

Peningkatan *Critical Thinking* Siswa Melalui *Blanded Learning* Media Pembelajaran *Game Word Wall*

Rochma Ayustyaningtias^{1*}, Enjang Alinurdin², Asep Wahyudin³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Indoneisa

¹rochmaayu08@gmail.com, ²enjang@upi.edu, ³away@upi.edu



Histori Artikel:

Diajukan: 04 October 2024

Disetujui: 12 Oktober 2024

Dipublikasi: 14 Oktober 2024

Kata Kunci:

Pembelajaran *Blended Learning*, *ADDIE*, Media Pembelajaran *Game*; *Word Wall*, *Critical Thinking*

Digital Transformation Technology (Digitech) is an *Creative Commons License*
This work is licensed under a *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0)*.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur *Critical Thinking* Siswa Pada Mata Pelajaran Informatika menggunakan *Game Word Wall*. Kemajuan Teknologi dan Informasi saat ini sangat pesat dan cepat yaitu era digital 4.0 dan bahkan 5.0. Era digital ditandai dengan berkembangnya teknologi secara pesat dan memberi dampak yang tidak dapat dipandang sebelah mata terutama dalam dunia pendidikan. Banyaknya bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran baik secara daring maupun luring merupakan wujud dari kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Salah satu strategi yang bisa diterapkan pada era digital adalah strategi *blended learning*. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model *flex*. Bentuk pelayanan pendidikan yang diberikan oleh guru kepada siswa tidak terlepas dari media pembelajaran yang merupakan bagian dari implikasi globalisasi. Peningkatan mutu dan kualitas media pembelajaran dapat disempurnakan melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini menggunakan *ADDIE* dengan menggunakan model *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *blended learning* berbantuan *Games Word Wall* dapat memberi pembelajaran yang lebih interaktif. Media pembelajaran *Game Word Wall* dengan model pembelajaran *blended learning* berpengaruh terhadap peningkatan *critical thinking* dengan peningkatan nilai sebesar 46.67%. Tanggapan siswa terhadap *Game Word Wall* dengan metode *blended learning* pada kategori positif dengan persentase TAM (*Technology Acceptance Model*) pada materi sebesar 86%.

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar aktif dan positif dalam kehidupan sekarang dan masa depan. Proses pendidikan bersifat terus menerus, menghasilkan individu berkualitas yang berakar pada nilai budaya dan Pancasila (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Menurut Undang-Undang ini, pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan watak dan peradaban bangsa, serta mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada tingkat SMK, lulusan diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dunia kerja sebagai tenaga kerja tingkat menengah, dengan kemampuan beradaptasi sesuai perkembangan zaman. Di era digital saat ini, kemajuan teknologi berpengaruh besar pada pendidikan, salah satunya melalui strategi *blended learning*, yang mengombinasikan pembelajaran tatap muka dan online (Pendidikan di Era Digital).

Model *blended learning*, seperti *flex* model, memungkinkan pembelajaran yang fleksibel sesuai kebutuhan siswa baik secara daring maupun luring. Namun, observasi di SMK Negeri 6 Bandung menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas, dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi serta kurangnya kemampuan berpikir kritis (Hasil Observasi dan Wawancara). *Critical thinking* adalah kemampuan untuk menganalisis, menafsirkan informasi, dan mengambil keputusan. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan ini, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis game. Salah satunya adalah *Word Wall*, yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik (Cronsberry, 2004).

Adapun Penelitian terdahulu yang dilakukan (Anggraeni Sutanti et al., 2021) dengan judul Implementasi model pembelajaran berbasis *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa SD ini bertujuan untuk menerapkan model *blended learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Dari hasil analisis diketahui bahwa rata-rata hasil pretes keterampilan berpikir kritis siswa kelas 5A adalah 64,33, sedangkan rata-rata hasil posttes keterampilan berpikir kritis siswa kelas 5 B adalah 86,25.

Penelitian lain yang dilakukan (S. P. Sari et al., 2021) merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan 6C for HOTS mahasiswa melalui pengembangan model *Blended Learning* berbasis *Flipped*

Learning. Berdasarkan hasil perhitungan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Blended Learning berbasis Flipped Learning sangat efektif dalam meningkatkan 6C for HOTS mahasiswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) mahasiswa dari rerata 36,67 menjadi 88,28. Pada keterampilan berpikir kreatif (*creative skill*) terjadi peningkatan dari rerata 60,77 menjadi 87,18. Pada keterampilan *communication skill* juga terdapat peningkatan rerata dari 31,28 menjadi 67,69. Namun karena hasil rerata belum maksimal, diadakan siklus kedua pada keterampilan ini dan menghasilkan rerata 87,38. Pada keterampilan *collaborative skill*, terjadi peningkatan dari 50,51 menjadi 87,54. Pada keterampilan komputasi (*computational skill*) terdapat peningkatan rerata yang awal rerata 25,90 menjadi 68,21. Namun karena belum maksimal diadakan siklus kedua dan meningkat menjadi 90,64. Pada keterampilan *compassion*, terjadi peningkatan dai 36,28 menjadi 87,56.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran *blended learning* menggunakan *game Word Wall* dalam mata pelajaran Informatika, untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran.

STUDI LITERATUR

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara terus menerus dengan berbagai perubahan waktu hingga era digital saat ini. Era digital ditandai dengan berkembangnya teknologi secara pesat dan memberi dampak yang tidak dapat dipandang sebelah mata terutama dalam dunia pendidikan. Banyaknya bahan ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran baik secara daring maupun luring merupakan wujud dari kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Salah satu strategi yang bisa diterapkan pada era digital adalah strategi *blended learning* (Hendrik et al., 2021). Model pembelajaran Blended Learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran (I. K. Sari, 2021). Pembelajaran berbasis *blended learning* muncul setelah berkembangnya teknologi informasi sehingga sumber dapat diakses oleh peserta didik secara *offline* maupun *online*. Pada mulanya pembelajaran terjadi karena adanya tatap muka dan interaksi antar pengajar dan peserta didik, setelah ditemukan mesin cetak maka guru memanfaatkan media cetak. Dengan kata lain, *blended learning* merupakan perpaduan pembelajaran kelas tradisional dengan pembelajaran teknologi (modern) (Hikmah & Chudzaifah, 2020).

Pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa (Purnamasari et al., 2022). Hal ini dapat dikembangkan dengan media pembelajaran yang dapat digunakan pada *smartphone* ataupun *laptop* sebagai alat untuk mempermudah siswa. Selain berperan dalam keberhasilan belajar anak, guru juga berperan dalam memilih media pendukung dalam pembelajaran agar dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif dan menyenangkan. (Naila et al., 2018). Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan seperti media pembelajaran berbentuk *game*, salah satunya adalah *Game Word Wall*. Yang diharapkan mampu menjawab serta menjadi solusi bagi permasalahan yang peneliti dapat yakni pemahaman susut pandang akan sebuah pembelajaran di SMK Negeri 6 Bandung masih belum optimal, yang mendapatkan sebuah *assessment* dari guru bahwa *Critical Thinking* siswa kurang optimal yang dibuktikan dengan hasil belajar siswa dimana hasil penilaian siswa yang diperoleh adalah 80, kemudian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 76, dan nilai akhir yang harus dicapai oleh siswa untuk dapat dikatakan tercapainya *critical thinking* adalah 90. Bahkan dari hasil penelitian baru hanya 1% yang sudah memenuhi syarat.

Cronsberry (2004, hlm. 3) menjelaskan *Word Wall* adalah sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan buletin, papan tulis, atau papan tulis di ruang kelas. Kata-kata dicetak dengan huruf besar sehingga mudah terlihat dari semua tempat duduk siswa. *Word wall* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran (Delila Azza et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dengan memanfaatkan teknologi menjadi dasar untuk meningkatkan kemamouan berinovasi dan beraktivitas selama pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Arikarani et al., 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran *word wall* dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran. Seorang guru yang profesional perlu terus menerus mengupdate pengetahuan, keterampilan, dan nilai – nilai pedagogiknya agar kompeten. Hal tersebut mampu mendorong siswa agar lebih aktif dan lebih bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dengan menggunakan strategi dan representasi yang digunakan siswa untuk memecahkan, membuat keputusan, dan mempelajari konsep baru serta membuat kesimpulan dari informasi yang telah ditemukan (Ma'rifah & Mawardi, 2022).

Berdasarkan paparan yang telah diuraikan, maka kontribusi yang dilakukan pada penelitian ini adalah mengimplementasikan pembelajaran *blended learning flex model* berbasis *games word wall* sebagai sarana media pembelajaran informatika yang menyenangkan, menarik, dan meningkatkan *critical thinking* peserta didik. *Games word wall* dipilih sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan informasi sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran pada pembelajaran mata Pelajaran Informatika serta mengetahui respon siswa dalam pembelajaran menggunakan *Game Word Wall* sebagaimana yang telah disinggung di atas serta untuk memotivasi dalam pembelajaran.

METODE

Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah ADDIE dengan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan yang erat kaitannya dengan pengembangan dan penerapan untuk mengukur *Critical Thinking* siswa pada mata Pelajaran Informatika. Adapun untuk model penelitian ini menggunakan model pengembangan ini menggunakan *One-Group-Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono (2017), rancang *one-group-pretest-possstest design* ini terdiri dari satu kelompok yang ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberikan perlakuan disebut pretest dan sesudah diberikan perlakuan disebut posttest. Sehingga hasil setelah diberikan perlakuan nantinya dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (Cahyadi, 2019). Menurut Arikunto (2014:124) di dalam desain ini observasi dilakukan 2 kali yaitu sebelum eksperimen/pre-test dan sesudah eksperimen/post-test. Pola desain penelitian ini dapat digambarkan :

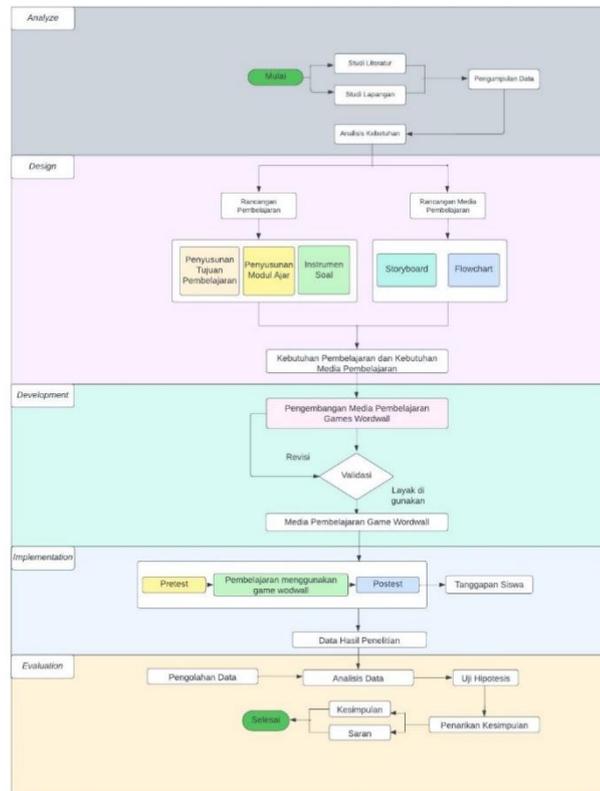
Tabel.1 Desain Penelitian

O1	X	O2
----	---	----

Keterangan:

- O1 : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- X : Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Game Word Wall* terhadap kelompok eksperimen
- O2 : Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

. Kemudian tahapan pengembangan yang dilakukan dengan tahapan analisis, tahapan disain, tahapan pengembangan, implementasi dan evaluasi. Gambar pengembangan menggunakan ADDIE dapat dilihat pada flowchart berikut.



Gambar 1 Flowchart Penelitian

1. Tahapan Analisis

Pada tahap analisis ini dilakukanya Studi literatur untuk memperoleh informasi mengenai teori – teori pendukung penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran yang akan diteliti. Peneliti mengumpulkan informasi, teori, rujukan, dan penelitian – penelitian yang terait tentang penggunaan model pembelajaran *blended*

learning dan pembuatan suatu media pembelajaran menggunakan game *Word Wall* untuk menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik dengan bimbingan dari guru yang pada akhirnya dapat meningkatkan *critical thinking* mereka.

2. Tahapan Desain

Dalam tahap design, peneliti melakukan perencanaan untuk kebutuhan pembelajaran dan perancangan kebutuhan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis melalui tahapan penyusunan modul ajar, penyusunan materi, penyusunan instrumen soal, penyusunan konten pembelajaran, Perancangan *Flowchart*, Perancangan *Storyboard* dan Aplikasi Pendukung.

3. Tahapan Pengembangan

Pada tahapan pengembangan media pembelajaran berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Tahapan Implementasi

Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian kepada siswa SMK Negeri 6 Bandung Alur yang digunakan dalam tahap penelitian ini adalah pemberian soal pretest, pembelajaran dengan menggunakan game word wall yang telah dikembangkan, serta pemberian soal posttest pada akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mengukur pemahaman dan kenaikan *critical thinking* pada siswa setelah belajar menggunakan game word wall.

5. Tahapan Evaluasi

Tahapan ini dilakukan untuk melihat hasil dari penerapan pada siswa, untuk kemudian di evaluasi hal-hal yang sekiranya perlu diperbaiki.

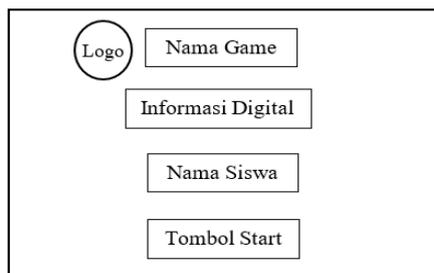
HASIL

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode One-Group-hasil temuan dari penelitian yang dilakukan serta pembahasannya dengan menggunakan metode *Analyze, Design, Develompent, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Peneliti akan mencoba menguraikan pembahasan yang dimulai dari tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan juga tahap evaluasi dari penelitian yang dilakukan.

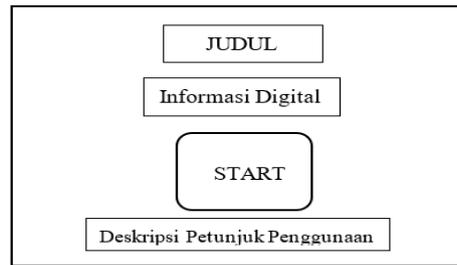
Tahapan pertama yaitu analysis (analisis), pada tahapan ini pengumpulan data baik dari studi literatur dan studi lapangan. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan didapatkan hasil bahwa metode pembelajaran di sekolah sudah menggunakan E-learning seperti website sekolahan.id, Google Classroom, dan Edmodo. Berdasarkan temuan masalah selama observasi dan wawancara, peneliti mencari solusi atas permasalahan yang didapat. Peneliti mengkaji bahwa pembelajaran *Blended Learning* menggunakan game *Word Wall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran (Khoriyah & Muhid, 2022). Pembelajaran *Blended Learning* secara berkelompok menggunakan game *Word Wall* dengan bantuan google classroom dapat diterapkan pada siswa, karena siswa sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran online. *Blended learning* mengkombinasikan berbagai bentuk perangkat yang dapat digunakan dalam pembelajaran mulai dari aplikasikomunikasi seperti whatsapp, zoom, facebook, program pembelajaran berbasis web seperti Edmodo, Zenius, Quipper, Zenler atau menggunakan aplikasi lain seperti google classroom (Zahara et al., 2022). Selain itu elemen yang dipilih berdasarkan hasil observasi dan wawancara maka peneliti mengikuti saran guru untuk mengambil elemen Analisis Data pada mata pelajaran Informatika. Karena materi tersebut baru disampaikan secara mendasar sehingga pencapaian *critical thinking* siswa masih kurang.

Tahapan kedua yaitu design (perancangan), pada tahap ini dilakukan rancangan pembuatan dengan melakukan penyusunan materi pembelajaran, penyusunan instrumen soal yang akan digunakan, pembuatan storyboard, pembuatan flowchart, desain permainan dan melakukan uji validitas media dan materi serta uji validitas soal kepada ahli.

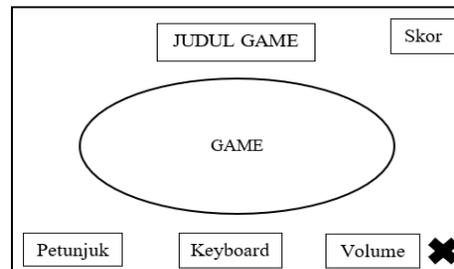
Storyboard merupakan gambaran atau sketsa rancangan media yang disusun berurutan sesuai dengan kejadian yang dirangkai pada media pembelajaran game *word wall*. Adapun gambar *storyboard* yang digunakan peneliti dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2 *Storyboard* Tampilan Awal

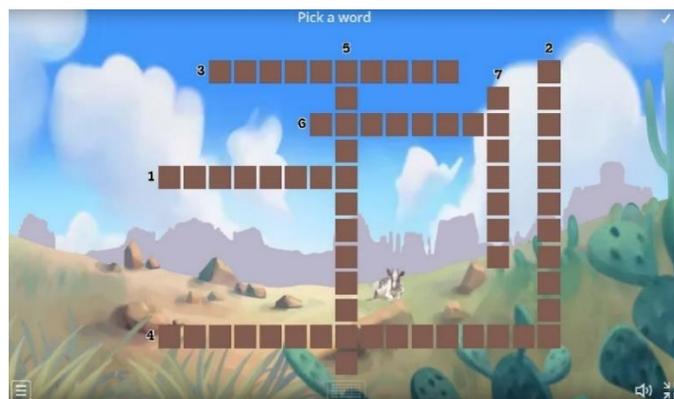


Gambar 3 Storyboard Tampilan Awal Game



Gambar 4 Tampilan utama Game

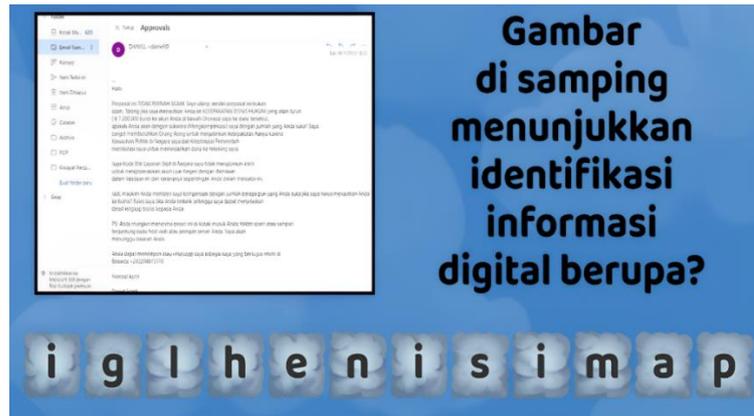
Tahap ketiga yaitu development, pada tahap ini dilakukan pembuatan media. Adapun tampilan media adalah sebagai berikut.



Gambar 5 Produk Media Game Wordwall bentuk Crossword pada Materi Informasi Digital



Gambar 6 Contoh Pertanyaan di dalam Game Wordwall pada Materi Informasi Digital



Gambar 7 Produk Media Game Wordwall bentuk Anagram dalam Materi Identifikasi Informasi Digital



Gambar 8 Produk Media Game Word Wall bentuk Wordsearch Materi Kelemahan Pada Informasi Digital

Setelah media pembelajaran game word wall selesai dibuat, selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media untuk mengetahui perbaikan, kelayakan, dan evaluasi terhadap media yang telah dibuat oleh peneliti. Terdapat empat aspek penilaian dalam kuesioner yang peneliti berikan yaitu Aspek Kelayakan Isi, Aspek Kelayakan Penyajian, Aspek Kelayakan Bahas, Aspek Kelayakan Kegrafikan. Hasil kelayakan aspek isi didapatkan nilai sebesar 84% dan 88% dan dapat dikatakan produk penelitian dan pengembangan berada dalam kategori sangat baik. Pada aspek Bahasa pada media dan materi didapatkan nilai sebesar 78% dan 87% dan berada pada kategori sangat baik. Sedangkan pada aspek kegrafikan pada media didapatkan nilai sebesar 83% dan 90% menunjukkan bahwa produk penelitian dan pengembangan berada pada kategori sangat baik. Kelayakan aspek isi materi ini juga menggunakan indikator penilaian *critical thinking* berdasarkan 4C. Hasil validasi ahli media 1 didapatkan hasil 21 butir penilaian termasuk ke dalam indicator informasi dan penemuan, 7 butir penilaian termasuk ke dalam interpretasi dan analisis, 5 butir penilaian termasuk ke dalam indikator membangun argument, 3 butir penilaian termasuk kedalam 2 indikator yaitu informasi dan penemuan serta interpretasi dan analisis, dan 1 butir penilaian termasuk kedalam 2 indikator yaitu informasi dan penemua serta mebangun argument. Hasil validasi oleh ahli media 2 menunjukkan hasil 20 butir penilaian termasuk ke dalam indicator informasi dan penemuan, 15 butir penilaian termasuk ke dalam interpretasi dan analisis dan 2 butir penilaian termasuk ke dalam indikator membangun argument. Kesimpulan penilaian menggunakan indicator penilaian *critical thinking* berdasarkan 4C dihasilkan layak digunakan setelah dilakukan revisi oleh ahli media 1 dan layak digunakan oleh ahli media 2.

Tahapan keempat yaitu implementation (implementasi). Pada tahap implementasi, aplikasi media pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah melewati proses validasi ahli serta dinyatakan valid selanjutnya akan diujikan terhadap sampel yang telah ditentukan sebelumnya, yaitu 34 siswa kelas X TK 4 SMK Negeri 6 Bandung. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama, peneliti memberikan penjelasan kepada siswa target penelitian tentang proses kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan kemudian dilanjutkan dengan memberikan soal pretest yang dilanjutkan memberikan treatment berupa pembelajaran menggunakan game word wall pada materi informasi digital dan materi penerapan keamanan sederhana, kendala yang dialami oleh peneliti adalah banyaknya komputer yang belum terinstal google chrome sehingga siswa harus mengerjakan soal menggunakan smartphone nya masing – masing. Pertemuan kedua, pembelajaran dilanjutkan ke materi selanjutnya yaitu pemodelan data dan materi pengumpulan data, pembelajaran dilakukan pada ruangan

yang berbeda dari pertemuan sebelumnya dikarenakan ruangan yang sebelumnya digunakan untuk pembelajaran lain pembelajaran menjadi kurang kondusif. Setelah pembelajaran berakhir peneliti memberikan kuesioner tentang tanggapan siswa terkait pembelajaran.

Tahapan terakhir yaitu evaluation (evaluasi), tahap ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan pada produk penelitian yang telah dibuat. Kekurangan media pembelajaran ini diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya di temuan penelitian. Evaluasi berikutnya yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran blended learning menggunakan media pembelajaran game word wall untuk meningkatkan critical thinking siswa pada mata pelajaran informatika. Tahapan pertama yaitu dengan cara memberikan pre-test untuk mengetahui critical thinking siswa pada mata pelajaran informatika, kemudian pemberian treatment yaitu berupa pembelajaran blended learning menggunakan media pembelajaran game word wall yang telah dibuat, setelah itu diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan critical thinking siswa pada mata pelajaran informatika.

PEMBAHASAN

Hasil data penelitian diperoleh dari sampel 34 siswa kelas X TK 4 SMK Negeri 6 Bandung pada tahun ajaran 2022/2023. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini melalui tahapan expert judgement serta uji validitas, uji reliabilitas, indeks kesukaran dan daya beda pada soal (tes) dengan memanfaatkan bantuan dari program software SPSS v.25 Windows 10. Data penelitian yang diperoleh untuk mengetahui peningkatan critical thinking siswa pada mata pelajaran informatika. Data penelitian yang didapatkan melalui tiga tahapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) Pre-test (pemberian tes berupa soal pilihan ganda), 2) Treatment (perlakuan yang diberikan berupa implementasi pembelajaran blended learning menggunakan media pembelajaran game word wall), 3) Post-test (pemberian tes berupa soal pilihan ganda setelah dilakukannya perlakuan).

Uji hipotesis pada penelitian ini dengan menggunakan uji paired sample t test, pada penelitian ini didapatkan nilai signifikansi 0,04 (signifikan) dapat dikatakan bahwa perbedaan hasil peningkatan critical thinking siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Game Word Wall dengan model pembelajaran blended learning. Hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan yang sangat signifikan dari nilai rata-rata pretest dan posttest, dimana nilai rata-rata pretest diperoleh hasil sebesar 126,06 dan nilai ratarata posttest diperoleh hasil sebesar 172,73. Dari kedua nilai menunjukkan peningkatan sebesar 46,67%. Maka dari itu berdasarkan analisa data di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis yang hasil peningkatan critical thinking siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Game Word Wall dengan model pembelajaran blended learning berpengaruh terhadap peningkatan critical thinking.

Peningkatan nilai terjadi disebabkan salah satunya oleh faktor pengembangan media *Game Word Wall* dengan model pembelajaran blended learning ini yang memiliki kelebihan membuat media pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Word wall menjadi platform digital yang di dalamnya berupa kuis, menjodohkan. Memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Sehingga dengan adanya media ini dan jga diterapkan dengan menggunakan metode pembelajaran blended learning dapat mengakibatkan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan meningkatkan critical thinking siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi: (1) faktor internal seperti kondisi jasmani, rohani, motivasi ataupun tingkat kecerdasan dan kedisiplinan peserta didik, (2) faktor eksternal yang meliputi media dan metode pembelajaran serta kondisi lingkungan (Pabalik et al., 2023).

Hasil pengujian menunjukkan nilai N-Gain skor sebesar $0,15 < 0,30$ yang berarti kriteria N-Gain skor berada pada kriteria rendah. Sedangkan untuk presentase N-Gain menunjukkan nilai $15\% < 40\%$, yang berarti kategori tafsiran efektivitas gain berada pada tingkat tidak efektif. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan media pembelajaran Game Word Wall dengan model pembelajaran blended learning untuk meningkatkan critical thinking siswa pada mata pelajaran informatika tidak efektif. Hasil tersebut dikarenakan pada tidak efektifnya proses pembelajaran model pembelajaran blended learning dengan media pembelajaran Game Word Wall karena hanya dilaksanakan pada dua pertemuan. Karena keterbatasan waktu yang dimiliki oleh pihak sekolah dan juga peneliti. Juga dapat terjadi dari pembuatan media ataupun penyampaian yang dilakukan menggunakan metode pembelajaran blended learning. Hasil ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan dapat terjadi karena tidak efektif dan efisiennya proses pembelajaran yang dilakukan selama dua pertemuan, sehingga siswa kebingungan dalam melakukan proses pembelajaran yang dilaksanakan pada penelitian ini.

Setelah dilakukannya penelitian terhadap implementasi media pembelajaran *Game Word Wall* dengan model pembelajaran *blended learning* untuk meningkatkan critical thinking didapatkan bahwa hasil tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran *Game Word Wall* dengan model pembelajaran *blended learning* masuk kedalam kategori positif Pada *Perceived Usefulness* memiliki persentase penilaian sebesar 88% pada Persepsi pengguna terhadap kemudahan pengguna (*Perceived Ease of Use*) memiliki persentase penilaian sebesar 87% , pada Sikap dalam menggunakan (Attitude) dengan persentase sebesar 87% dengan rata rata 139,33 dan terakhir

pada Perhatian untuk menggunakan (Intention to Use) memiliki persentase penilaian sebesar 86%. Secara keseluruhan rata-rata persentase penilaian tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dengan model TAM (*Technology Acceptance Model*) pada materi sebesar 86%. Hal ini dikarenakan media pembelajaran Game Word Wall dengan model pembelajaran blended learning dapat membuat siswa lebih aktif dan guru hanya sebagai mediator dan media pembelajaran sendiri dapat membangkitkan keinginan dan minat baru serta membawa pengaruh psikologis.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang disampaikan dari analisis tersebut menekankan beberapa poin penting, yaitu bahwa model Blended Learning yang dipadukan dengan media game Word Wall mampu meningkatkan interaktivitas serta kemampuan critical thinking siswa. Dengan menggunakan pendekatan ADDIE, media pembelajaran ini dirancang secara sistematis, dan hasil pretest-posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, yakni 46.67%. Respon positif siswa, sebesar 86%, menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan interaksi melalui game Word Wall dalam pembelajaran blended learning menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan kritis siswa melalui analisis dan pemecahan masalah, sekaligus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan penuh antusiasme.

Implikasinya, model ini terbukti efektif dan dapat diadaptasi ke mata pelajaran lain, dengan potensi untuk memperdalam dampak jangka panjang terhadap critical thinking siswa, terutama dalam konteks pembelajaran online. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk mengeksplorasi adaptasi media pembelajaran game Word Wall ke berbagai mata pelajaran dan memperluas analisis mengenai pengaruh jangka panjangnya.

REFERENSI

- Anggraeni Sutanti, Y., Suryanti, & Arifin Imam Supardi, Z. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SD*. 4(3). <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Arikarani, Y., Faizul, M., Stai, A., & Lubuklinggau, B. S. (2021). *Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Delila Azza, B., Ulfah, M., Syaiful Hayat, M., & Rahayu, S. (2023). *Analisis Penggunaan Game Edukasi Wordwall Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Materi Ruminansia*. 6(2), 300–307. <https://doi.org/10.31764/justek.vXiY.ZZZ>
- Hendrik, B., Masril, M., & Firdaus, F. (2021). Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Penerapan Blended Learning pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemrograman I. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2192–2198. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1156>
- Hikmah, A. N., & Chudzaifah, I. (2020). *Blended Learning: Solusi Model Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19*.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi. (2022). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall Improving Students' Critical Thinking Skills and Learning Outcomes Using The Hyflex Learning Design Assisted by Wordwall*.
- Naila, L., Rahmawati, M., & Yuliyati, D. (2018). *Model Pembelajaran Langsung Bermedia Word Wall Terhadap Pemahaman Kosakata Anak Tunarungu Kelas I Di Sdlb-B*.
- Pabalik, L., Mediatati, N., & Haris Nusarasriya, Y. (2023). *The Relationship Between Learning Discipline and Learning Achievement Students in Civics Subjects*. 8(1), 351–364.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). *Abdi Laksana Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall*. www.wordwall.net
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1137>
- Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Lubis, B. S. (2021). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Berbasis Model Flipped Learning untuk Meningkatkan 6C For HOTS Mahasiswa PGSD UMSU. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3460–3471. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1334>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Zahara, R., Nasution, F. S., Yusnadi, Y., & Surya, E. (2022). Implementasi Pembelajaran Blended Learning di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6482–6490. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3189>