wordwall*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan menggunakan *game* edukasi *wordwall* dan untuk mengetahui pengaruh *game* edukasi *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 86 peserta didik pada kelas IV MIN 9 Banjar. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 29 peserta didik dan IVC sebagai kelas kontrol yang berjumlah 29 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample t-test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum menggunakan *game* edukasi *wordwall* tergolong rendah dengan nilai rata-rata sebesar 58,60 yang berada pada kategori kurang. Setelah diberikan perlakuan menggunakan *wordwall*, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang ditunjukkan melalui hasil *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *game* edukasi *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.