

Efektivitas Model Pembelajaran *Jigsaw* berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Selly Maria Margaretha¹, Ika Ari Pratiwi², Denni Agung Santoso³

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Email: 202133032@std.umk.ac.id¹, ika.ari@umk.ac.id², denni.agung@umk.ac.id³

Info Artikel	Abstract
<p>Keywords:</p> <p><i>Critical Thinking,</i> <i>Jigsaw,</i> <i>Wordwall</i></p>	<p><i>The low critical thinking ability of students in answering descriptive questions in the Pancasila Education subject is the background of this study, which is based on the results of pre-research through interviews with teachers and observations in grade VI of Kayuapu Elementary School shows that students still tend to be passive and less able to analyze problems in depth. This study aims to determine the effect of the application of the Jigsaw learning model assisted by Wordwall media on students' critical thinking abilities and the resulting increase. The method used is a quantitative pre-experiment with a one group pretest-posttest design, involving all 20 grade VI students of Kayuapu Elementary School. Data collection techniques include interviews, observations, tests (pretest and posttest), and documentation, while data analysis is carried out through validity, reliability, normality tests, Paired Sample T-Test, and N-Gain. The results of the study showed a significant difference between the pretest and posttest scores, where the average score increased from 58 to 84 with a sig. value. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, and the N-Gain value is 0.62 with a moderate category. It is concluded that the Jigsaw learning model assisted by Wordwall has an effect on the critical thinking skills of sixth grade students of Kayuapu Elementary School; Therefore, it is recommended that teachers utilize this model and media continuously and develop it in other subjects to improve the quality of learning.</i></p>

Abstrak

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam menjawab soal uraian pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila menjadi latar belakang penelitian ini, yang berdasarkan hasil pra-penelitian melalui wawancara dengan guru dan observasi di kelas VI SD Kayuapu menunjukkan bahwa siswa masih cenderung pasif dan kurang mampu menganalisis permasalahan secara mendalam. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media *Wordwall* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa serta besar peningkatan yang dihasilkan. Metode yang digunakan adalah kuantitatif pre-eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, melibatkan seluruh siswa kelas VI SD Kayuapu yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, tes (*pretest* dan *posttest*), serta dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, *Paired Sample T-Test*, dan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, di mana rata-rata nilai meningkat dari 58 menjadi 84 dengan nilai sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, serta nilai *N-Gain* sebesar 0,62 dengan kategori sedang. Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan *Wordwall* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI SD Kayuapu; oleh karena itu, disarankan agar guru memanfaatkan model dan media ini secara berkelanjutan serta mengembangkannya pada mata pelajaran lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

©2026 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mengembangkan potensi manusia melalui proses pembelajaran yang terencana. Melalui pendidikan diharapkan lahir generasi yang cerdas, berkarakter, serta mampu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara bijak. Namun, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai permasalahan, terutama pada rendahnya kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Dermawan & Maulana, 2023; Firdaus et al., 2019). Selain itu, kemampuan berpikir kritis peserta didik masih tergolong rendah sehingga perlu adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran (Ridwan, 2021; Hasnan et al., 2020).

Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer ilmu, tetapi juga sebagai pewarisan nilai, budaya, dan pembentukan karakter. Pendidikan merupakan usaha mewujudkan pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Basyar, 2020; Bhughe, 2022). Selain itu, pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman melalui model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual (Hamdi et al., 2022; Sulolipu et al., 2023). Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik (Lestari, 2023; Mukarromah & Andriana, 2022). Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Husna & Supriyadi, 2023; Marlita et al., 2024).

Upaya pemerintah dalam menjawab tantangan tersebut salah satunya melalui penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada

peserta didik, fleksibel, serta mendorong pengembangan berbagai kompetensi penting (Hamdi et al., 2022; Sulolipu et al., 2023). Kurikulum ini menuntut guru untuk mampu merancang pembelajaran yang inovatif dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam proses belajar (Nida Winarti et al., 2022; Ayunda et al., 2023). Selain itu, pembelajaran yang diterapkan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasnan et al., 2020; Ridwan, 2021). Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Heriwan & Taufina, 2020; Wati & Anggraini, 2019).

Keberagaman bangsa Indonesia pada Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik. Pendidikan Pancasila bertujuan membentuk warga negara yang berkarakter dan berlandaskan nilai-nilai Pancasila (Bhughe, 2022; Basyar, 2020). Nilai-nilai tersebut menjadi dasar dalam membangun sikap toleransi, kerja sama, dan persatuan di tengah masyarakat yang beragam (Santi et al., 2021; Apriyanti et al., 2019). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dirancang secara menarik dan bermakna agar siswa dapat memahami serta menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Lestari, 2023; Mukarromah & Andriana, 2022).

Kemampuan berpikir kritis merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran. Kemampuan ini membantu peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, serta mengambil keputusan secara rasional (Firdaus et al., 2019; Delina, 2021). Pentingnya pengembangan kemampuan berpikir kritis juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inovatif dapat

memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa (Hasnan et al., 2020; Ridwan, 2021). Selain itu, penerapan model pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Dermawan & Maulana, 2023; Nida Winarti et al., 2022).

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, proses pembelajaran masih sering berlangsung secara monoton dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Guru masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022; Husna & Supriyadi, 2023). Kurangnya variasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran juga menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar (Lestari, 2023; Marlita et al., 2024). Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar serta rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik (Heriwan & Taufina, 2020; Wati & Anggraini, 2019).

Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik serta penerapan model pembelajaran yang sesuai diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa (Ayunda et al., 2023; Asmadi, 2022). Dengan demikian, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Husna & Supriyadi, 2023; Kusumawardani et al., 2025).

Pemanfaatan media berbasis digital terbukti mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* menyediakan

berbagai kuis, permainan edukatif, dan tantangan berbasis *gamifikasi* yang menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Dengan fitur yang memungkinkan penyesuaian tingkat kesulitan dan variasi aktivitas, *Wordwall* mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif saat menghadapi masalah dalam pembelajaran (Asmadi, 2022; Larasati et al., 2023). Suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar siswa meningkat, partisipasi aktif dalam diskusi kelompok lebih tinggi, dan konsentrasi siswa saat belajar lebih terjaga.

Selain meningkatkan motivasi, penggunaan *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Media ini memfasilitasi pemahaman konsep secara visual dan interaktif, sehingga siswa dapat menyerap materi dengan lebih cepat, mengingat informasi secara efektif, serta mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata (Marlita et al., 2024; Waluyo Hadi et al., 2024). Dengan pendekatan berbasis *game* edukasi, siswa terdorong untuk aktif menjawab pertanyaan, mengerjakan tantangan, dan bersaing secara sehat dengan teman sebaya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan.

Penggunaan *Wordwall* juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan analisis siswa. Saat menghadapi kuis atau permainan interaktif, siswa dilatih untuk menganalisis soal, mengevaluasi jawaban, dan memecahkan masalah secara sistematis. Selain itu, media ini mendorong kolaborasi antar siswa dalam menyelesaikan tugas, membangun komunikasi efektif, dan mengembangkan kemampuan menyampaikan ide dengan jelas (Rohmatin, 2023; Shofiya Launin et al., 2022). Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berperan sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media yang meningkatkan

partisipasi aktif, keterampilan kognitif, dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Selain penggunaan media, penerapan model pembelajaran kooperatif juga memiliki pengaruh besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Model pembelajaran Jigsaw terbukti mampu meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui aktivitas belajar kelompok yang terstruktur (Heriwan & Taufina, 2020; Wati & Anggraini, 2019). Penerapan model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi informasi dan berdiskusi sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam (Elida, 2022; Masithoh, 2022). Selain itu, model Jigsaw juga dapat meningkatkan tanggung jawab individu dan kerja sama antar siswa dalam proses pembelajaran (Susilowati, 2023; Munir & Afriansih, 2019).

Model Jigsaw mendorong siswa untuk bekerja sama, bertanggung jawab, dan saling mengajarkan materi kepada teman sebaya. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Ridwan, 2021; Nida Winarti et al., 2022). Dengan demikian, kombinasi antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan penerapan model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Ayunda et al., 2023; Asmadi, 2022).

Berdasarkan observasi awal di SD Kayuapu, ditemukan bahwa peserta didik cenderung pasif, mudah bosan, dan memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah. Kondisi ini menguatkan perlunya penerapan model pembelajaran yang lebih inovatif serta memanfaatkan media digital yang interaktif. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk menerapkan model pembelajaran Jigsaw berbantuan *Wordwall* sebagai upaya untuk

meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* serta mengetahui tingkat peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran Jigsaw berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VI SD Kayuapu, Semester I Tahun Ajaran 2025/2026. Dengan penelitian ini, diharapkan diperoleh informasi mengenai efektivitas kombinasi model pembelajaran kooperatif dan media pembelajaran digital dalam meningkatkan keterlibatan serta kemampuan berpikir kritis siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kayuapu, Kecamatan Bae, Kabupaten Kudus pada Semester I Tahun Ajaran 2025/2026, dengan observasi awal dilakukan pada 25 September 2024. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VI yang berjumlah 20 orang, sehingga digunakan teknik total sampling. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*, di mana siswa diberikan tes awal (*pretest*), perlakuan berupa penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan *Wordwall*, dan tes akhir (*posttest*). Data dikumpulkan melalui tes esai sebanyak 8 soal untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, observasi aktivitas siswa, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi pembelajaran. Analisis data dilakukan melalui uji validitas isi dengan pertimbangan ahli, uji prasyarat berupa uji normalitas *Shapiro-Wilk*, serta uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kritis dianalisis menggunakan *N-Gain* untuk melihat besar peningkatan yang

terjadi. Kriteria pengujian ditetapkan pada taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VI SD Kayuapu, yang terdiri dari 20 siswa, dengan tujuan mengetahui efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw berbantuan media digital *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian menggunakan desain *one group pretest-posttest*, yang memungkinkan peneliti mengamati perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan tanpa kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan selama lima pertemuan, dimulai dengan *pretest* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis awal siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti tiga pertemuan pembelajaran menggunakan model Jigsaw yang dibantu media *Wordwall*. Pertemuan diakhiri dengan *posttest* untuk menilai peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Model Jigsaw memungkinkan siswa bekerja secara kelompok, berbagi informasi, dan saling mengajarkan bagian materi yang mereka pelajari, sementara *Wordwall* digunakan sebagai media interaktif untuk memperkuat pemahaman dan partisipasi siswa secara digital.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan model ini. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58 (kategori perlu bimbingan) meningkat menjadi 84 pada *posttest* (kategori baik). Analisis normalitas data menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai *Sig. pretest* = 0,146 dan *posttest* = 0,522.

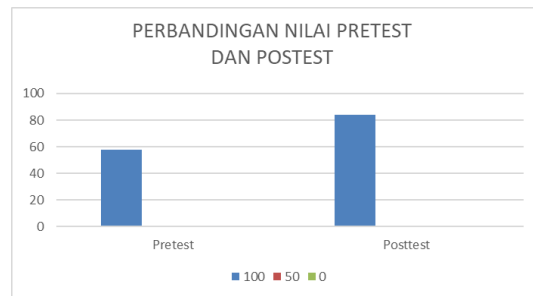
Untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dilakukan uji *paired sample t-test*. Hasil uji menunjukkan nilai *Sig.* = 0,000, lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis sebelum dan sesudah perlakuan. Uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata 0,62, termasuk

kategori sedang, mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis yang cukup baik.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Rentang Nilai	<i>Pretest</i> (Jumlah Siswa)	<i>Posttest</i> (Jumlah Siswa)	Kriteria
86–100	0	6	Sangat Baik
76–85	0	12	Baik
70–75	0	2	Cukup
< 70	20	0	Bimbingan
Rerata	58	84	
Tertinggi	68	95	–
Terendah	50	75	–

Sumber: Data Peneliti 2025



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah diterapkan model pembelajaran Jigsaw berbantuan *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VI SD Kayuapu. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 58 meningkat menjadi 84 pada *posttest*. Analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai *sig.* (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menegaskan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti efektivitas model Jigsaw dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan *problem solving* siswa, serta mendukung pembelajaran kooperatif yang interaktif dan kolaboratif (Wati & Anggraini, 2019; Elida, 2022). Dengan demikian, penerapan model Jigsaw berbantuan media digital seperti *Wordwall*

tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga memperkuat keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Strategi ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kelompok kecil, membagi materi secara sistematis, dan saling mengajarkan konsep kepada teman sebaya, sehingga proses belajar menjadi lebih kolaboratif dan partisipatif (Wati & Anggraini, 2019; Susilowati, 2023). Dengan mekanisme pembelajaran seperti ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun kesimpulan dari materi yang dipelajari, yang merupakan keterampilan penting dalam berpikir kritis. Model Jigsaw juga memfasilitasi peningkatan keterampilan sosial siswa, seperti komunikasi efektif, kerja sama, dan tanggung jawab terhadap pembelajaran kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.

Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian lain yang membuktikan bahwa penerapan model Jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, baik dari segi pemahaman konsep maupun keterampilan kognitif. Siswa yang terlibat dalam proses Jigsaw menunjukkan peningkatan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan menyampaikan ide secara jelas, dan keterampilan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok (Heriwan & Taufina, 2020; Susilowati, 2023). Model ini mendorong setiap siswa bertanggung jawab terhadap bagian materi tertentu, sehingga seluruh anggota kelompok terdorong untuk belajar secara mendalam dan mempersiapkan diri mengajarkan materi kepada teman lainnya. Dengan demikian, Jigsaw tidak hanya meningkatkan

kemampuan kognitif tetapi juga membentuk sikap belajar aktif, kesadaran kolektif, dan kemampuan berpikir analitis siswa secara sistematis.

Selain meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan kognitif, penerapan model Jigsaw juga berkontribusi terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa. Interaksi dalam kelompok memungkinkan siswa berlatih komunikasi efektif, menghargai pendapat teman, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah secara kolaboratif (Wati & Anggraini, 2019; Heriwan & Taufina, 2020). Proses pembelajaran seperti ini memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, meningkatkan rasa tanggung jawab terhadap kelompok, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan kata lain, Jigsaw tidak hanya meningkatkan kompetensi akademik tetapi juga membentuk kemampuan sosial, keterampilan kolaborasi, dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar secara simultan.

Selain model Jigsaw, penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) yang dibantu media papan keragaman budaya efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar (Putri, Pratiwi, & Amaliyah, 2025; Nurunnaja & Fardani, 2025). Model PBL mendorong siswa untuk menghadapi masalah nyata, menganalisis informasi, dan menyusun solusi secara sistematis. Penggunaan media papan keragaman budaya menambah konteks visual dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep, lebih termotivasi, dan lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran berbasis masalah dengan media inovatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan kolaboratif siswa secara signifikan.

Penggunaan media digital seperti *Wordwall* dalam penelitian ini mendukung temuan sebelumnya yang menunjukkan

bahwa media interaktif berbasis budaya lokal, seperti *Scratch Wabimendu*, efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media ini menyediakan kuis, permainan edukatif, dan tantangan interaktif yang memacu siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif saat menyelesaikan tugas. Aktivitas ini membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, sehingga motivasi siswa meningkat, konsentrasi mereka lebih tinggi, dan mereka terdorong untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan tantangan pembelajaran. Selain itu, media interaktif membantu siswa memperkuat ingatan dan memahami konsep secara mendalam, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga dilatih menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan masalah secara kreatif (Rahmawati et al., 2025; Kusumawardani & Rondli, 2025).

Selain meningkatkan aspek kognitif, media digital interaktif juga mendukung pembelajaran kooperatif. Dalam model Jigsaw maupun *Problem Based Learning*, siswa bekerja dalam kelompok kecil, saling bertukar informasi, dan mengajarkan materi kepada teman sebaya. Proses ini mendorong kolaborasi, keterampilan komunikasi, serta kemampuan menyampaikan ide secara jelas. Fitur *gamifikasi*, tantangan bertingkat, dan umpan balik instan pada *Wordwall* membuat siswa lebih aktif, termotivasi, dan bertanggung jawab terhadap proses belajar mereka. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan bermakna, sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara terstruktur (Asmadi, 2022; Marlita et al., 2024).

Penggunaan media digital juga memberikan dampak positif terhadap regulasi diri dan *self-directed learning* siswa. Aktivitas yang menantang, seperti menyelesaikan kuis dan permainan di *Wordwall*, membuat siswa belajar mengelola

waktu, menyusun strategi, dan menilai kemajuan mereka sendiri. Hal ini membangun rasa percaya diri serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Dengan pendekatan ini, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas siswa terasah secara bersamaan, sehingga media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mendukung keterampilan (Rahmawati et al., 2025; Asmadi, 2022).

Dengan demikian, integrasi model kooperatif seperti Jigsaw dengan media digital interaktif seperti *Wordwall* atau *Scratch Wabimendu* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Strategi ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, mendorong partisipasi aktif, dan memperkuat keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah siswa secara menyeluruh (Kusumawardani & Rondli, 2025; Marlita et al., 2024).

Berbagai penelitian mendukung temuan bahwa pembelajaran kooperatif berbantuan media digital tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk aktif dalam proses pembelajaran, memperkuat keterampilan sosial, dan meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran inovatif dan media digital merupakan strategi efektif dalam pengembangan kognitif siswa di sekolah dasar (Asmadi, 2022; Susilowati, 2023).

Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,62 dengan kategori sedang, yang menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah penerapan model Jigsaw berbantuan *Wordwall*. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang menggabungkan kerja

kelompok dan media digital mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis, menyimpulkan, dan mengevaluasi permasalahan secara sistematis.

Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas model pembelajaran berbasis masalah dan kooperatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran berbasis masalah yang didukung modul dalam metode *blended learning* terbukti berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis dan regulasi diri siswa, sementara model *Inquiry Learning* berbantuan media Auvipow efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar (Santoso, 2023; Handayani & Riswari, 2025). Strategi ini mendorong siswa untuk berpikir aktif, menyelesaikan masalah secara sistematis, dan mengevaluasi hasil belajar mereka sendiri, sehingga keterampilan berpikir tingkat tinggi dapat berkembang secara optimal.

Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media Popin terbukti meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Media interaktif seperti Popin dan ular tangga keberagaman tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menstimulasi keterlibatan siswa, memudahkan pemahaman konsep, dan mendorong kemampuan analisis serta pemecahan masalah (Rukayati & Masfuah, 2024; Nurunnaja & Fardani, 2025). Pendekatan berbasis permainan atau *gamifikasi* ini memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif dan menyenangkan, sehingga motivasi dan konsentrasi belajar meningkat.

Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran juga memberikan dampak positif yang signifikan. *E-module* P5 yang memasukkan nilai-nilai lokal terbukti meningkatkan kelayakan dan kepraktisan

pembelajaran di sekolah dasar, sedangkan pemanfaatan media dan lingkungan belajar yang tepat membantu siswa memanfaatkan teknologi secara positif untuk belajar dan berpikir kritis (Lutfiyah, 2025; Santi & Setiawan, 2021). Dengan demikian, kearifan lokal tidak hanya menambah konteks budaya dalam pembelajaran, tetapi juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan sosial siswa.

Lebih lanjut, penerapan model *Problem Based Learning* yang terintegrasi media *gamifikasi* berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan minat belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, menegaskan bahwa kombinasi model pembelajaran kooperatif atau berbasis masalah dengan dukungan media inovatif, baik digital maupun konvensional, berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Amaliyah, 2025; Santoso, 2023). Mekanisme kolaboratif Jigsaw, misalnya, memungkinkan siswa bekerja dalam kelompok kecil, berbagi informasi, dan mengajarkan materi kepada anggota lain, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan mendalam.

Dengan demikian, kombinasi model pembelajaran kooperatif seperti Jigsaw dengan media digital interaktif seperti *Wordwall*, *gamifikasi*, atau media lokal interaktif merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Temuan ini konsisten dengan berbagai studi terdahulu yang menekankan pentingnya inovasi model dan media pembelajaran dalam menunjang kualitas pendidikan, memfasilitasi aktivitas belajar yang lebih tinggi, serta membangun keterampilan berpikir tingkat lanjut siswa (Handayani & Riswari, 2025; Nurunnaja & Fardani, 2025).

Sementara itu, media *Wordwall* berperan sebagai media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan minat dan

motivasi belajar siswa. Media ini menghadirkan kuis interaktif, permainan edukatif, dan tantangan berbasis *gamifikasi* yang menstimulasi keterlibatan aktif siswa. Dengan fitur yang memungkinkan siswa menyesuaikan kecepatan dan tingkat kesulitan soal, *Wordwall* mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, dan reflektif dalam memecahkan masalah. Interaktivitas ini membuat siswa lebih termotivasi untuk aktif menjawab pertanyaan, mengikuti setiap langkah pembelajaran, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Asmadi, 2022; Marlita et al., 2024).

Penelitian menunjukkan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, baik dalam pemahaman konsep maupun keterampilan berpikir tingkat tinggi. Media ini memfasilitasi penyampaian materi secara visual dan auditori, sehingga siswa lebih mudah memahami informasi, mengingat konsep, dan menghubungkannya dengan pengalaman nyata. Media pembelajaran yang menarik seperti *Wordwall* juga meningkatkan konsentrasi, kemandirian belajar, dan kemampuan siswa dalam mengamati, menganalisis, serta mengevaluasi informasi secara kritis, sehingga keterampilan berpikir tingkat tinggi terasah secara optimal (Larasati et al., 2023; Waluyo Hadi et al., 2024).

Penerapan model Jigsaw berbantuan *Wordwall* terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VI SD Kayuapu, dibuktikan dengan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* serta peningkatan N-Gain sebesar 0,62, yang masuk kategori sedang. Strategi Jigsaw membuat siswa belajar dalam kelompok kecil, saling bertukar informasi, dan mengajarkan materi kepada teman sebaya, sehingga terjadi kolaborasi aktif, penguatan pemahaman, dan peningkatan keterampilan komunikasi (Asmadi, 2022;

Marlita et al., 2024). Proses ini juga memfasilitasi pengembangan kemampuan analisis, evaluasi, dan penyusunan kesimpulan, yang menjadi komponen penting dalam berpikir kritis.

Selain aspek kognitif, *Wordwall* juga berkontribusi terhadap motivasi dan keterlibatan sosial siswa. Fitur permainan dan *gamifikasi* yang menantang memungkinkan siswa bersaing secara sehat, meningkatkan *self-regulation*, dan membangun rasa percaya diri dalam menghadapi masalah. Hal ini membuat siswa lebih aktif, kreatif, dan termotivasi untuk belajar, sekaligus memperkuat kemampuan kolaborasi dalam menyelesaikan tugas kelompok (Asmadi, 2022; Marlita et al., 2024).

Dengan demikian, kombinasi model Jigsaw dan media *Wordwall* layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran inovatif pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Integrasi metode kooperatif dan media digital interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat kemampuan berpikir kritis, *problem solving*, motivasi belajar, serta keterampilan sosial siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan bermakna (Lestari, 2023; Husna & Supriyadi, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji hipotesis I yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* sebesar 58 dan *posttest* sebesar 84 dengan nilai *sig. (2-tailed)* < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, serta diperkuat oleh hasil uji hipotesis II yang menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,62 dengan kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan model Jigsaw berbantuan *Wordwall* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar,

tetapi juga mendorong keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, guru mengembangkan pembelajaran yang variatif dan interaktif melalui penerapan model Jigsaw serta media digital seperti *Wordwall*, dan peneliti selanjutnya mengembangkan model dan media pembelajaran yang lebih inovatif untuk memperoleh hasil yang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, F., & Santoso, D. A. (2025). Efektivitas Penerapan Model PBL Terintegrasi Media Gamifikasi Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 7(2), 41–52.
- Aprilia, T. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Sains Flipbook Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 10–21.
- Apriyanti, Y., Lorita, E., & Yusuarsono, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Profesional: Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*, 6(1), 72-80.
- Asmadi, A. 2022. Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945–962.
- Ayunda, S. N., Lufri, L., & Alberida, H. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan LKPD terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Journal on Education*, 5(2), 5000–5015.
- Basyar, S. (2020). Pemikiran Tokoh Pendidikan Islam. *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 5(1), 96-102.
- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113-125.
- Candra Susanto, P., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12.
- Delina. (2021). Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education. *Educatif Journal of Education Research*, 2(3), 47–52.
- Dermawan, D. D., & Maulana, P. (2023). Analisis Berpikir Kritis pada Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary Education*, 6(4), 1571–1579.
- Elida, E. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di Kelas V SD Negeri 03/X Tanjung Solok Kec. Kuala Jambi. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 44–54.
- Firdaus, A., Nisa, L. C., & Nadhifah, N. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret Berdasarkan Gaya Berpikir. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 68–77.
- Hajar, B. S., & Pratiwi, N. (2024). Pengaruh Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji di TPQ Khoir Ummah Mataram. *IJERT*, 4(1), 1–5.
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin, N. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 10–17.
- Handayani, S. F., Riswari, L. A., & Santoso, D. A. (2025). Penerapan Model

- Inquiry Learning berbantuan Media Auvipow terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SD. *Imajiner*, 7(5), 585–596.
- Hasnan, S. M., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning dan Motivasi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249.
- Heriwan, D., & Taufina, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 673–680.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ*, 4(1), 981–990.
- Kusumawardani, L., Rondli, W. S., & Santoso, D. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall (Wordwall Keragaman Budaya) pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. *Pendas*, 10(3), 274–284.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan media Wordwall.net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395–412.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera*, 16(1), 73–80.
- Marlita, I. N., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JSGP*, 7(2), 725–735.
- Masithoh, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook terhadap Hasil Belajar IPS kelas V SD. *Jurnal Belaindika*, 4(1), 21–27.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Munir, M. M., & Afrianingsih, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Sebagai Sarana untuk Problem Solving Bagi Mahasiswa pada Mata Kuliah Ilmu Pendidikan. *JANACITTA*, 2(2).
- Nida Winarti, Maula, L. H., Amalia, A. R., Pratiwi, N. L. A., & Nandang. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 552–563.
- Nurunnaja, D., Pratiwi, I. A., & Fardani, M. A. (2025). Penggunaan Media Ular Tangga Keberagaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas*, 10(4), 614–628.
- Pratiwi, I. A., Lutfiyah, T., & Fardani, M. A. (2025). Integrating the Local Wisdom of Bulusan Kudus Into a P5 E-module: A Feasibility and Practicality Study for Elementary School Students. *Jurnal Kependidikan*, 11(2), 621–632.
- Pratiwi, I. A., Rahmawati, A., Azman, M. N. A., Fajrie, N., & Mustofa, H. A. (2025). Development and Effectiveness of Multimedia Interactive Learning Scratch Wabimendu (World Indonesian Cultural Heritage). *Frontiers in Education*, 10, 1628412.
- Putri, N. W., Pratiwi, I. A., & Amaliyah, F. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantu Media Papan Keragaman Budaya dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas*, 10(1), 221–236.

- Ridwan, S. L. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 637–656.
- Rivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40.
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH*, 3(1), 79–88.
- Rukayati, D. L., Masfuah, S., & Santoso, D. A. (2024). Efektivitas Model Problem Based Learning berbantuan Media Popin terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3840–3847.
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *JPPP*, 5(3), 385–390.
- Santoso, D. A. (2023). Analysis of Critical Thinking and Self-Regulation in Blended Method, Module-Aided, Problem-Based Learning. *Didaktika*, 6(2), 145–152.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS*, 1(3), 216–223.
- Siregar, M. D., & Partha, I. D. P. (2020). Mengatasi Masalah Belajar Membaca melalui Tutor di SD Negeri 2 Selong. *JKP*, 4(1), 20–26.
- Sulolipu, A. A., Yahya, M., Rismawanti, E., & Anas, M. 2023. Model pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *JPKI*, 1(5), 730–737.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN*, 1(2), 24–36.
- Susilowati, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw berbantuan E-Modul terhadap Berpikir Kritis, Kemandirian Belajar, dan Hasil Belajar Materi Ekosistem Kelas V. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 157–167.
- Waluyo Hadi, Y., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 466–473.
- Wati, M., & Anggraini, W. (2019). Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw: Pengaruhnya terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 98–106.