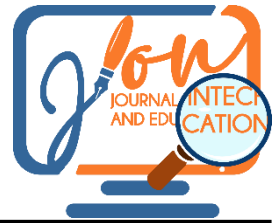


JOURNAL INTECH AND EDUCATION

Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi

Universitas Bina Bangsa

<http://ejournal.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/jion>



EVALUASI BERBASIS GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMK NEGERI 1 KOTA PADANG

Bilal Al Misbar¹, Amelia Putri²,

^{1,2}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

E-mail: bilalalmisbar@gmail.com¹ ameliaputri@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to evaluate the use of a Wordwall-based educational game to improve students' critical thinking skills at SMK Negeri 1 Padang City. The research problem is motivated by students' low critical thinking skills due to teacher-centered learning and the lack of use of interactive learning media. The research method used was a quasi-experimental pretest-posttest design. The subjects were 10th-grade students at SMK Negeri 1 Padang City, divided into an experimental class and a control class. The research instruments were a critical thinking ability test and a student response questionnaire. The results showed a significant increase in students' critical thinking skills after the implementation of the Wordwall educational game. Thus, Wordwall is an effective innovative learning medium for improving critical thinking skills in vocational high school students.

Keywords: *Wordwall, educational game, critical thinking, learning evaluation, vocational high school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMK Negeri 1 Kota Padang. Permasalahan penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa akibat pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain pretest-posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Kota Padang yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes kemampuan berpikir kritis dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkannya game edukasi Wordwall. Dengan demikian, Wordwall efektif digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMK.

Kata kunci: Wordwall, game edukasi, berpikir kritis, evaluasi pembelajaran, SMK

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis sebagai bekal dalam menghadapi tantangan global dan dunia kerja. Berpikir kritis merupakan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara logis dan sistematis. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa SMK masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan keaktifan siswa.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Game edukasi merupakan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang. Salah satu

platform game edukasi yang dapat digunakan adalah Wordwall. Wordwall menyediakan berbagai fitur permainan seperti kuis, mencocokkan pasangan, dan pilihan ganda yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan game edukasi Wordwall dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMK Negeri 1 Kota Padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design. Populasi penelitian adalah seluruh siswa SMK Negeri 1 Kota Padang, sedangkan sampel penelitian adalah dua kelas X yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan game edukasi Wordwall, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian meliputi:

1. Tes kemampuan berpikir kritis siswa
2. Angket respon siswa terhadap penggunaan Wordwall

Analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelas, yang menandakan bahwa penggunaan game edukasi Wordwall berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil angket respon siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa pembelajaran menggunakan Wordwall lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi mereka untuk berpikir lebih aktif. Pembelajaran berbasis game mampu meningkatkan partisipasi siswa serta melatih kemampuan analisis dan pengambilan keputusan.

Temuan ini memperkuat bahwa Wordwall dapat dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa SMK.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi berbasis game edukasi Wordwall efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMK Negeri 1 Kota Padang. Penggunaan Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran dan evaluasi yang inovatif serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Saran, Guru diharapkan dapat memanfaatkan Wordwall sebagai media evaluasi pembelajaran secara berkelanjutan dengan menyusun soal-soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penggunaan Wordwall pada mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ennis, R. H. (2011). *Critical Thinking: Reflection and Perspective*. Educational Researcher.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives*. New York: McGraw-Hill.
- Susanto, A. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. Jakarta: Prenadamedia Group.