

Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Bina Machmud Kadukacapi

Ajis Munandar¹ Arif Permana Putra² Ana Nurhasanah³

Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia^{1,2}

Email: ajism376@gmail.com¹ arif.permana@untirta.ac.id² ananur74@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa dengan model game based learning berbasis wordwall pada mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Bina Machmud Kadukacapi dengan materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajah bangsa eropa hingga awal abad XX. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen menggunakan pretest dan posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 59 siswa, teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu metode pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, sehingga diperoleh sampel penelitian yaitu kelas XI Teknik 2 sebagai kelas eskperimen dan XI Bisnis sebagai kelas kontrol. Terdapat lima indikator berpikir kritis dalam penelitian ini, diantaranya memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut dan Mengatur strategi. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa kelas eksperimen yang menggunakan model game based learning memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 31,04, sedangkan di kelas kontrol menggunakan model problem basead learning memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 27,1. Selanjutnya, hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model game based learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berdasarkan temuan penelitian, model game based learning efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui mekanisme permainan yang interaktif, di mana siswa ditantang untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan cepat, dan menganalisis strategi dalam situasi simulasi yang kontekstual dan berpikir kritis.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Model Game Based Learning, Wordwall, Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Abstract

This research aims to determine students' critical thinking skills through the aid of the Wordwall-based Game-Based Learning model in Grade XI history subjects at SMA Bina Machmud Kadukacapi, specifically on the material of Indonesia n resistance against European colonizers until the early 20th century. This study employed a quantitative method with a quasi-experimental design, utilizing a pretest-posttest control group design. The population consisted of 59 students, with samples selected through purposive sampling. Consequently, class XI Teknik 2 was designated as the experimental group and class XI Bisnis as the control group. There are five indicators of critical thinking measured in this study: providing simple explanations, building basic skills, inferring, providing further explanations, and managing strategies. Based on the data analysis, the experimental group using the Game-Based Learning model achieved an average posttest score of 31.04, while the control group using the Problem-Based Learning model achieved an average posttest score of 27.1. Furthermore, the independent sample t-test results showed a Sig. value of $0.000 < 0.05$, meaning H_0 was rejected and H_a was accepted. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the Game-Based Learning model on students' critical thinking skills. Based on the research findings, the Game-Based Learning model is effective in improving critical thinking skills through interactive game mechanisms, where students are challenged to solve problems, make quick decisions, and analyze strategies in contextual and critical simulation situations.

Keywords: History Learning, Game-Based Learning Model, Wordwall, Students' Critical Thinking Skills



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah merupakan bidang akademik yang bermaksud supaya mengembangkan ingatan setiap peserta didik akan pentingnya masa dan wilayah. Serta juga proses hidup waktu dahulu, waktu sekarang dan waktu yang akan datang, dimana siswa menyadari bahwa dirinya adalah sebagian dari negara Indonesia. Hal ini juga dapat diterapkan pada tingkat internasional. Pembelajaran sejarah merupakan salah satu cabang pengetahuan yang mempelajari awal mula, peningkatan hidup, serta praktik kehidupan kelompok pada zaman dahulu, serta mencakup sifat-sifat keputusan yang dilakukan agar melatih akal dan membangun perilaku, karakter, kemandirian siswa. (Silvie D, 2023:3). Ciri khas dari pelajaran sejarah yaitu berkaitan dengan aspek kemanusiaan, dan kontinum. Aspek kemanusiaan dipandang pelaku utama dalam sejarah, baik secara pribadi maupun berkelompok, melalui pertimbangan aspek pemikiran, spiritualitas, prestasi dan hasil yang menjadi latar belakang seorang insan. dengan menghubungkan peristiwa di suatu tempat dengan peristiwa di tempat lain, maka dapat dilihat dimensi spasial dari mana peristiwa itu terjadi, baik secara lokal, nasional, maupun global. Dimensi waktu kemudian dipertimbangkan dalam konteks dahulu, sekarang, dan masa mendatang, dengan memperhitungkan kemajuan, perubahan, kesinambungan, atau pola berulang peristiwa. (Kemedikbud, 2022: 7).

Tujuan pelajaran sejarah yaitu membangun kesadaran sejarah dan pemahaman kolektif sebagai bangsa, menumbuhkan kebanggaan terhadap kejayaan masa lalu, serta memperkuat rasa nasionalisme, patriotisme, nilai-nilai moral, humanistik, dan kesadaran lingkungan. Mata pelajaran sejarah juga bertujuan mengembangkan nilai keberagaman dan semangat gotong royong, serta pemahaman aspek kemanusiaan, seperti pola pikir, kondisi mental, perilaku, dan kemampuan menganalisis karya-karya bersejarah yang penting. Selain itu, pelajaran sejarah membantu memahami dimensi spasial, yaitu hubungan antar peristiwa di tingkat teritorial, nasional, dan universal, maupun dimensi waktu, yang mencakup pemahaman terhadap peristiwa waktu dahulu, waktu sekarang, dan waktu yang akan datang, termasuk analisis peningkatan, keberlanjutan, pengulangan, dan perubahan dalam kehidupan manusia. Pelajaran sejarah melatih kemampuan berpikir secara diakronis (berdasarkan urutan waktu), sinkron, kausal, kreatif, kritis, reflektif, kontekstual, dan multiperspektif. (Kemdikbud, 2022: 6).

Pembelajaran sejarah tidak hanya menguji kemampuan siswa dalam menghafal peristiwa sejarah, tetapi juga kemampuannya memahami sejarah dan mengembangkan kesadaran sejarah. Keterampilan tersebut diperlukan bagi peserta didik untuk mendapatkan ilmu serta wawasan terhadap peristiwa, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sejarah dalam pembelajaran, dan pemanfaatan informasi sejarah. Peraturan Pemerintah Nomor 59 Tahun 2014 menerangkan berikut selain melatih siswa memahami konten, pembelajaran sejarah juga mencakup keterampilan abad 21 untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan global. Keterampilan berpikir, kolaborasi, keterampilan komunikasi, keterampilan desain. Untuk itu, sejarah harus diajarkan melalui pendekatan ilmiah. Pembelajaran ini memaksa peserta didik untuk giat merakit pengetahuan serta keterampilan pada kegiatan investigasi untuk menemukan fakta dari peristiwa. Aprialana (dalam Amalia, R.T. 2022:1). Keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) nampaknya menjadi subjek utama yang saat ini sedang aktif dibahas dalam dunia pendidikan. Pada abad 21 diharapkan siswa mampu menyelesaikan permasalahan secara kritis dan kreatif. Harus mampu memecahkan masalah secara kritis dengan pemikiran logis dan kemampuan analitis yang mempertimbangkan berbagai aspek terkait inovasi. untuk mengetahui tercapainya suatu tujuan pembelajaran dapat dilihat melalui hasil belajar siswa. (Ngatminati, dkk. 2024: 1).

Pembelajaran sejarah cenderung monoton dan satu arah serta tidak mengaitkan konten dengan peristiwa di sekitar siswa. Akibat situasi pembelajaran seperti ini, pembelajaran

sejarah dipandang kurang menarik dan membosankan, serta siswa cenderung belajar secara pasif karena tidak memahami alasan mereka mempelajari sejarah. Jika kondisi ini masih dilakukan dan diaktifkan maka situasi seperti ini menjadi utama faktor penyebab buruknya pencapaian pembelajaran. Merosotnya kegitan dan nilai siswa pada kelas sejarah juga menjadi pertimbangan pada beberapa penelitian sebelumnya. Karena siswa masih pasif dalam pembelajaran sejarah, maka perlu adanya motivasi guru dan gaya model pembelajaran dalam situasi belajar *student center* supaya mencari solusi masing-masing melalui kolaborasi terhadap permasalahan yang dihadapinya. (Santosa dalam Amalia, 2022:1). Namun berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru bidang study yang mengajar kelas XI dan hasil pengamatan observasi dilapangan menjelaskan bahwa masih banyak siswa yang pasif di SMA Bina Machmud Kadukacapi bisa dikatakan masih rendah. Hal tersebut dapat ditunjukkan Ketika kegiatan belajar mengajar banyak siswa yang ketika di tanya tidak bisa menjawab dan tidak mampu merumuskan pertanyaan atau bertanya, kemudian sikap peserta didik minim berusaha serta belum bersungguh-sungguh saat kegiatan belajar.

Pendidik memegang peranan penting dalam mencari sumber belajar yang baik. Perangkat pembelajaran modul ajar, program tahunan (Prota), program semester (Promes), dan Pemilihan media belajar yang tepat yaitu langkah awal yang krusial pada kegiatan belajar. Setelah menentukan medianya sesuai dengan tujuan, guru diharapkan dapat menerapkan pendekatan yang variatif dan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemahaman siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka terhadap materi yang disampaikan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih ada seorang pengajar yang kurang kreatif dalam menggunakan media ajar, sehingga berdampak negatif terhadap efektivitas pembelajaran yang berlangsung. (Pratiwi dalam Andini, 2022:1). Namun fakta lain berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa guru kurang memahami tentang jenis model pembelajaran dan metode yang sebaiknya digunakan saat mengajarkan materi. Jika tidak, media yang digunakan akan dibatasi pada buku teks siswa, video, Power Point, dan LKS/LKPD. Kurikulum Merdeka memanfaatkan platform Merdeka Mengajar (PMM) yang tersedia secara gratis bagi seluruh pendidik. Aplikasi ini menawarkan berbagai macam elemen untuk menolong pendidik mengajar, menilai, meningkatkan serta menciptakan keterampilan. Ciri-ciri tersebut juga dapat mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kinerja. (Putra, D. A. 2023:2). Namun ditemukan guru masih kesulitan dan kurang memahami cara penggunaan aplikasi sehingga mengakibatkan penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran kurang optimal.

Pelajaran sejarah seringkali dianggap membosankan dan tidak menarik bagi siswa. Metode pembelajaran klasik atau tradisional yang masih banyak digunakan seperti ceramah kurang baik dalam merangsang berpikir kritis pada siswa. Faktanya, kemampuan berpikir rasional menjadi hal utama yang perlu didapatkan oleh siswa zaman sekarang. (Lestariningsih, A.W. 2024: 2). Dalam upaya mengacasi permasalahan tersebut, berbagai inovasi dalam pembelajaran terus dikembangkan. *Model game-based learning* yang mengintegrasikan fitur game dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan aktif siswa, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, penelitian mengenai pengaruh *game-based learning* berbasis *wordwall* terhadap peningkatan berpikir kritis siswa, salah satunya pada pelajaran sejarah, masih relatif terbatas. Oleh karenanya, pengamatan ini bermaksud untuk fokus pada penerapan *game-based learning* berbasis *wordwall* di SMA Bina Machmud Kadukacapi.

Model pembelajaran melalui permainan atau *game-based learning* berbasis *wordwall* dipandang sebagai strategi yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa serta mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media

interaktif seperti *Wordwall* terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Media ini mampu mengaktifkan aspek kognitif dan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Pemanfaatan *Wordwall* secara optimal tidak hanya mendukung peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran turut berperan dalam mempererat interaksi edukatif antara guru dan peserta didik, sehingga tercipta dinamika komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran. Latar belakang dari pengamatan ini yaitu permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran, yang menuntut inovasi dalam strategi dan media yang digunakan oleh guru. (Mawadah, dkk. 2024:5). Berdasarkan penjelasan sebelumnya yang menguraikan urgensi peningkatan mutu pendidikan melalui penerapan metode dan media yang sesuai dengan perkembangan zaman, serta memaparkan hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran, penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian lebih lanjut. Penelitian ini akan fokus pada pengaruh model *game-based learning* berbantuan media game *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Bina Machmud Kadukacapi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan mampu berpikir kritis sesuai dengan tuntutan zaman, melibatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Merujuk pada uraian sebelumnya, dapat dirumuskan sejumlah permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran. Adapun isu-isu yang dimaksud dapat dijabarkan sebagai berikut: Penggunaan model pembelajaran sejarah *teacher center*. Kemampuan berpikir kritis siswa rendah. Hal ini dilihat berdasarkan observasi lapangan masih banyak siswa-siswi yang pasif di kelas. Pada akhir pembelajaran peserta didik belum mampu bertanya dan menyimpulkan materi yang sedang dipelajari, peserta didik cenderung mengulang kembali beberapa kalimat yang disampaikan oleh guru. Setelah proses identifikasi permasalahan dilakukan, langkah selanjutnya adalah menetapkan batasan masalah guna memperjelas cakupan penelitian agar pelaksanaannya lebih terarah, efisien, dan tidak menyimpang dari fokus utama. Penetapan ruang lingkup ini bertujuan agar penelitian tetap terkonsentrasi pada variabel yang relevan dan tidak meluas ke hal-hal di luar sasaran. Dalam konteks penelitian ini, batasan masalah ditetapkan pada pengaruh model pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI dalam mata pelajaran sejarah di SMA Bina Mahmud Kadukacapi. Adapun rincian batasan tersebut meliputi: (a) penerapan model *game-based learning* yang didukung oleh media interaktif *Wordwall*; (b) pengukuran kemampuan berpikir kritis difokuskan pada ranah kognitif; (c) ruang lingkup materi sejarah dibatasi hanya pada topik Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Penjajah Bangsa Eropa Hinga Awal Abad Xx dan (d) subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMA Bina Mahmud Kadukacapi. Berlandaskan uraian di atas, demikian rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah terdapat pengaruh model *game-based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Bina Machmud Kadukacapi? Berlandaskan rumusah masalah yang diuraikan, demikian tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model *game-based learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Bina Machmud Kadukacapi.

Peneltian Yang Relevan

Proses menyusun pada penelitian dibutuhkan karya penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat serta mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Berdasarkan literature penulis didapatkan sejumlah penelitian terdahulu yang sesuai dengan penulisan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian skripsi oleh Ayu Andini (2022) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur bertujuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan dampak penggunaan media Wordwall terhadap pencapaian belajar siswa dalam topik Sistem Periodik Unsur. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Mitra Persada Jawilan, yang berlokasi di Jl. Harendong, Kp. Haurdapung, RT 021/RW 003, Pagintungan, Kecamatan Jawilan, Kabupaten Serang, Banten. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas X-IPA 1 sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa kelas X-IPA 2 sebagai kelompok kontrol. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur.
2. Penelitian skripsi oleh Ewillya Arlia Afrida (2024) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media Wordwall berbasis web terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode kuasi eksperimen. Dalam penelitian ini, kelas X IPS 1 ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas X IPS 2 menjadi kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam capaian belajar antara siswa yang menggunakan media Wordwall berbasis web dan mereka yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan uji statistik *independent sample t-test*, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,012, lebih kecil dari 0,05 ($0,012 < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa penggunaan Wordwall berbasis website secara nyata memengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru.
3. Penelitian skripsi yang dilakukan Nadaa Imtiyaz tahun 2023 judul skripsi Pengaruh Model *Game-Based Learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi siklus air kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi siklus air kelas V Mim pk blimbing gatak tahun ajaran 2022/2023, belajar siswa kelas X pada mata pelajaran ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif kuasi eksperimen (*Quasi Experimental*). Untuk pengambilan sampel pada penelitian ini kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan H_0 ditolak, artinya model pembelajaran berpengaruh pada pembelajaran siklus air di kelas V MIM Pk Blimbing Gatak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Bina Machmud Kadukacapi yang beralamat di Jalan Kh.Machmud Kadukacapi No.005, Kampung Kadukacapi Ds. Tanjungsari Kecamatan Pabuaran, Kabupaten Serang, Banten. Waktu dilaksanakannya penelitian ini yaitu, pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yakni jenis penelitian yang menggunakan alat statistik untuk mengolah data sehingga data dan hasil yang diperoleh berbentuk angka. Metode kuantitatif sering disebut metode klasik karena telah lama digunakan dan menjadi tradisi dalam dunia penelitian. (Sugiyono, 2022). Penelitian kuantitatif fokus pada pencapaian hasil yang bersifat objektif, dimana data dikumpulkan secara objektif melalui penyebaran soal dan kemudian diuji menggunakan prosedur validitas serta reliabilitas. (Sahir, 2021). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi-eksperimen (*quasi-experimental*)

method), yang merupakan salah satu metode dalam desain eksperimen. Pendekatan ini melibatkan dua kelompok partisipan, yaitu kelompok eksperimen yang menerima perlakuan tertentu dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan tersebut. Tujuan dari penggunaan desain ini adalah untuk mengidentifikasi pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya, meskipun penempatan subjek ke dalam kelompok tidak dilakukan secara acak. (Rukminingsih dkk., 2020:50). Penelitian ini menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang merupakan bagian dari metode kuasi-eksperimen. Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sama-sama diberikan tes awal (*pretest*) guna mengetahui kondisi awal kemampuan peserta. Selanjutnya, masing-masing kelompok memperoleh perlakuan yang berbeda sesuai dengan variabel yang diteliti. Setelah perlakuan diberikan, kedua kelompok menjalani tes akhir (*posttest*) untuk mengukur perubahan yang terjadi. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelompok digunakan untuk menganalisis efektivitas perlakuan yang diberikan. (Rukminingsih dkk., 2020: 52).

Populasi merupakan sebuah objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa dari kelas XI di SMA Bina Machmud Kadukacapi 2025/2026 berjumlah 3 kelas terdiri dari 20 siswa XI Teknik 1, 20 siswa XI Teknik 2 dan 19 siswa XI Bisnis, dengan total 59 siswa. Sampel merupakan sebagian elemen yang diambil dari suatu populasi yang memiliki karakteristik tertentu dan relevan dengan tujuan penelitian. Ketika ukuran populasi terlalu besar sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan observasi secara menyeluruh karena keterbatasan sumber daya seperti waktu, biaya, dan tenaga maka pengambilan sampel menjadi strategi yang tepat. Melalui proses sampling, peneliti dapat mengkaji karakteristik yang terdapat dalam sampel tersebut, dengan harapan bahwa hasil analisis dapat digeneralisasikan atau diberlakukan terhadap seluruh populasi. Oleh karena itu, penting bagi sampel yang digunakan untuk memiliki sifat representatif, yaitu mampu mencerminkan kondisi dan karakteristik keseluruhan populasi secara proporsional dan objektif (Suriani, Dkk. 2023). Menurut Sugiyono (2022: 131) sampel adalah komponen dari banyaknya dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian mengambil sampel digunakan melalui teknik sampling *Purposive*. *purposive* sampling adalah teknik penentuan sampel dengan menggunakan berbagai pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel diperoleh dari hasil pertimbangan guru mata pelajaran sejarah berdasarkan keaktifan dan hasil ujian Akhir Semester dari kelas selama pembelajaran yang hampir sama, selain itu dua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama maka dari itu kelas tersebut menunjang untuk penelitian. (Sugiyono, 2022).

Cara pengumpulan data merupakan berbagai teknik yang dilakukan untuk mendapatkan bermacam data atau informasi yang ilmiah dan juga sesuai bagi penelitian. Cara pengumpulan data dalam penyusunan penelitian ini dibagi menjadi dua, anaralain berupa tes dan non tes.

1. Tes. Teknik pengumpulan data tes selanjutnya yaitu berbentuk *pretest* dan *posttest*, yang diberikan sebelum dan sesudah dilakukannya perlakuan. *pretest* dan *posttest* akan diberikan kepada sampel yang akan diteliti yaitu pada kelas XI Teknik 2 dan XI Bisnis di SMA Bina Machmud Kadukacapi. Bentuk tes atau kuis berupa pertanyaan pilihan ganda yang telah disesuaikan dengan indikator berpikir kritis dengan bertujuan untuk mengenal kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model *game-based learning*.
2. Non Tes
 - a. Observasi. Observasi dilaksanakan dengan teknik pengamatan secara langsung sasaran penelitian. Kegiatan observasi dilaksanakan agar peneliti dapat menemukan data yang

sebelumnya belum mampu didapatkan melalui teknik pengumpul data yang lain. Observasi ini dilaksanakan dengan cara mengamati kegiatan pembelajaran pada mata Pelajaran Sejarah kelas XI di SMA Bina Machmud Kadukacapi. Dari kegiatan observasi ini dapat dilihat bagaimana kegiaiatan belajar berlangsung.

- b. Wawancara. Wawancara dilakukam agar mendapatkan data langsung dari sumber data. Pada pengamatan ini dilaukan wawancara dengan guru bidang studi sejarah kelas XI di SMA Bina Machmud Kadukacapi.
- c. Dokumentasi. Dokumentasi penelitian yang dilaksanakan dengan teknik mengumpulkan data dari berkas-berkas yang dibuat oleh subjek penelitian Dokumen diantaranya berupa poto kegiatan penelitian, Modul ajar dan lain-lain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Juni 2025 - November 2025 di SMA Bina Machmud Kadukacapi di Kabupaten Serang dengan fokus penelitian yaitu mengkaji pengaruh model *game base-learnig* pada materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajajah bangsa eropa hinga awal abad XX, terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan *pretest-postest nonequivalent control grup design*. Teknik pengambilan sempel yang digunakan yaitu purposive sampling yaitu pengambilan sampel berdasarkan beberapa pertimbangan, pertimbangan yang dimaksudkan yaitu siswa kelas XI di SMA Bina Machmud Kadukacapi, siswa yang mengampu mata pelajaran Sejarah Indoneisa materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajajah bangsa eropa hinga awal abad XX, hasil observasi dan wawancara pra penelitian. Berdsarkan pertimbangan tersebut diperoleh dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas XI Teknik 2 dengan 20 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan penggunaan model pembelajaran *games based leraning* berbasis *wordwall* dan kelas XI Bisnis dengan 19 siswa sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran PBL (*proble based learning*). Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 3 kali di kelas kontrol. Dalam penelitian ini diperoleh data kuantitatif hasil tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang telah divalidasi, yang disesuaikan dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pretest dan posteset diberikan di kelas kontrol dan kelas eksperimen, pretest diberikan di awal pemebelajaran sebelum dilakukannya perlakuan dan posttest diberikan di akhir setelah dilakukan perlakuan. Setelah memperoleh data pretest dan posttest data tersebut dianalisis, analisis data pretest kelas kontrol dan eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa sebelum dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan model *games based learning*, sedangkan analisis data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *game based learning* pada materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajajah bangsa eropa hinga awal abad XX terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Berikut ini merupakan anlisis data *pretest* dan *posttest* penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilaksanakan disajikan dalam dua jenis statistik yaitu statistik deskriptif dan statistik infernsial.

Pembahasan

Data yang diperoleh berupa data pretest dan posttest yang dianalisis untuk menegetahui hasil apakah terdapat pengaruh model *game based learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Bina Machmud Kadukacapi. Adapun soal pretest dan posttest berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal yang juga telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Data pretest dianalisis untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan data posttest dianalisis untuk

mengetahui hasil akhir apakah model *game based learning* berbasis *wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pembahasan dalam bab ini disusun berdasarkan dua rumusan masalah yang telah dirumuskan, berikut pembahasannya:

1. Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbasis *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Bina Machmud Kadukacapi. Pada bagian ini akan dipaparkan terkait pengaruh model *game based learning* yang sudah dilaksanakan di kelas eksperimen. Model *game based learning* berbasis *wordwall* strategi yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa serta mengasah kemampuan berpikir kritis. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Berikut ini analisis berdasarkan data pretest dan posttest baik kelas eksperimen maupun kontrol yang didapatkan dari penelitiandan telah diolah.
 - a. Statistik Deskriptif Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol. Analisis deskriptif ini dilakukan untuk menggambarkan sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa pada masing-masing kelas sebelum proses pembelajaran dan pemberian perlakuan di kelas eksperimen di lakukan. Data yang disajikan mencakup jumlah siswa, nilai rata-ratanya (mean), nilai tertinggi dan terendah, standar deviasi, serta variansnya dari kedua kelompok. Berdasarkan hasil perhitungan statistik deskriptif data pretest, diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen (20) dan kelas kontrol (19,5) yang relatif sama tidak jauh berbeda. Untuk skor tertinggi kelas eksperimen (60) dan kelas kontrol (60), skor terendah kelas eksperimen (40) dan kelas kontrol (45) dan standar deviasi kelas eksperimen(10,14) kelas kontrol (9,64) Hasil tersebut menggambarkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, siswa di kelas eksperimen dan kontrol memiliki kemampuan setara, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas.
 - b. Statistik Inferensial Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol. Analisis statistik inferensial pada data pretest dilakukan guna memastikan data memenuhi syarat yang diperlukan sebelum diuji perbedaan. Uji prasyarat ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas, sedangkan pengujian perbedaan dengan uji statistik parametrik independent dample t-test. Berdasarkan hasil uji statistik inferensial data pretest, diperoleh: Uji normalitas kelas eksperimen (0,349) kelas kontrol (0,091). kedua nilai tersebut lebih besar (>) dari 0,05 dan data disimpulkan berdistribusi normal. Uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol (0,518), nilai tersebut lebih besar (>) dari 0,05, dan data dinyatakan homogen. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, makaselanjutnya dilakukan uji independent sample t-test. Hasil uji menunjukkan nilai Sig.(2-tailed) kelas eksperimen (0,596) kelas kontrol (0,595), yang keduanya lebih besar (>) dari 0,05. Hal ini berarti H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal siswa di kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis siswa di kedua kelas pada tahap awal ini berada pada tingkat yang setara, sehingga layak untuk dibandingkan setelah penerapan model *game based learning* di kelas eksperimen.
 - c. Statistik Deskriptif Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol. Bagian ini akan menyajikan hasil statistik deskriptif data posttest yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran. Data posttest digunakan untuk mengetahui sejauh mana perbedaan nilai antara kelas eksperimen(model *games based learning*) dan kelas kontrol (model *problem based leraning*). Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif posttest, terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen (31,04) dan kelas kontrol (27,1). Nilai tertinggi kelas eksperimen (95) dan di kelaskontrol (90), sedangkan nilai terendah kelas eksperimen

(65) dan kelas kontrol (55). Perbedaan ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen dengan model *game based learning* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan model *problem based learning*.

- d. Statistik Inferensial Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol. Pada bagian ini akan menyajikan hasil analisis statistik inferensial data posttest tujuannya untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisisnya mencakup uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas), serta uji statistik parametrik independent sample t-test. Berdasarkan hasil uji statistik inferensial data pretest, diperoleh: Uji normalitas kelas eksperimen (0,500) kelas kontrol (0,093). kedua nilai tersebut lebih besar ($>$) dari 0,05 dan data disimpulkan berdistribusi normal. Uji homogenitas kelas eksperimen dan kontrol (0,684), nilai tersebut lebih besar ($>$) dari 0,05, dan data dinyatakan homogen. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji independent sample t-test. Hasil uji menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) kelas eksperimen (0,00) kelas kontrol (0,00), yang keduanya lebih besar ($<$) dari 0,05. Hal ini berarti H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dengan model *game based learning* dan kelas kontrol dengan model *problem based learning*. Dengan kata lain, model *game based learning* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

Hasil analisis posttest menunjukkan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan pada hasil uji independent sample t-test dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa model *game based learning* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Peningkatan ini disebabkan oleh tahapan-tahapan dalam model *game based learning* yang mendorong partisipasi aktif siswa serta mengasah kemampuan berpikir kritis. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih aktif serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat teori kemampuan berpikir kritis siswa melalui Model *game-based learning* berbasis *wordwall* dipandang sebagai strategi yang efektif dalam mendorong partisipasi aktif siswa serta mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. Dalam pelaksanaannya, penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Media ini mampu mengaktifkan aspek kognitif dan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. (Mawadah, dkk. 2024:5).

Penerapan model *Game-Based Learning* memberikan kontribusi positif yang nyata terhadap kemampuan berpikir kritis siswa melalui struktur pembelajarannya yang sistematis. Setiap tahapan dalam model GBL didesain untuk mentransformasi peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi partisipan aktif. Proses pemecahan masalah dalam konteks permainan memaksa siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi secara cepat, yang secara langsung mengasah ketajaman berpikir kritis mereka dalam memahami materi pelajaran. Wibawa dkk (dalam Imtiyaz, N 2023). Keterkaitan hasil penelitian dengan teori terlihat jelas pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang sama mengkaji Pengaruh model *game based learning* berbasis *wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa. Penelitian skripsi oleh

Ayu Andini (2022), penggunaan Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur. Penelitian skripsi oleh Ewillya Arlia Afrida (2024), penggunaan Wordwall berbasis website secara nyata memengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi di SMAN 12 Pekanbaru. Dan Penelitian skripsi yang dilakukan Nadaa Imtiyaz tahun (2023), model *game based laerning* berpengaruh pada pembelajaran siklus air di kelas V MIM Pk Blimbing Gatak. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan terdahulu bahwasannya model *game based laerning* efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, termasuk pada pembelajaran Sejarah di SMA Bina Machmud Kadukacapi, karena mendorong siswa dalam menganalisis, mengevaluasi, dan juga menafsirkan materi Sejarah.

2. Hasil Penerapan Model *Game Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI dalam Pembelajaran Sejarah.
 - a. Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen. Di kelas eksperimen ini mendapatkan perlakuan dengan model *game based laerning* dalam mata pelajaran sejarah dengan materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajah bangsa Eropa hingga awal abad XX. Pembelajaran dilaksanakan pada 3 kali pertemuan jumlah siswa di kelas eksperimen sebanyak 20 siswa. Pada fase 1, guru memilih permainan sesuai topik materi tentang ciri-ciri perlawanan terhadap penjajahan Eropa sampai awal abad XX. Yaitu menggunakan permainan spin the wheel yang dapat diakses di web wordwall. Fase 2, menyajikan topik atau konsep materi tentang ciri-ciri perlawanan terhadap penjajahan Eropa sampai awal abad XX. Fase 3, memainkan Game, guru menjelaskan peraturan dan memberikan link game yang dapat diakses melalui web wordwall. Fase 4 merangkum pengetahuan, guru memonitoring peserta didik untuk merangkum materi yang sudah dijelaskan. Dan fase 5 merangkum pengetahuan, siswa mendengarkan dan menyimak penegasan yang disampaikan oleh guru terkait hasil akhir yang dijelaskan.
 - b. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas Kontrol. Pada kelas kontrol, proses pembelajaran dilaksanakan menggunakan model *problem based learning*, model ini merupakan model pembelajaran yang biasa digunakan, untuk materi yang dipelajari sama-sama terkait perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajah bangsa Eropa hingga awal abad XX. Di kelas kontrol siswanya berjumlah 19 orang. Pada tahap pertama guru menjelaskan latar belakang ciri-ciri perlawanan terhadap penjajahan Eropa sampai awal abad XX. Tahap kedua guru menyampaikan sebuah studi kasus video singkat tentang ciri-ciri perlawanan terhadap penjajahan Eropa sampai awal abad XX. Tahap ketiga, peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil. Tahap keempat, setiap kelompok diberikan tugas untuk mencari informasi lebih lanjut tentang ciri-ciri perlawanan terhadap penjajahan Eropa sampai awal abad XX. Tahap kelima, setiap kelompok menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk presentasi dll. Dan tahap terakhir yaitu presentasi kelompok dan tanya jawab.
 - c. Perbandingan Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kontrol. Proses pembelajaran di kelas eksperimen dan kontrol memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, akan tetapi keduanya tetap berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran sejarah dengan materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajah bangsa Eropa hingga awal abad XX. Di kelas eksperimen, diberikan perlakuan dengan model *game based laerning* yang menekankan pada pembelajaran dengan bermain website *wordwall* sementara guru sebagai fasilitator dan mengarahkan. Kegiatan pembelajaran berlangsung dengan suasana yang interaktif. Sementara itu, di kelas kontrol menggunakan model *problem based learning*, pada penerapannya yaitu

memecahkan masalah yang diberikan oleh guru melalui video pembelajaran serta tugas yang diberikan melalui LKPD. Kedua model pembelajaran ini sama-sama memberi kesempatan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Namun, pendekatan yang digunakan memiliki fokus yang berbeda. Model *game based learning* lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis melalui proses belajar melalui game melalui website wordwall, sedangkan model *problem based learning* lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis melalui pemecahan masalah yang diberikan oleh guru melalui Tugas LKPD dan lain-lain. Berdasarkan pada hasil analisis data posttest, kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 31,04. Sedangkan, kelas kontrol dengan model *problem based learning* memperoleh nilai rata-rata sebesar 27,1. Dengan demikian, perbandingan kedua model ini menunjukkan bahwa model *game based learning* maupun model *problem based learning* memiliki keunggulan masing-masing dalam mendukung pembelajaran sejarah. Namun, model *game based learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

- d. Analisis Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Berdasarkan Indikator. Berdasarkan hasil analisis data penelitian, diperoleh bahwa model *game based learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah dengan materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap penjajah bangsa Eropa hingga awal abad XX. Perolehan hasil posttest menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model *problem based learning*. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 31,04, sedangkan kelas kontrol sebesar 27,1. Hasil uji independent sample t-test juga menunjukkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil posttest dari kelas eksperimen dan kontrol, dengan demikian terdapat pengaruh model *game based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada mata pelajaran sejarah di SMA Bina Machmud Kadukacapi. Ennis. (dalam Jiwandono 2019:1). Mendefinisikan berpikir kritis sebagai "*reasonable reflective thinking focused on deciding what to believe or do*" yang bermakna Berpikir kritis dapat dipahami sebagai proses mental yang melibatkan penalaran logis dan refleksi mendalam sebelum mengambil keputusan dalam menghadapi suatu permasalahan. Aktivitas ini menuntut individu untuk mempertimbangkan berbagai sudut pandang secara rasional, mengkaji bukti yang tersedia, serta menghindari penilaian yang bersifat impulsif. Dengan demikian, berpikir kritis menjadi landasan penting dalam pengambilan keputusan yang tepat dan bertanggung jawab.

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perbedaan tingkat pencapaian kemampuan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kontrol, berikut pemaparan analisis hasil persentase posttest yang berfokus pada setiap indikator kemampuan berpikir kritis yang telah ditetapkan sebelumnya:

- a. Memberikan Penjelasan Sederhana. Pada indikator ini, kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 80%, sedangkan kelas kontrol sebesar 74 %. Indikator ini dirancang untuk mengukur kemampuan dasar siswa dalam membangun fokus dan memahami masalah secara mendalam namun lugas. Hasil persentase menunjukkan bahwa model *game based learning* di kelas eksperimen memiliki kejernihan berpikir dalam mengidentifikasi masalah serta kemampuan fokus yang lebih tajam. Sementara itu, siswa di kelas kontrol tetap menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam memahami informasi dasar melalui model *problem based learning*.

- b. Membangun Keterampilan Dasar. Pada indikator ini, kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 75%, sedangkan kelas kontrol sebesar 74 %. Indikator ini dirancang untuk mengukur sejauh mana siswa mampu memperdalam pemahaman mereka setelah berhasil mengidentifikasi masalah awal. Hasil persentase menunjukkan bahwa model *game based learning* di kelas eksperimen memiliki landasan observasi yang lebih kuat dan ketelitian yang lebih tinggi dalam memvalidasi informasi. Sementara itu, siswa di kelas kontrol tetap menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam memahami informasi dasar melalui model *problem based learning*.
- c. Menyimpulkan. Pada indikator ini, kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 86 %, sedangkan kelas kontrol sebesar 71 %. Indikator ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam menjembatani apa yang mereka ketahui dengan apa yang belum diketahui. Hasil persentase menunjukkan bahwa model *game based learning* di kelas eksperimen ketepatan logika yang lebih tinggi dalam menarik deduksi maupun induksi berdasarkan fakta yang tersedia. Sementara itu, siswa di kelas kontrol tetap menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam memahami informasi dasar melalui model *problem based learning*.
- d. Memberikan Penjelasan Lanjut. Pada indikator ini, kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 88 %, sedangkan kelas kontrol sebesar 71 %. Indikator ini dirancang untuk mengukur kedalaman pemahaman siswa yang melampaui sekadar definisi dasar. Hasil persentase menunjukkan bahwa model *game based learning* di kelas eksperimen pemahaman konseptual yang lebih komprehensif dan kemampuan argumentasi yang lebih terstruktur. Sementara itu, siswa di kelas kontrol tetap menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam memahami informasi dasar melalui model *problem based learning*.
- e. Mengatur Strategi dan Taktik. Pada indikator ini, kelas eksperimen memperoleh persentase sebesar 80%, sedangkan kelas kontrol sebesar 63 %. Indikator ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengambil tindakan nyata secara sistematis untuk memecahkan masalah. Hasil persentase menunjukkan bahwa model *game based learning* di kelas eksperimen kemampuan manajerial kognitif yang lebih unggul dalam memecahkan masalah kompleks. Sementara itu, siswa di kelas kontrol tetap menunjukkan kemampuan yang cukup baik dalam memahami informasi dasar melalui model *problem based learning*.

Pencapaian akademik seorang siswa merupakan hasil nyata yang diperoleh melalui pengerjaan tugas, tingkat keaktifan di dalam kelas, serta hasil belajar yang diikuti selama proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut sangat dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dari dalam diri siswa maupun faktor eksternal dari lingkungannya. Salah satu aspek eksternal yang cukup krusial mencakup unsur nonsosial, seperti kondisi lokasi gedung sekolah serta ketersediaan sarana dan prasarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar. Di samping itu, integrasi berbagai teknologi dan perangkat lunak saat ini turut memberikan kontribusi besar dalam membantu guru melaksanakan kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada kedua kelompok subjek, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Seluruh rangkaian pembelajaran serta pengujian dilakukan secara tatap muka, sehingga memudahkan pemantauan interaksi yang terjadi selama proses berlangsung. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* berbasis *wordwall* jauh lebih menarik dan Sehingga dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa pada kemampuan berpikir kritis dibandingkan dengan kelas kontrol melalui tes uji soal *pretest* dan *posttest*. Perbedaan ini

disebabkan oleh penggunaan media interaktif *Wordwall* di kelas eksperimen, yang mampu menciptakan gaya belajar yang lebih menarik melalui interaksi tidak langsung antara siswa dengan media tersebut.

Hal ini sesuai dengan (Andini, 2020 : 91). Penggunaan media *Wordwall* terbukti mampu memperdalam pemahaman siswa saat mempelajari materi sejarah karena penyajiannya yang jauh lebih menarik dan menyenangkan. Media ini menciptakan daya tarik tersendiri yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Dengan keterlibatan yang tinggi tersebut, siswa menjadi lebih mudah menyerap materi yang disampaikan, yang pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan keterampilan serta penguasaan konsep mereka secara keseluruhan. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* menawarkan berbagai keuntungan, terutama dalam menciptakan suasana baru yang lebih interaktif, efektif, dan efisien. Media ini sangat fleksibel karena dapat digunakan untuk belajar mandiri, di mana tema visual maupun musik pengiringnya dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Aksesibilitasnya pun sangat praktis karena dapat dibuka langsung melalui ponsel pintar atau laptop tanpa harus mengunduh aplikasi tambahan. Selain menyajikan soal, platform ini juga menyediakan berbagai fitur permainan yang memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan. (Andini, 2020 : 91). Namun, terdapat keterbatasan teknis dalam penggunaannya, yaitu potensi terjadinya gangguan saat permainan berlangsung jika koneksi internet tidak stabil. Meski demikian, secara keseluruhan penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan perolehan hasil belajar siswa dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa khususnya pada mata pelajaran Sejarah.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan di kelas XI SMA Bina Machmud Kadukacapi diperoleh kesimpulan: Model *game based learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan melalui perolehan nilai posttest, di mana kelas eksperimen yang menggunakan model *game based learning* memperoleh nilai rata-rata 31,04, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan model *problem based learning* dengan nilai rata-rata sebesar 27,1. Selain itu, dibuktikan dengan hasil uji independent sample t-test yang menunjukkan nilai Sig. $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Hasil penerapan model *game based learning* menunjukkan bahwa siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis secara bertahap dan menyeluruh. Analisis indikator kemampuan berpikir kritis memperlihatkan bahwa pencapaian siswa pada memberikan penjelasan sederhana mencapai 80%, membangun keterampilan dasar 75%, menyimpulkan 86%, memberikan penjelasan lebih lanjut 88% dan kemampuan strategi dan cara-cara 80% yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menandakan bahwa model *game based learning* mendorong siswa untuk berpikir kritis, menilai kebenaran informasi secara logis, serta dapat menyusun argumen dan menyimpulkan berbasis sumber. Dengan demikian, penerapan model *game based learning* memberikan pengalaman belajar yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran sejarah secara efektif.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh model *game based learning* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI di SMA Bina Machmud Kadukacapi, berikut ini beberapa saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan:

1. Bagi Guru. Model *game based learning* berbasis *wordwall* menunjukkan berpengaruh meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui kegiatan bermain melatih

kemampuan berpikir kritis, Oleh karena itu, model *game based learning* berbasis *wordwall* ini dapat diterapkan sebagai alternatif strategi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

2. Bagi Siswa. Siswa diharapkan dapat lebih aktif serta berperan dalam setiap proses pembelajaran. Lewat pembelajaran dengan model *game basead laerning*, siswa memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis serta memper dalam pemahaman terhadap materi pelajaran.
3. Bagi Sekolah. Sekolah diharapkan mendukung implementasi model *game basead laerning* dengan menyediakan fasilitas pembelajaran yang memadai serta mendorong guru untuk terus mengembangkan kompetensi profesionalnya.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan ruang lingkup yang lebih luas, baik dari segi jenjang penelitian, maupun fokus mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang cakupannya lebih luas terkait penerapan model *game based learning*.

Rekomendasi

Berdasarkan temuan penelitian, model *game basead laearning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui *game-game* yang meningkatkan pengambilan keputusan dan kemampuan berpikir kritis yang diberikan secara bertahap. Keunggulan model *game basead laearning* ini adalah mampu membuat siswa lebih aktif, berani menjawab pertanyaan dan pengambilan keputusan, hal ini karena siswa diajak berpikir secara bertahap dan terarah. Oleh karena itu, *model game based learing* berbasis *wordwall* disarankan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSAKA

- Aditsy, N., Dkk. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Fisika Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal ...*, 9(2), 4.
- Afrida, A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Website Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMAN 12 Pekanbaru.
- Alhamid & Anufia. (2021). Instrumen Pengumpulan Data. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong*.
- Amalia, R. T. (2022). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Sejarah dengan Model Make A Match. *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(1), 1.
- Andini, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur.
- Angga, Dkk. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *BASICEDU*, 6(3), 3.
- Anugrah, Dkk. (2022). Analisis Karakter Pelajar Pada Abad 21 Dalam Studi Kasus di SMA Kristen Makedonia. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(3), 2.
- Ariadila, Dkk. (2023). Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa. *Wahana Pendidikan*, 10(1), 1.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Awalyah, N. (2024). Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar.
- Dotutinggi, Dkk. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *DIKMAS*, 7(1), 5.
- Hamdani, M., Dkk. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen. *Proceeding Biology Education Conference*.

- Imtiyaaz, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas V Mim Pk Blimbing Gatak Tahun Ajaran 2022/2023* IAIN Surakarta Repository.
- Islami, Z. A. N. (2023). *Pengaruh Penggunaan Digital Game Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII di SMPN 4 Malang*, *Journal of Engineering Research*.
- Jiwandono, R. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis (Critical Thinking) Mahasiswa Semester 4 (Empat) Pada Mata Kuliah Psikolinguistik. *Ed-Humanistics*, 1(1), 1.
- Jumardi & Pradtia, S. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(10), 7.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Kunandar. (2010). *Guru profesional*. Raja Grafindo Persada.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Tiara Wacana.
- Lestariningsih, A. W. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif "Wordwall" Di Kelas X Te 2. *Historia Pedagogia Jurnal Penelitian dan Inovasi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 2.
- Lufri, M. S., Dkk. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode, Pembelajaran*. CV. IRDH.
- Machali, I. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Marharjono. (2019). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Ideuru*, 1(1), 1.
- Mawadah, Dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi di SMP IT Cendekia Takengon. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multi Disiplin*, 2(6), 5.
- Najuah, Dkk. (2022). *Game Edukasi Strategi Dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Ngatminati, dkk. (2024). Keterampilan Berpikir Kritis Untuk Mengembangkan Kompetensi Abad 21 Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1.
- Nuraini. (2023). *Pengaruh Stracegi True or False Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di SDN Kapuk 16 Pagi*, UIN Jakarta. Repository UIN Jakarta.
- Olisna, Dkk. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 3.
- Pagarra, H., Dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Patandung & Panggua. (2022). Analisis Masalah-Masalah Pendidikan Dan Tantangan Pendidikan Nasional. *Sinestia*, 12(1).
- Pratiwi, M., Dkk. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 1.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Yang Berkarakter. *KRINOK*, 1(1), 2.
- Putra, D. A. (2023). Penerimaan Platform Merdeka Mengajar Oleh Guru di Kota Surabaya. *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan*, 16(2), 2.
- Rahayuningsih & Kristiawan. (2018). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *CIASTECH*, 8(2), 1.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Pers.

- Safiry, M., Dkk. (2021). *Sejarah SMA/SMK Kelas XI*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian* (T. Koryati, Ed.; Cetakan 1). PENERBIT KBM INDONESIA .
- Santosa, P., Dkk. (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X Ips Di Kota Depok. *SINDANG*, 2(2), 1.
- Sidiq, R., Dkk. (2021). *Model model Pembelajaran Abad 21*. CV. AA RIZKY.
- Silvie, D. (2023). *Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas X SMA Negeri 1 Anjongan Kabupaten Mempawah* Skripsi, IKIP PGRI Pontianak. Diploma Thesis, IKIP PGRI Pontianak
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. ALFABETA.
- Suriani, Dkk. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Suryani, S., Dkk. (2019). Pengaruh Penggunaan Metode Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN no. 166 Inpres Bontorita Kabupaten Takalar. *JKPD Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 748.
- Utami, Dkk. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 6(3), 5.
- Utomo, C. B. (2011). *Model model Pembelajaran Sejarah Yang Mengaktifkan*. Unnes Press.
- Wahyuni, S., Dkk. (2024). *Model-model Pembelajaran*. WIDINA MEDIA UTAMA.
- Wirawanda & Setyawan. (2018). *Literasi games Untuk Remaja Dan Dewasa*. Lembayung.
- Zakiah, L., & Lestari, I. (2019). *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran*. ERZATAMA KARYA ABADI.