

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki dan manfaat yang sangat penting sehingga beberapa aspek telah merasakan hal ini tersebut salah satu diantaranya yaitu aspek pendidikan.¹ Pemanfaatan teknologi di dalam kelas membuat suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih aktif karena peserta didik dapat menerima informasi tidak hanya dari guru tetapi juga dari media interaktif yang dapat mengkonstruksi pengetahuan.²

Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi yang pesat, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Al-Quran, sebagai sumber ajaran Islam yang utama, menawarkan banyak nilai dan pelajaran yang dapat diintegrasikan ke dalam metode pembelajaran modern. Salah satu ayat yang signifikan dalam konteks pengetahuan dan pendidikan adalah Surah Al-Baqarah ayat 31, yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”³

Adapun tafsir wajiz QS. Al-Baqarah ayat 31, yakni: salah satu sisi keutamaan manusia dijelaskan pada ayat ini. Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama semuanya, yaitu nama benda-benda dan kegunaannya yang akan bisa membuat bumi ini menjadi layak huni bagi penghuninya dan akan menjadi

¹ Gina Fajriani, Dewi Surani, and Ade Fricticarani, “Evaluasi Berbasis Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Generasi Z Kelas X Di SMK Pasundan 1 Kota Serang,” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 6, no. 3 (2023): 36–42. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i3.18411>

² M Iqbal Arrosyad et al., “Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 1, no. 2 (2023). <https://journal.csspublishing.com/index.php/article/view/10/96>

³ Quran kemenag. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quran.kemenag>

ramai. Benda-benda tersebut seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan benda-benda lainnya. Kemudian Dia perlihatkan benda-benda tersebut kepada para malaikat dan meminta mereka untuk menyebutkan namanya seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama semua benda ini, jika kamu yang benar!” Allah ingin menampakkan kepada malaikat akan kepatutan Nabi Adam untuk menjadi khalifah di bumi ini.

Salah satu media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menyenangkan adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi browser yang menarik. Aplikasi ini dimaksudkan untuk menjadi sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan khususnya bagi peserta didik. Halaman *Wordwall* juga menampilkan contoh-contoh karya para pendidik, memberikan gambaran kepada pengguna baru tentang permainan kreativitas yang dapat dihasilkan. *Wordwall* dapat diartikan sebagai aplikasi web yang membuat permainan kuis yang menarik. Aplikasi ini sangat cocok untuk merancang dan mengkaji penilaian pembelajaran.⁴

Pendidikan terkadang mengalami beberapa perubahan yang disebabkan oleh perkembangan zaman. Abad 21 merupakan abad pesatnya perkembangan teknologi digital. Peserta didik juga sudah mengenal gadget dan telepon genggam. Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkan situasi era digital ini untuk membantu peserta didik agar dapat berpikir kritis dengan bantuan teknologi digital. Teknologi digital menyediakan berbagai sumber daya interaktif, simulasi, dan permainan yang dapat digunakan pendidik sebagai media pembelajaran untuk menggerakkan peserta didik dalam memecahkan masalah, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *game Wordwall*. Dengan kata lain, peserta didik mampu melatih kemampuan berpikir kritis melalui bantuan teknologi digital.⁵

⁴ Ahmad Budi Saptaji, “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Desain Pembelajaran *Blended Learning* dengan *Wordwall*“, *Journal of Education Research*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2023), hlm 1503-1512. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.388>

⁵ Syifa Sadiyah, “Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran *Game-based learning* (GBL) Berbantu *Wordwall* pada Materi Ekosistem”, *Jurnal*

Pada hakikatnya kemampuan berpikir kritis merupakan suatu ketrampilan metakognisi seseorang yang mempunyai kebiasaan berpikir dengan tujuan sehingga dapat menelaah informasi yang diterima. Kemampuan berpikir kritis, memetakan masalah, serta berpikir kritis dan terarah akan mengubah cara peserta didik memandang masalah sepanjang hidupnya. Sebaliknya, peserta didik yang kurang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung menghindari masalah, takut memberikan solusi, dan lebih mudah emosional. Apabila peserta didik dapat membiasakan menyerap sesuatu dengan menggunakan kemampuan berpikir kritis. Hal ini memudahkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lebih dalam. Kemampuan berpikir kritis, termasuk kemampuan menghubungkan konten yang dipelajari di bidang dengan kehidupan nyata, membantu peserta didik sukses di sekolah. Perbedaannya paling terlihat pada peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis. Karena dalam hal ini lebih mudah menyelesaikan masalah dengan efisien dan tenang.⁶

Dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, sejumlah penelitian terdahulu telah dilakukan yang memberikan wawasan berharga dan mendasari pemikiran dalam penelitian ini. Salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Ahmad Budi Septiaji dkk., 2023) dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Desain Pembelajaran *Blended learning* dengan *Wordwall*”. Kebodohan pembelajaran daring mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan melalui penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan desain pembelajaran *blended learning* didukung *Wordwall*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII A SMPN 3 Adiwerna Kabupaten Tegal yang berjumlah

Biologi, Pendidikan Biologi, dan Teknologi Kesehatan, (Vol. 2, No. 2, tahun 2023), ISSN : 2962-6056. <https://doi.org/10.572349/biedutech.v2i1.1353>

⁶ Annisa Ghassani Qonita and Sri Lestari Handayani, “Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Materi Gaya Gravitasi Pada Kelas IV SDN Ciracas 10 Pagi,” *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya* 9, no. 3 (2023): 867–74. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1445>

32 orang. Penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga Mei pada semester kedua tahun ajaran 2022/2023. Instrumen penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk memperoleh informasi tentang aktivitas pembelajaran, rubrik untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik, dan tes untuk menilai hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian action menunjukkan temuan sebagai berikut, 1) bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat, dengan selisih nilai rerata kemampuan berpikir kritis meningkat peserta didik dari siklus I – siklus II sebesar 10,29 poin; 2) rerata hasil belajar peserta didik meningkat, dengan selisih nilai dari siklus I – siklus II sebesar 9,69 poin. Sedangkan presentasi hasil pembelajaran klasikal peningkatan, dengan selisih presentase sebesar 25%.⁷ Dalam penelitian tersebut berfokus pada kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik, persamaan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan *game Wordwall*. Perbedaannya terdapat pada sasaran, dari kegiatan penelitian terdahulu sasarannya peserta didik kelas VII sedangkan sasaran kelas yang akan diteliti adalah kelas X.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada senin 2 September 2024, pembelajaran Aqidah Akhlak kurang efektif disebabkan kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan teknologi. Hal ini dirasakan oleh seluruh kelas X MAN 5 Cirebon yang pasif saat pembelajaran seperti diam dan hanya mendengarkan penjelasan guru saja tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Kondisi tersebut berakibat pada kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sangat diperlukan pengkondisian yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan diatas membuat peneliti tertarik untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penerapan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan begitu peneliti mengangkat judul

⁷ Ahmad Budi Saptaji, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Desain Pembelajaran *Blended Learning* dengan *Wordwall* ", *Journal of Education Research*, (Vol. 4, No. 3, tahun 2023), hlm 1503-1512. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.388>

“PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBSITE WORDWALL* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS X DI MAN 5 CIREBON”.

B. Identifikasi Masalah

Jenis masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di MAN 5 Cirebon. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X di MAN 5 Cirebon.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian terarah peneliti hanya membahas pada penerapan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MAN 5 Cirebon.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka akan diajukan rumusan permasalahan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MAN 5 Cirebon:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MAN 5 Cirebon?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall*?
3. Bagaimana respon peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MAN 5 Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MAN 5 Cirebon.

2. Untuk menganalisis kemampuan berpikir kritis peserta didik yang belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall*.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik setelah menerapkan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* pada mata pelajaran Aqidah Akhlak kelas X di MAN 5 Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan mengenai penerapan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.
 - b. Dapat dijadikan bahan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi peneliti
Mampu menambah wawasan dan pengetahuan dalam mempersiapkan sebagai calon pendidik.
 - b. Manfaat bagi guru
Sebagai motivasi untuk guru dalam membantu melakukan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran berbasis *Website Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik
 - c. Manfaat bagi peserta didik
Dapat memberikan pengalaman, wawasan, dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah.
 - d. Manfaat bagi sekolah
Memberi nama baik untuk sekolah dan sebagai literasi Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.

G. Kerangka Teori

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), secara etimologi kata 'media' adalah bentuk jamak dari kata '*medium*', berasal dari kata 'tengah'. Kata *medium* dalam Bahasa Indonesia berarti 'antara'

atau ‘sedang’ sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang dapat menghantarkan informasi dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Rivai menyatakan bahwa, media dikatakan baik apabila memenuhi 5 indikator, diantaranya : 1) Relevansi, media tersebut memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik dari peserta didik. 2) Kemampuan Guru, dengan adanya media tersebut guru lebih mudah untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. 3) Kemudahan Penggunaan, mudah dalam mengoperasikannya. 4) Ketersediaan, sarana tersebut didukung oleh sekolah. 5) Kebermanfaatan, memiliki nilai guna dan bermanfaat bagi peserta didik.

Menurut Sari & Yarza (Padani, 2022), *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran atau alat penilaian yang menarik bagi peserta didik. *Wordwall* adalah aplikasi yang menggunakan visual, audio, dan permainan interaktif untuk melibatkan peserta didik.⁸ Sedangkan menurut Olivia & Susanto *Wordwall* merupakan pembelajaran berbasis website yang menawarkan berbagai format permainan interaktif dan kuis pembelajaran. Pendidik dapat memanfaatkannya untuk menciptakan proses pembelajaran interaktif dengan menggunakan indikator. Disana, peserta didik dapat berdiskusi dan menjawab pertanyaan kuis, memberikan masukan, meningkatkan aktivitas belajar, dan meningkatkan aktivitas belajar, dan meningkatkan motivasi belajar.⁹ Menurut Tatsa Galuh, 2022 *Wordwall* adalah alat yang sempurna untuk menjadikan pembelajaran secara dua arah karena media *Wordwall* dapat menciptakan interaksi yang bermanfaat bagi peserta didik sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis.¹⁰

Pengertian berpikir kritis dikemukakan oleh banyak pakar yaitu; 1) Menurut Beyer (Filsaime,2008: 56), berpikir kritis adalah jenis pemikiran disiplin yang digunakan seseorang untuk mengevaluasi validitas sesuatu (pernyataan, gagasan,

⁸ Eka Octavia, dkk, “Pengaruh Media Digital *Wordwall* Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Indopedia*, (Vol. 2 No. 1, tahun 2024) hlm 125-132. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/243>

⁹ Nyangfah Nisa Septiana, dkk, “Penggunaan *Wordwall* untuk Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah”. <https://doi.org/10.24853/holistika.8.1.71-85>

¹⁰ Lovandri Dwanda Putra et al., “Pemanfaatan *Wordwall* Pada Model Game Based Learning Terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar,” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 12, no. 1 (2024): 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v1i1.8749>

argumen, kajian); 2) Menurut Screven, Paul, dan Angelo (Filsaime, 2008: 56), berpikir kritis adalah proses konseptualisasi, penerapan, analisis, sintesis, berpikir aktif, dan kompeten yang dihasilkan dari pengamatan, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai jalan menuju kepercayaan dan aksi; 3) Rudinow dan Barry (Filsaime, 2008: 57) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah suatu proses yang menekankan pada dasar keyakinan yang logis dan rasional serta memberikan seperangkat kriteria dan prosedur untuk analisis, pengujian, dan evaluasi.¹¹ Facione (2015) memaparkan berpikir kritis intinya bagian dari cognitive skill yang meliputi interpretasi (*interpretation*), analisis (*analysis*), evaluasi (*evaluation*), inferensi (*inference*), penjelasan (*explanation*), serta pengaturan diri (*self regulation*). Richard Paul mengungkapkan pengertian berpikir kritis sebagai mode berpikir, mengenai hal, substansi atau masalah, di mana pemikir meningkatkan kualitas pemikirannya dengan menangani secara terampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual padanya (Chamidah, 2019). Paul dan Elder (dikutip dalam Yunin 2014: 129) menyatakan bahwa untuk memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik harus dipenuhi syarat-syarat berikut: 1) Ingin tahu tentang masalah yang dihadapi; 2) Mengumpulkan dan menganalisis data yang relevan; 3) Menarik kesimpulan yang valid dan mengimplementasikannya melalui penalaran yang baik; 4) Menjaga pikiran tetap terbuka; 5) Menyampaikan solusi seseorang terhadap masalah melalui komunikasi yang jelas dan efektif. Menurut Fanani (2019: 91), tujuan dari berpikir kritis adalah mengidentifikasi inti permasalahan atau kasus dengan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan logika dan penalaran terbaik yang tersedia.¹²

Terdapat beberapa faktor yang menghambat kemampuan berpikir kritis peserta didik, baik dari dalam diri peserta didik itu sendiri maupun dari luar. Sependapat dengan yang dikatakan (Berjamai & Davidi, 2020) mengatakan bahwa beberapa faktor yang menghambat kemampuan berpikir kritis peserta didik antara

¹¹ Saputra, H. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis matematis. *Perpustakaan IAI Agus Salim*, 2(3), 1-7.

¹² Eka Octavia, dkk, "Pengaruh Media Digital *Wordwall* Berbasis Web Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar", *Jurnal Indopedia*, (Vol. 2 No. 1, tahun 2024) hlm 125-132. <https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/243>

lain : kurangnya keberanian dalam menyampaikan argumen, kurangnya ruang bagi peserta didik untuk bereksplorasi, pengelolaan kelas yang buruk, dan penggunaan metode atau media yang monoton. Oleh sebab itu dengan menerapkan media pembelajaran *Wordwall* peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.¹³



¹³ Edi Slamet, dkk, "Pengembangan Instrumen Penilaian Berpikir Kritis IPAS Materi Indonesia Kaya Budaya Peserta didik Kelas IV SD Berbasis *Wordwall*", Jurnal Pendidikan, (Vol. 6 No. 3, tahun 2024) hlm 270-283. <https://journalpedia.com/1/index.php/jpki/article/view/3012>