

# Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Desain Pembelajaran *Blended Learning* dengan *Wordwall*

Ahmad Budi Saptaji<sup>1</sup>, Burhanudin<sup>2</sup>, Basukiyatno<sup>3</sup>

(1) Program Pasca Sarjana Studi Magister Pedagogi, Universitas Panca Sakti

(2) Program Pasca Sarjana Studi Magister Pedagogi, Universitas Panca Sakti

(3) Program Pasca Sarjana Studi Magister Pedagogi, Universitas Panca Sakti

✉ Corresponding author

[Kang\\_masahmadbudi@gmail.com](mailto:Kang_masahmadbudi@gmail.com)

## Abstrak

Kebodohan pembelajaran daring berdampak pada menurunnya kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Permasalahan tersebut dapat diselesaikan melalui *Action Research* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa dengan menggunakan desain pembelajaran *Blended Learning* yang dibantu oleh *Wordwall*. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII A SMPN 3 Adiwerna Kab. Tegal sebanyak 32 siswa. Penelitian dilakukan pada bulan April- Mei pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi untuk memperoleh informasi kegiatan pembelajaran, rubrik untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa, dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil penelitian action menunjukkan temuan sebagai berikut, 1) bahwa kemampuan berpikir kritis siswa meningkat, dengan selisih nilai rerata kemampuan berpikir kritis siswa dari Siklus I sampai Siklus II sebesar 10,29 poin; 2) rerata hasil belajar siswa meningkat, dengan selisih nilai dari Siklus I sampai Siklus II sebesar 9,69 poin. Sedangkan persentase hasil pembelajaran klasikal peningkatan, dengan selisih persentase sebesar 25%.

**Keywords:** Berfikir Kritis, *Blended Learning*, *Wordwall*

## Abstract

The stupidity of online learning has an impact on reducing critical thinking abilities and student learning outcomes. This problem can be solved through *Action Research* aimed at improving critical thinking skills and student learning outcomes by using *Blended Learning* learning designs assisted by *Wordwall*. The research subjects were students of class VII A of SMPN 3 Adiwerna Kab. Tegal as many as 32 students. The research was conducted in April-May in the second semester of the 2022/2023 academic year. The research instrument uses observation sheets to obtain information on learning activities, rubrics to measure students' critical thinking abilities, and tests to measure student learning outcomes. The results of the action research showed the following findings, 1) that students' critical thinking abilities increased, with a difference in the mean score of students' critical thinking abilities from Cycle I to Cycle II of 10.29 points; 2) the average student learning outcomes increased, with a difference in scores from Cycle I to Cycle II of 9.69 points. Meanwhile, the percentage of classical learning outcomes increased, with a percentage difference of 25%.

**Keywords:** Critical Thinking, *Blended Learning*, *Wordwall*



## PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, keperibadian yang baik, pengendalian diri, berakhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan oleh dirinya serta masyarakat. Akan tetapi pandemi yang melanda merubah segala sistem pelaksanaan pada dunia pendidikan. Untuk meminimalisir penyebaran covid salah satu solusi yang ditawarkan oleh pemerintah agar pembelajaran tetap berjalan menggunakan pembelajaran jarak jauh atau daring. Infrastruktur yang mendukung pembelajaran online secara gratis melalui berbagai ruang

diskusi seperti *Google Classroom*, *Whatsapp*, *Kelas Cerdas*, *Zenius*, *Quipper* dan *Microsoft* (Abidah, 2020). Banyaknya aplikasi yang dapat digunakan agar membantu pembelajaran online selama masa pandemi, maka tidak heran jika peserta didik sering mengalami masalah antara lain; kurangnya gangguan sinyal perangkat elektronik yang tidak support, kurangnya pengetahuan untuk mengakses aplikasi, ketersediaan kuota yang limit dan kurangnya sosialisasi yang mengakibatkan kejenuhan belajar pada peserta didik. Permasalahan kejenuhan belajar peserta didik bisa berdampak pada menurunnya prestasi belajar dan permasalahan individu bagi peserta didik. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan (Helrna, 2021) kejenuhan belajar online dari rumah tanpa ada teman untuk berinteraksi ataupun bermain bisa menyebabkan kelemahan, kelesuan, dan kurangnya semangat dalam kegiatan belajar, yang berdampak lebih buruk bagi prestasi belajar siswa. Pentingnya mengurangi kejenuhan karena sekolah terus membekali peserta didik dengan banyak teori, terlepas dari kondisi psikis mereka, hal ini dapat membuat merasa bosan dan stres dan sedikit peserta didik yang mampu memahami materi dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan pencapaian hasil belajar dan daya berfikir kritis yang menurun serta tertinggalnya pendidikan.

Menurut (Syamsuddin, 2021) dengan pembelajaran system online peserta didik menjadi malas dan jenuh belajar serta kurang bersosialisasi karena lebih banyak menghabiskan waktunya di rumah. peserta didik tidak semua bisa belajar maksimal oleh karena keterbatasan gawai dan kuota. Kondisi ini tentunya akan berpengaruh terhadap pencapaian nilai akademik maupun prestasi peserta didik yang jauh lebih baik melalui tatap muka dibandingkan pembelajaran jarak jauh atau daring karena daya serap siswa lebih mudah saat tatap muka dibandingkan PJJ. Selain itu guru dan orang tua kesulitan dalam memberikan pengawasan. Guru tidak dapat memastikan peserta didiknya ikut pembelajaran karena tidak berhadapan langsung. Orang tua juga tidak bisa menemani atau memantau anak-anak belajar di rumah oleh karena harus bekerja. Kurangnya pengawasan guru maupun orang tua membuat peserta didik tidak serius lagi dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan sebagian besar peserta didik menggunakan gawainya untuk bermain dibandingkan belajar.

Faktanya kondisi di SMP Negeri 3 Adiwerna juga mengalami tidak sedikit kendala yang dikarenakan Pembelajaran jarak jauh diantaranya menurunnya kemampuan berpikir kritis peserta didik yang mengakibatkan rendahnya hasil prestasi peserta didik, kurangnya rasa tanggung jawab siswa dalam kegiatan belajar mengajar, satu-satunya sumber belajar di rumah adalah internet, sarana praktik peserta didik yang kurang memadai, hampir semua peserta didik di kelas memiliki gawai tetapi tidak semua memiliki aplikasi yang mendukung dan kuota. Peserta didik belum memiliki kesadaran dalam mengumpulkan tugas yang diberikan oleh para guru. Peserta didik lama kelamaan mengalami kejenuhan belajar yang bisa mengganggu psikisnya. Hal itu dapat dibuktikan berdasarkan pengamatan pada kegiatan belajar mengajar yang mengakibatkan kurang berhasilnya pembelajaran yang ditunjukkan melalui hasil belajar siswa yaitu 60,25% siswa atau 20 dari 32 siswa Kelas VIIA yang mengalami ketidaktuntasan dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 87 dengan nilai rata-rata kelas 70,20 Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal untuk Mapel IPA di SMP Negeri 3 Adiwerna adalah 75.

Tindakan yang solusitif alternatif diperlukan pada abad 21 ini agar meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik terutama kelas VIIA di SMP Negeri 3 Adiwerna. Cara yang dilakukan mengubah model pembelajaran yang diterapkan guru selama ini. Salah satu model pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan *Blended Learning* berbantuan *Wordwall*, yang tentunya cocok untuk pembelajaran tatap muka dan daring. Proses pembelajaran yang diterapkan melalui perpaduan antara tatap muka dan menggunakan media *online*. Pembelajaran *Blended Learning* ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik kembali sekolah, sehingga tidak bosan. *Blended Learning* menjadi strategis untuk dilaksanakan karena sekolah melayani pembelajaran dengan tatap muka dan *online*, supaya tingkat keberhasilan peserta didik dapat ditingkatkan, sesuai kondisi masing-masing. Dengan menggunakan *Blended Learning* bila pendidikan karakter dan pembelajaran yang tidak bisa terealisasi secara daring maka dapat diatasi. Selain itu *Blended Learning* dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dan mengatasi peserta didik yang rindu lingkungan belajar tatap muka di sekolah. Seorang guru profesional seharusnya terus menerus mengupdate pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai pedagogiknya, agar semakin kompeten. Menguasai dan mengimplementasikan *Blended Learning* merupakan salah satu ciri guru profesional yang berkompetensi. Bukankah kompetensi guru itu pada dasarnya merupakan konkritisasi pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang dikuasainya melalui belajar (Mawardi & Koeswanti, 2021).

Berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan permasalahan demi melatih dan mengembangkan daya berpikir manusia. Menurut (Endang Retno W., 2018) Berpikir kritis adalah proses mental, strategi dan representasi yang digunakan individu untuk memecahkan, membuat keputusan dan mempelajari konsep baru. Kemampuan berpikir kritis merupakan investigasi yang bertujuan untuk mengeksplorasi situasi, fenomena, pertanyaan atau masalah untuk menjadi hipotesis atau kesimpulan melalui pengintegrasian seluruh informasi yang tersedia sehingga memiliki justifikasi yang meyakinkan.

Berpikir kritis mencakup kemampuan berpikir yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada keputusan tentang apa yang akan dipercaya atau dilakukan. Penilaian kinerja mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan lebih bertanggung jawab, karena peserta didik harus menjawab pertanyaan dan atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik dalam bentuk masalah- masalah yang ditemukan di dalam kehidupan nyata.

Menurut (Hapsari, 2019) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (peserta didik), akan tetapi saat ini banyak peserta didik yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Penggunaan media pembelajaran dapat juga dilakukan dengan media-media komunikasi seperti internet, e-mail, telepon, komputer, dan sebagainya. Media internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk elearning yang pada era sekarang sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif mulai dari quiz, wordsearch, hingga anagram berbasis aplikasi website. Selain itu pengguna bisa menyediakan akses media melalui daring, juga dapat didownload dan dicetak pada kertas. Ada 18 template yang disediakan oleh aplikasi ini yang dapat digunakan secara gratis, dan pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan sangat mudah. Pendidik juga dapat membuat konten buatan sebagai tugas. Pada masa pandemi Covid-19 ini penggunaan aplikasi *wordwall* bisa dimanfaatkan pendidik untuk membuat sebuah game edukasi. Sebuah game edukasi yang dibuat dapat digunakan untuk semua mata pelajaran apapun. Melalui game edukasi pendidik dapat menyampaikan materi dengan permainan sehingga peserta didik tidak akan bosan dalam pelaksanaan PJJ (Ani Irawanti, 2021). Berdasarkan latarbelakang seperti telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penulisan ini hendak mengenal secara pasti dampak implementasi desain pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajarnya juga.

Menurut (Endang Retno W., 2018) Berpikir kritis adalah proses mental, strategi dan representasi yang digunakan individu untuk memecahkan, membuat keputusan dan mempelajari konsep baru. Berpikir Kritis merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan permasalahan demi melatih dan mengembangkan daya berpikir manusia. Berpikir kritis merupakan investigasi yang bertujuan untuk mengeksplorasi situasi, fenomena, pertanyaan atau masalah untuk menjadi hipotesis atau kesimpulan melalui pengintegrasian seluruh informasi yang tersedia sehingga memiliki justifikasi yang meyakinkan. Pengukuran berpikir kritis yang baik adalah pengukuran yang mampu mengukur aspek berpikir kritis yang akan diukur agar mendapatkan gambaran keterampilan berpikir kritis yang cukup valid dari peserta didik. Sedangkan menurut (Indri Anugraheni, 2019) berpikir kritis adalah kemampuan mahasiswa dalam proses berpikir yang menganalisis, menghubungkan, menganalisis serta mengkreasikan semua aspek dalam suatu situasi atau suatu permasalahan yang diberikan. Peserta didik mampu berpikir kritis jika peserta didik mampu menyimpulkan informasi yang diketahui, menggunakan informasi yang diketahui untuk memecahkan permasalahan, dan peserta didik dapat mencari sumber-sumber informasi dalam menyelesaikan suatu masalah. Alat ukur berpikir kritis cukup banyak, diantaranya; *California Critical Thinking Skill Test (CCTST)*, *Watson Glaser Critical Thinking Appraisal (WGCTA)*, *Hamilton Critical Thinking Score Rubric (HCTSR)* yang lebih fleksibel untuk mengukur berpikir kritis dalam berbagai kegiatan belajar. Seorang peneliti juga dapat mengembangkan instrumen sendiri sesuai dengan kebutuhannya, bahkan beberapa tulisan mengungkap tes yang disusun untuk mengukur berpikir kritis sebaiknya dibuat lebih terbuka atau dengan kata lain menggunakan tes esay. (Eka Ariyati, dkk, 2021)

*Blended Learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran tatap muka (PTM) dengan daring. Sehingga pelaksanaannya ada kalanya pendidik dan peserta didik bertatap muka secara langsung di kelas. Model pembelajaran hybrid learning atau blended learning ini merupakan pembelajaran yang bisa memberikan kesempatan bagi peserta didik agar lebih aktif dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui pembelajaran penemuan sehingga pengetahuan yang diperoleh merupakan suatu pengetahuan yang sesuai dengan sudut pandangnya (Supriyono & Haryono, 2021). Melalui hybrid learning yang memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas bagi peserta didik untuk menggunakan internet bisa menjadi kesempatan bagi pendidik untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dari penerapan hybrid learning peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi terhadap informasi yang didapat. Dari hasil kegiatan tersebut maka akan terbentuk active learning yang mampu merangsang kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Salah satu metode pembelajaran yang banyak dipakai di negara maju saat ini adalah *blended learning*. Metode ini dipandang memiliki kesesuaian dengan perkembangan zaman yang kompleks karena tidak kaku dan monoton pada satu metode saja, akan tetapi merupakan gabungan dari beberapa metode yang dipandang memiliki efektifitas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, *blended learning* juga sangat sesuai dengan perkembangan teknologi dengan berkembang pesatnya penggunaan internet di

sebagian besar masyarakat. Bahkan internet sudah berada dalam genggam tangan yang menyatu dalam fasilitas *handphone*, komputer tablet, *i-phone* dan lain sebagainya. Jika, sebelumnya pengajar menolak penggunaan *handphone* saat proses kegiatan belajar berlangsung, maka dengan metode *blended learning*, penggunaan telpon seluler justru bisa sebagai alat pendukung utama.

Berdasarkan situs [tekno.kompas.com](http://tekno.kompas.com) pengguna dengan jaringan internet terus bertambah dan mencapai 60% di semua kalangan pada tahun 2015 (Oik Yusuf, 2014). Persentase tersebut bisa lebih besar bila penggunaanya, dibatasi pada kalangan muda apalagi kalangan mahasiswa. Hal itu dibuktikan dengan wawancara peneliti pada sekelompok mahasiswa yang menggunakan fasilitas internet pada telephone selulernya mencapai angka 95%. Dari angka tersebut, semua mahasiswa menggunakan aplikasi android sebagai software pendukung telpone selulernya untuk menjalankan beberapa aplikasi yang dibutuhkan.

Berdasarkan fakta tersebut, maka metode pembelajaran yang memberikan ruang penggunaan telepon seluler sangat memungkinkan dilakukan dalam rangka efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran *blended learning* memiliki berbagai variasi, dikarenakan metode pembelajaran ini merupakan gabungan dari beberapa metode. Penggunaan metode *blended learning* dalam mata kuliah Desain Perencanaan Pembelajaran diharapkan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa, akan tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa. Dengan metode ini, mahasiswa tidak lagi dibatasi untuk menggunakan telepon selulernya. Akan tetapi justru dijadikan media utama dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran *Blended Learning*, peserta didik tidak hanya mengandalkan materi yang diberikan oleh pengajar, tetapi dapat mencari materi dalam berbagai cara, antara lain, mencari ke perpustakaan, menanyakan kepada teman kelas atau teman saat *online*, membuka *website*, mencari materi belajar melalui *search engine*, portal, maupun blog, atau bisa juga dengan media media lain berupa software pembelajaran dan juga tutorial pembelajaran.

*Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Pada dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi pendidik sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa. *Wordwall* bisa diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. Web aplikasi ini sangat cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. (Putri, 2020). *Wordwall* Menurut (Hapsari, 2019) media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (peserta didik), tetapi saat ini banyak peserta didik yang merasa jenuh dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Media pembelajaran bisa juga dilakukan menggunakan media-media komunikasi seperti komputer, internet, telepon, e-mail, dan sebagainya. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk elearning yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga pendidikan. *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif mulai dari quiz, wordsearch, hingga anagram berbasis aplikasi website. Selain itu pengguna bisa menyediakan akses media melalui daring, juga bisa diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat digunakan secara gratis, serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan sangat mudah. Guru juga dapat membuat konten buatan sebagai tugas. Di masa pandemi Covid-19 saat itu penggunaan aplikasi *wordwall* dapat dimanfaatkan guru untuk membuat game edukasi. Game edukasi yang dibuat dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Melalui game edukasi guru dapat menyampaikan materi dengan permainan sehingga peserta didik tidak akan bosan dalam pelaksanaan PJJ. (Ani Irawanti, 2021). Fasilitas *Wordwall* antara lain: Satu akun gratis untuk 5 permainan, Tersedia 18 tipe game gratis, Ganti tipe game dengan sekali klik, Dapat dimainkan melalui gawai/laptop, Hasil bisa diunduh PDF dan dicetak (Fatimah, 2021)

Langkah-langkah pembuatan *Wordwall* mencakup: 1) pendaftaran akun di <https://wordwall.net/>. Kemudian klik sign up lalu isikan identitas nama, alamat email, kata sandi dan lokasi anda. 2) Pilih create activity lalu pilih salah satu template yang telah disediakan. 3) Tuliskan judul permainan dan deskripsi. 4) Ketikkan konten yang telah dibuat sesuai tipe game. Pada sebagian tipe diperkenankan mengunggah gambar. 5) Klik done jika sudah selesai. Manfaat dari pembelajaran melalui fasilitas *Wordwall*, meskipun belajar di rumah peserta didik tetap aktif dan tidak bosan belajar dengan tugas pembelajaran yang ada di *Wordwall*. Selain itu pendidik dan peserta didik juga terpacu untuk belajar mengenal dan memakai teknologi informatika berupa *Wordwall*. Semoga pembelajaran dengan *Wordwall* ini dapat menginspirasi pendidik dalam upaya pembuatan media pembelajaran yang inovatif menarik dan tentunya menyenangkan. sehingga peserta didik tidak bosan untuk belajar. Banyak kelebihan dari penggunaan *Wordwall* antara lain dapat diakses di mana pun, kapan pun, juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam belajar. Kelemahannya, keberhasilan pembelajaran bergantung pada kemandirian dan motivasi belajar. (Fadilah, 2021)

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini digolongkan sebagai PTK dengan tujuan supaya meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa meningkatkan prestasi belajar, dan sikap tanggung jawab pada siswa. Penelitian ini menggunakan model Ernest T Sringer, mencakup *look*, *think* dan *act*. Proses penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Adiwerna Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal. Dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023. Proses pengumpulan data, pengolahan data, analisis data, pengambilan simpulan dan penyusunan laporan membutuhkan waktu selama 2 bulan, yaitu dimulai bulan Mei sampai Juni 2023. Dalam penelitian ini yang dijadikan subjek penelitian adalah siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Adiwerna Kecamatan Adiwerna Kabupaten Tegal, berjumlah 32 Siswa. Terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Teknik dan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes, bentuk instrumennya berupa soal tes tertulis, dan teknik non tes, berupa pengamatan dan rubrik penilaian kemampuan berpikir kritis. Instrumen tes tertulis digunakan untuk mengukur atau memberi angka terhadap proses pembelajaran ataupun pekerjaan siswa sebagai hasil belajar yang merupakan cerminan tingkat penguasaan terhadap Materi Tata Surya. Pelaksanaan tes dilakukan pada pertemuan ke enam. Untuk pertemuan 1-5 peserta didik melakukan aktivitas pembelajaran melalui proyek yang telah dirancang Pendidik. Teknik non tes menggunakan rubrik unjuk kinerja pendidik menggunakan lembar penilaian yang mencakup 4 indikator keterampilan berpikir kritis, yaitu berpikir konfirmatoris, menggali informasi, menggunakan data untuk mengembangkan wawasan kritis, dan mensintesis beberapa sudut pandang. Lembar pengamatan digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran, baik aktivitas pendidik maupun peserta didik. Selama mengikuti pembelajaran pendidik mengamati kinerja peserta didik yang sesuai dengan indikator keterampilan berpikir kritis.

Teknik analisis data menggunakan teknik persentase, kategori dan komparasi. Teknik persentase digunakan untuk memperoleh gambaran persentase peserta didik yang mendapatkan skor sangat tinggi, tinggi, cukup, rendah dan rendah sekali. Teknik kategori digunakan untuk mengelompokkan data hasil pengukuran kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar ke dalam pola berikut: 1) 81-100= Sangat tinggi; 2) 61-80= Tinggi; 41-60 = Cukup; 21-40= Rendah; dan 0-20= Rendah Sekali. Khusus data hasil belajar, dilakukan juga analisis ketuntasan belajar. Penentuan batas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) ditetapkan oleh satuan pendidikan pada awal tahun dengan memperhatikan intake(kemampuan rata-rata peserta didik), kompleksitas dan kemampuan daya pendukung (berorientasi pada sumber belajar). Hasil penghitungan tersebut menyatakan bahwa SMP Negeri 3 Adiwerna dengan Kriteria Ketuntasan Minimal individual dan klasikal yang dikelompokkan ke dalam dua kategori tuntas dan tidak tuntas, dengan kriteria  $\geq 75$  tuntas sedangkan  $< 75$  tidak tuntas.

## HASIL PENELITIAN

Hasil observasi kondisi awal sebelum pelaksanaan siklus mendapatkan hasil bahwa pembelajaran pada Kelas VIIA SMP Negeri 3 Adiwerna, berjalan kurang efektif. Berdasarkan catatan lapangan yang diperoleh selama pembelajaran terlihat seperti berikut, peserta didik merasa jenuh ketika pembelajaran konvensional dan tanpa menggunakan teknologi pendidikan, hal ini akan berdampak pada menurunnya kemampuan berpikir kritis siswa, dan kemampuan berpikir kritis yang kurang optimal ini berdampak pada menurunnya prestasi belajar peserta didik kelas VIIA di SMP Negeri 3 Adiwerna. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan pengamatan pada kegiatan belajar mengajar secara online yang mengakibatkan kurang berhasilnya pembelajaran yang ditunjukkan melalui hasil belajar pendidik yaitu, yaitu sebesar 60,25% peserta didik atau 20 dari 32 peserta didik Kelas VIIA mengalami ketidaktuntasan dalam belajar. Dengan sebaran nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 87 dengan nilai rata-rata kelas 70,20 Sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal untuk muatan tematik di SMP Negeri 3 Adiwerna adalah 75.

Berkaitan dengan permasalahan ini, guru dituntut untuk berinovasi dalam menyampaikan pembelajaran akan tetapi banyak memakan waktu. Sebelum melaksanakan tindakan peneliti membuat berbagai perencanaan yaitu: Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran pada Materi Tata Surya. Setelah itu peneliti mempersiapkan sumber dan media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik, Soal evaluasi di akhir pembelajaran atau pembelajaran dengan menggunakan desain pembelajaran *Blended Learning* berbantuan word wall, mempersiapkan *Zoom meeting*, kadang *Google Meet*, menyusun materi presentasi melalui PPT inovatif, menggunakan *canva education*. Tahap selanjutnya peneliti menyiapkan instrumen penelitian, terdiri dari lembar pengamatan, rubrik penilaian kemampuan berpikir kritis dan soal tes, kemudian dilakukan tindakan pembelajaran. Data hasil pengukuran variabel kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik dipaparkan secara berurutan berikut ini.

Pada variabel kemampuan berpikir kritis, hasil pengukuran tingkat kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII SMP Negeri 3 Adiwerna, Kabupaten Tegal pada Siklus I dan II dipaparkan dalam tabel statistik deskriptif, terdiri dari rata-rata nilai (*mean*), nilai tertinggi (*max*), nilai terendah (*min*), seperti dalam Tabel 1.



**Tabel 1. Statistik deskriptif tingkat kemampuan berpikir kritis**

	<i>Descriptive Statistics</i>		
	N	Minimum	MaximumMean
Siklus I	32	55	8567.81
Siklus II	32	65	9578.44
<i>Valid N (listwise)</i>	32		

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dilihat jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran sebanyak 32 peserta didik. Skor rata-rata tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik siklus I sebesar 67,81 pada siklus II, sebesar 78,44. Terjadi peningkatan selisih skor rerata tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10,63 poin. Skor tertinggi yang dicapai siswa pada pembelajaran siklus I sebesar 85 dan skor terendah sebesar 55. Sedangkan Skor tertinggi yang dicapai peserta didik pada siklus 2 sebesar 95 dan skor terendah 65. Melihat banyaknya jumlah data yang disajikan, maka data disusun melalui tabel distribusi frekuensi supaya penyajian data lebih efisien dan mudah dipahami. Penentuan kelas interval yang terdapat pada tabel distribusi frekuensi berpedoman pada pola distribusi normal. Sajian data distribusi frekuensi skor kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Distribusi frekuensi kemampuan berpikir kritis siswa pada Siklus I dan II**

No.	Kelas Interval	Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	81-100	8	25 %	12	37,50%
2.	61- 80	10	31,25%	18	56,25%
3.	41- 60	14	43,75%	2	6,25%
4.	21- 40	0	0%	0	0%
5.	0 - 20	0	0%	0	0%
Jumlah		32	100,0%	32	100,0%

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui distribusi skor kemampuan berpikir kritis pada siklus 1 dan 2 yang dikelompokkan ke dalam 5 kelas dengan panjang interval 20. Dari jumlah keseluruhan peserta didik (32 peserta didik), nampak bahwa pada siklus I, terdapat 8 peserta didik yang mendapatkan skor antara 81-100 dengan persentase 25%; 10 peserta didik yang mendapatkan skor antara 61-80 dengan persentase 31,25%; 14 peserta didik mendapatkan skor antara 41-60 dengan persentase 43,75%; dan tidak ada peserta didik yang mendapat skor 0 - 40. Pada siklus II, terdapat 12 siswa yang mendapatkan skor antara 81- 100 dengan persentase 37,50%; 18 peserta didik yang mendapatkan skor antara 61-80 dengan persentase 56,25%; 2 siswa mendapatkan skor antara 41-60 dengan persentase 6,25%; dan tidak ada peserta didik yang mendapat skor 0 - 40.

Pada variabel hasil belajar, pengukuran tingkat hasil belajar siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Adiwerna, Kabupaten Tegal pada Siklus I dan II dipaparkan dalam tabel statistik deskriptif, seperti dalam Tabel 3.

**Tabel 3. Statistik deskriptif tingkat hasil belajar peserta didik**

	<i>Descriptive Statistics</i>		
	N	Minimum	MaximumMean
Siklus I	32	60	10072,65
Siklus II	32	60	10082,34
<i>Valid N (listwise)</i>	32		

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dilihat jumlah peserta didik yang mengikuti pembelajaran sebanyak 32 peserta didik. Skor rata-rata hasil belajar siklus 1 sebesar 72,65 pada siklus 2 menjadi 82,34. Skor tertinggi yang dicapai peserta didik pada pembelajaran siklus I adalah 100 dan skor terendah adalah 60. Demikian jugapada Siklus II, skor tertinggi yang dicapai peserta didik sebesar 100 dan skor terendah 60.

**Tabel 4. Distribusi frekuensi hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan II**

No.	Kelas Interval	Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1.	81-100	8	25%	15	46,88%
2.	61-80	17	53,12%	16	50,00%
3.	41-60	7	21,88%	1	3,12%
4.	21-40	0	0%	0	0%
5.	0-20	0	0%	0	0%
Jumlah		32	100,0%	32	100,0%

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diketahui distribusi skor hasil belajar pada siklus I dan II berikut, dari jumlah keseluruhan peserta didik (32 peserta didik), nampak bahwa pada siklus I, terdapat 8 peserta didik yang mendapatkan skor antara 81-100 dengan persentase 25%; 17 peserta didik mendapatkan skor antara 61-80 dengan persentase 53,12%; 7 peserta didik mendapatkan skor antara 41-60 dengan persentase 21,88%; dan tidak ada peserta didik yang mendapat skor 0 - 40. Pada siklus II, terdapat 15 peserta didik yang mendapatkan skor antara 81-100 dengan persentase 46,88%; 16 peserta didik yang mendapatkan skor antara 61-80 dengan persentase 50,00%; 1 peserta didik mendapatkan skor antara 41-60 dengan persentase 3,12%; dan tidak ada peserta didik yang mendapat skor 0 - 40.

## PEMBAHASAN

Pembahasan pada bagian ini, fokus diskusi diarahkan pada variabel tindakan berupa penerapan pembelajaran *Blended learning* berbantuan *Wordwall* serta dampaknya terhadap tingkat kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik, baik Siklus I maupun Siklus II. Seperti telah dipaparkan pada bagian hasil penelitian pada tabel 1 dan 2, hasil pengukuran kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pengukuran menggunakan indikator: 1) peserta didik menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir konfirmatori, 2) peserta didik melakukan riset sederhana, 3) peserta didik mempelajari ide dan konsep baru, 4) peserta didik belajar menggunakan waktu dengan baik, 5) peserta didik berperan aktif dalam kegiatan kelompok, 6) peserta didik bertanggung jawab atas tugasnya, 7) peserta didik aktif dalam berdiskusi, 8) peserta didik mengaplikasikan hasil belajarmelalui tindakan, dan 9) kemampuan peserta didik dalam menyampaikan kepada teman dan kemampuan menarik kesimpulan. Hasilnya nampak bahwa pada pelaksanaan tindakan siklus I masih terdapat 11 peserta didik atau 43,75% yang memiliki kemampuan berpikir kritis pada kategori cukup, meskipun tidak ada peserta didik yang berada pada kategori kemampuan berpikir kritis rendah dan sangat rendah, namun belum maksimal.

Hasil tindakan disebabkan karena peserta didik belum terbiasa melakukan riset sederhana sehingga pendidik masih terus membimbing. Keberanian peserta didik dalam mempelajari ide dan konsep baru juga masih kurang. Masih banyak peserta didik yang malu-malu dan takut salah ketika ditunjuk guru untuk mengaplikasikan hasil belajar melalui tindakan. Temuan ini nampaknya sesuai dengan penjelasan hasil penelitian Supriyono & Haryono (2021) yang menyatakan bahwa *blended learning* yang memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas bagi peserta didik untuk menggunakan internet dapat menjadi kesempatan bagi pendidik untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dari penerapan *blended learning* peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi terhadap informasi yang didapat. Permasalahannya para peserta didik belum memiliki literasi yang mencukupi untuk berselancar di internet untuk mencari sumber-sumber dan mengkritisnya. Belum memadainya kemampuan berpikir kritis pada Siklus I ini nampaknya juga karena para peserta didik belum memiliki kemampuan prasyarat berpikir kritis seperti disampaikan Endang Retno W., (2018) dalam laporan penelitiannya. Berpikir kritis merupakan proses mental, strategi dan representasi yang digunakan individu untuk memecahkan, membuat keputusan dan mempelajari konsep baru. Berpikir kritis merupakan investigasi yang bertujuan untuk mengeksplorasi situasi, fenomena, pertanyaan atau masalah untuk menjadi hipotesis atau kesimpulan melalui pengintegrasian seluruh informasi yang tersedia sehingga memiliki justifikasi yang meyakinkan. Berpikir kritis mencakup kemampuan berpikir yang masuk akal dan reflektif yang berfokus pada keputusan tentang apa yang akan dipercaya atau dilakukan.

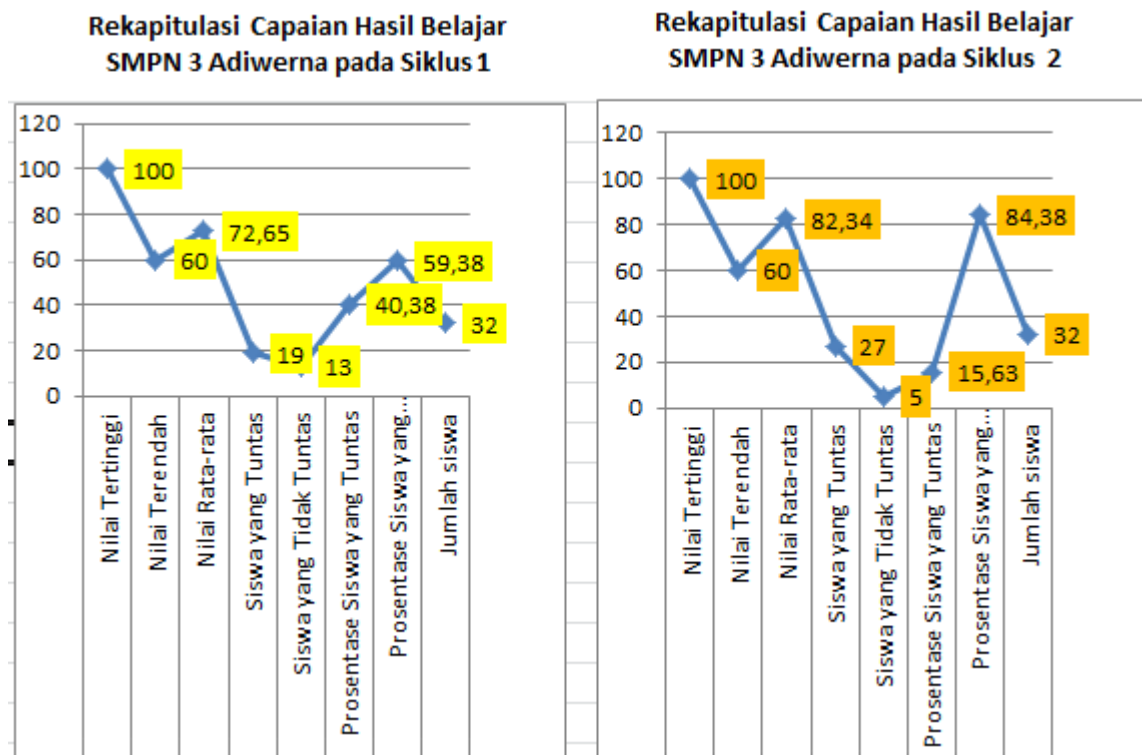
Refleksi pada siklus I difokuskan pada berbagai masalah yang muncul pada pelaksanaan tindakan. Adapun permasalahan yang ada dalam materi Tata Surya melalui *Blended learning* berbantuan *wordwall* adalah ketika pembelajaran jarak jauh, peserta didik tidak menampilkan keterampilan berpikir kritis dengan baik dikawatirkan dampak lanjutan terhadap tingkat dan Prestasi belajar yang diperoleh masih belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik pada pertemuan pertama adalah 80% dan rata-rata nilai siswa 70,20 Untuk mengatasi hal tersebut maka diadakan untuk pelaksanaan tindakan di siklus II, dengan pengkondisian literasi internet dan kemampuan investigasi

peserta didik yang lebih ditingkatkan.

Pada Siklus II, seperti halnya persiapan pada Siklus I, perencanaan tindakan penelitian untuk siklus II, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran pada materi Tata Surya. Peneliti lebih fokus pada pembekalan literasi internet dan kemampuan kritis-konfirmatoris terhadap informasi yang diperolehnya. Hasil pengukuran terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik seperti telah dipaparkan tabel 1 dan 2, kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan. Perbandingannya, jika pada pelaksanaan tindakan siklus I masih terdapat 14 siswa atau 43,75% yang memiliki kemampuan berpikir kritis pada kategori cukup, maka pada Siklus II tinggal 2 atau 6,25% yang memiliki kemampuan berpikir kritis pada kategori cukup, artinya secara klasikal terdapat selisih yang cukup signifikan sebesar 39, 50%. Data peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis akumulasi kategori tinggi dan sangat tinggi mencapai 93,75%. Maknanya bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir para siswa kelas VIIA SMP Negeri 3 Adiwerna, Kabupaten Tegal. Temuan peningkatan ini nampak dari indikator berikut:

1) peserta didik menggunakan kemampuan bertanya dan berpikir kritis secara baik, 2) peserta didik melakukan riset sederhana secara lebih baik, 3) peserta didik mempelajari ide dan konsep baru, 4) siswa belajar menggunakan waktu dengan baik, 5) peserta didik berperan aktif dalam kegiatan kelompok, 6) peserta didik bertanggung jawab atas tugasnya, 7) peserta didik aktif dalam berdiskusi, 8) siswa mengaplikasikan hasil belajar melalui tindakan, kemampuan peserta didik dalam menyampaikan kepada teman dan 9) peserta didik memiliki kemampuan menarik kesimpulan.

Dampak tindakan berupa penerapan pembelajaran *Blended learning* berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik Siklus I dan Siklus II dirangkum dalam grafik 1, komparasi hasil belajar peserta didik Siklus I dan II berikut.



Gambar 1. Grafik komparasi hasil belajar siswa Siklus I dan II

Mengacu tabel 3, tabel 4 dan gambar 1, nampak bahwa hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan II adalah sebagai berikut: 1) tidak ada peningkatan nilai terendah antar siklus, yaitu 60; 2) tidak ada perbedaan nilai tertinggi, yaitu 100; 3) ada peningkatan rerata hasil belajar, dengan selisih 9,69 poin (82,34 - 72,65); 4) terdapat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal mengalami peningkatan, dengan selisih persentase sebesar 25%. Peningkatan hasil belajar siswa pada Siklus I dan II menunjukkan bahwa desain pembelajaran *Blended* berbantuan *Wordwall* efektif juga dapat meningkatkan hasil belajar. Baik secara langsung maupun secara sekuensial melalui kemampuan berpikir kritis peserta didik a. Temuan keefektifan desain pembelajaran *Blended Learning* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar ini sejalan dengan penelitian Putra (Putra, 2017); hasil penelitian Hariadi (Hariadi, dkk, 2018) dan Ajarwati



menyimpulkan bahwa buku model scientefic Hybrid Learning menggunakan aplikasi brilian ini disusun untuk meningkatkan kemampuan literasi data dan berpikir kritis mahasiswa, serta meningkatkan capaian pembelajaran lulusan mahasiswa sesuai SNPT di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Kemampuan Literasi mahasiswa ditingkatkan melalui 3 jalur, yaitu literasi data, literasi teknologi, dan literasi sumber daya manusia. Anjarwati,

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 adiwarna menggunakan *Blended Learning* Berbantu *Wordwall*, peneliti dapat menarik kesimpulan berikut: 1) kemampuan berpikir kritis peserta didik mengalami peningkatan, dengan selisih skor rerata tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10,63 poin; 2) rerata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, dengan selisih skor dari Siklus I ke Siklus II sebesar 9,69 poin. Sedangkan persentase ketuntasan hasil belajar klasikal mengalami peningkatan, dengan selisih persentase sebesar 25%.

Berpijak pada hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut: 1) kepada kepala sekolah, agar meningkatkan supervisi akademik, terutama meningkatkan kompetensi guru dalam kaitan dengan merancang pembelajaran menggunakan *Blended learning* berbantuan *Wordwall*; 2) bagi pendidik, agar merancang dan mengimplementasikan desain pembelajaran *blended Learning* berbantuan *Wordwall*, sehingga kemampuan berpikir kritis peserta didik meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. H. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar.". *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1, 38–49.
- Ani Irawanti, M. (2021, mei 21). Pemanfaat Aplikasi Wordwall untuk Membuat Game Edukasi dalam PJJ. Retrieved from Jawa Pos radarsemarang.id: <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2021/05/21/pemanfaat-aplikasi-wordwall-untuk-membuat-game-edukasi-dalam-pjj/>
- Anjarwati, K. a. (2022). Concept Mapping Strategy through Hybrid Flexible Course: Its Significancetoward Student Achievement. *Englie: English Learning Innovation*, 70-84.
- Beatty, B. J. (2019). Hybrid-Flexible Course Design Implementing student-directed hybrid classes. Retrieved from Textbooks and Journals: <https://edtechbooks.org/hyflex>
- Brian J. Beatty. (2022, 05 27). Hybrid-Flexible Course Design. Retrieved from Hybrid-Flexible CourseDesign: [https://edtechbooks.org/pdfs/print/hyflex/\\_hyflex.pdf](https://edtechbooks.org/pdfs/print/hyflex/_hyflex.pdf)
- Eka Ariyati, dkk. (2021). Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning(POGIL). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 208-215.
- Endang Retno W., R. S. (2018). Penilaian Kinerja Sebagai Alternatif Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*.
- Fadilah, I. N. (2021, oktober 19). PhiRadio Gaya Juara. Retrieved from Aplikasi Game Edukasi untuk Pembelajaran Daring, Wordwall: <https://www.phiradio.net/aplikasi-game-edukasi-untuk-pembelajaran-daring-wordwall/>
- Fatihah, N. (2021, juni 12). Belajar Bersama dalam Jaringan, 11 Juni 2021 "Wordwall Teaching Resources, Cara Unik Belajar Sambil Bermain". Retrieved from BPMP Provinsi Jakarta Balai Penjamin Mutu Pendidikan: <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/wordwall-teaching-resources-cara-unik-belajar-sambil-bermain/>
- Hapsari, S. A. (2019). Pemanfaatan google classroom Sebagai Media Online di Universitas Dian Nuswantoro. *Wacana*, 18(2), 225 – 233.
- Indri Anugraheni. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Permasalahan Bilangan Bulat Berbasis Media Realistik . *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 276-283.
- Mawardi, & Koeswanti, H. (2021). PPG Students' Learning Competency Analysis From Self Regulated Learning Factors. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 377-342. doi:<https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.40111>
- Oik Yusuf, (2014, 24 November) Pengguna Internet Indonesia Nomor Enam Dunia. *KOMPAS*. Diperoleh pada 11 Maret 2016, dari <http://tekno.kompas.com>
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas. Jakarta: Uin Syarif Hidayatullah .
- Rahayu, F. d. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. . *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 2, (2), 81–89.

---

Riduwan. (2013). Dasar-Dasar Statistik. Bandung: Alfabeta.

Syamsuddin. (2021). Dampak Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Inpres 1 Tatura Kota Palu. Guru TuA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 44-50