

## **N USE OF EDUCATIONAL GAME WEBSITE MEDIA IN ONLINE LEARNING ON STUDENT'S CRITICAL THINKING**

**Lidiya Septiyani<sup>1</sup>, Aiman Faiz<sup>2</sup>✉, Dewi Yuningsih<sup>3</sup>, Bagus Nurul Iman<sup>4</sup>**

Universitas Muhammadiyah Cirebon<sup>1,2,3,4</sup>

DOI: 10.29313/tjpi.v10.i2.8395

### **Abstrak**

*An interesting learning process can make students enthusiastic and active in an online learning activity. The purpose of this study was to determine students' critical thinking in online learning using the educational game website quizzes and crossword puzzles. This research is a type of qualitative research with the subject of students and teachers of class V SD Negeri Kartini IV Cirebon City. The result of this research is the existence of critical thinking power by using educational game website media, for example, quizzes media and crossword puzzles in fifth-grade students of SD Negeri Kartini IV Cirebon City. The average in the results of this study is that when using the two media, they can think critically with different results in each medium. This is evidenced by research using critical thinking indicators on educational game website media.*

**Kata Kunci:** *Educational Game Website Media; Online Learning; Critical Thinking.*

### **Abstrak**

*Proses pembelajaran yang menarik dapat membuat siswa antusias dan aktif terhadap suatu kegiatan pembelajaran online. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui berpikir kritis siswa dalam pembelajaran online dengan menggunakan media website permainan edukasi quizizz dan teka-teki silang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan subjek siswa dan guru kelas V SD Negeri Kartini IV Kota Cirebon. Hasil dari penelitian ini adalah adanya daya berpikir kritis dengan menggunakan media website permainan edukasi contohnya media quizizz dan teka-teki silang pada siswa kelas V SD Negeri Kartini IV Kota Cirebon. Rata-rata dalam hasil penelitian ini adalah saat menggunakan kedua media tersebut sama-sama dapat berpikir kritis dengan cara hasil yang berbeda dalam setiap medianya. Hal ini dibuktikan dengan meneliti menggunakan indikator berpikir kritis terhadap media website permainan edukasi.*

**Kata Kunci:** *Media Website Permainan Edukasi; Pembelajaran Online; Berpikir Kritis.*

---

Copyright (c) 2021 Lidiya Septiyani, Aiman Faiz, Dewi Yuningsih, Bagus Nurul Iman.

✉ Corresponding author : Aiman Faiz

Email Address: [aimanfaiz@umc.ac.id](mailto:aimanfaiz@umc.ac.id)

Received 1 September 2021, Accepted 1 November 2021, Published 1 November 2021

## PENDAHULUAN

Perubahan dan keterhubungan yang terjadi akibat globalisasi menawarkan paradigma baru dalam pendidikan (Faiz et al., 2020). Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan berpengaruh dalam proses pembelajaran abad ke-21, dalam proses pembelajaran abad 21 ini adanya pemanfaatan teknologi dan informasi yakni menggunakan komputer serta internet untuk proses pembelajaran dalam kelas. Keberadaan teknologi pada saat pembelajaran harus dianggap terbiasa, bahkan dimasa yang akan datang komputer dianggap sama keberadaannya dengan media alat tulis ataupun media yang tidak tergolong dalam teknologi di setiap ruangan kelas. Perhatian utama pendidikan di abad 21 adalah untuk mempersiapkan hidup dan kerja bagi masyarakat (Trilling dan Hood dalam Rusman, 2012: 20).

Secara sosial, Aldrin ahli psikolog bahwa generasi alpha cenderung lebih bersikap pragmatis materialistik, karena dibesarkan di era kemajuan teknologi. Mereka juga berpikir dengan sangat mudah serta praktis, kurang terhadap memerhatikan nilai-nilai, dan secara keseluruhan lebih egois di bandingkan dengan generasi-generasi sebelumnya. Perkembangan psikososial dalam teori Erikson bahwa manusia dalam perkembangan psikososialnya mengalami perubahan-perubahan sepanjang hidupnya (Chusna dan Utami, 2020: 17).

Kemajuan teknologi makin pesat ini untuk ke masa yang akan datang pasti mempengaruhi mereka, mulai dari gaya belajar, materi yang dipelajari di sekolah, sampai dengan pergaulan mereka sehari-hari (Novianti, 2019: 67). Menghadapi abad-21, dunia pendidikan harus mampu mengembangkan keterampilan, kreatifitas serta memiliki pemikiran kritis sehingga dapat menemukan hal-hal baru dan menghasilkan lulusan yang memiliki jiwa usahawan dengan kearifan lokal yang dapat mengelola negaranya dan potensinya seperti dalam suatu konsep filsafat progresivisme yang telah menjadi sebuah pedoman bagi dunia pendidikan untuk dapat mengembangkan kurikulum yang berdasarkan pada proses perkembangan dan ilmu pengetahuan baru. Dalam aliran progresivisme memberikan suatu pemikiran dengan konsep yang harus dikembangkan serta dikelola oleh para pemangku kebijakan dari tingkat dasar sampai dengan tingkat Perguruan Tinggi (Faiz, 2021: 132).

Guru dalam menyampaikan materi atau bahan ajar yang terpenting dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah media yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran atau mengandung muatan untuk membelajarkan seseorang (Newby dalam Wibawanto, 2017: 6). Namun, dengan adanya media pembelajaran sebaiknya dapat menyenangkan serta peserta didik dapat memahami materi dengan penggunaan media. Efektifitas dalam membaca sebuah materi hanya berada dikisaran 10%. Berbeda jika sebuah media pembelajaran dibuat dengan desain yang baik, melibatkan grafis, audio, video dan interaktifitas akan menaikkan efektifitas penyerapan materi hingga 80% (Dale dalam Wibawanto, 2017: 11).

Perkembangan teknologi didunia pendidikan saat ini salah satunya adanya inovasi media pembelajaran berbasis *website* yang efektif serta menyenangkan bagi anak. Beberapa macam dalam media pembelajaran *online* berbasis web yaitu *E-Learning*, *Quizizz*, Teka-teki silang, *Google Classroom*, *E-book*, *Edmodo* dan lain-lain. Kelebihan media pembelajaran *online* berbasis web ini yaitu; 1) memungkinkan setiap pengguna dimanapun, kapanpun untuk mempelajari apapun; 2) pengguna dapat belajar dengan karakteristik dan langkah dirinya sendiri, karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran bersifat individual serta kemandirian; 3) kemampuan untuk membuat tautan (*link*), sehingga pengguna dapat mendapatkan informasi dari berbagai sumber, baik di dalam maupun di luar lingkungan belajar; 4) sangat berpotensi sebagai sumber belajar tidak memiliki cukup waktu untuk belajar; 5) mendorong pengguna untuk lebih aktif dan mandiri dalam pembelajaran; 6) Menyediakan sumber belajar tambahan yang digunakan untuk memperkaya serta menambah materi pembelajaran; 7) menyediakan mesin digunakan untuk informasi serta sumber yang mereka butuhkan; 8) isi dari materi pembelajaran dapat diperbaharui dengan mudah (Rusman, 2012: 299).

Dengan menuju sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas di era Revolusi Industri 4.0 ini, dalam kemampuan berpikir kritis pada siswa sangat penting dikarenakan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang pesat dalam kurun waktu ke waktu. Maka sebab itu pentingnya peserta didik untuk berpikir kritis, sebagai guru memberikan dorongan

(stimulan) dengan cara-cara yang menarik atau unik sehingga peserta didik dapat memicu proses dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan dalam desain pembelajaran diiringi pemilihan tata cara yang tepat serta konsep-konsep yang bisa menolong guru dalam mengajari siswa yang cocok dengan arah serta tujuan yang telah diresmikan terlebih dalam tingkatkan keahlian berpikir kritis siswa. Bila guru menggunakan desain pembelajaran yang secara tidak tepat dengan pelaksanaan metode yang tidak beragam, hingga bisa memunculkan akibat yang kurang baik terhadap proses serta pencapaian tujuan pendidikan (Nurjaman, 2020: 5).

Permasalahan yang diperkirakan dipaparkan di awal dipengaruhi oleh dua komponen berikut:

1. Faktor pelaksanaan desain pembelajaran, bukti dalam kenyataannya menunjukkan kemungkinan sebagai berikut:
  - a. Terdapat beberapa siswa yang bersikap aktif dalam melaksanakan pembelajaran, mulai berasal dari memberikan pertanyaan, menjawab sebuah pertanyaan atau merespon pertanyaan dan ungkapan yang berasal dari teman-temannya, dan
  - b. Tidak sampai tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dipersiapkan secara berusaha meskipun telah diterapkan bagian dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara sebaik-baiknya.
2. Faktor memilah sebuah metode pembelajaran, dalam kenyataannya menunjukkan kemungkinan sebagai berikut:
  - a. Walau telah digunakan metode pembelajaran yang beraneka ragam, tetapi terhadap pelajaran-pelajaran tertentu cenderung kurang tepat terhadap penggunaan sehingga beberapa siswa bisa melaksanakan upaya pembelajaran dengan tepat dan menyenangkan, namun menerapkan metode pembelajaran harus benar dengan beraneka ragam macam-macamnya yang disesuaikan terhadap karakter dan keadaan terhitung pemilahan subjek materi pembelajaran, dan
  - b. Penerapan metode pembelajaran belum dapat menstimulan siswa untuk dapat menanamkan diri untuk berpikir kritis serta berkemampuan daya pikir kreatif. Hal ini bisa mengetahui pemaparan jawaban pertanyaan atau membuat kesimpulan dalam sebuah gagasan yang belum memperlihatkan pentunjuk indikator berpikir kritis (Nurjaman, 2020: 6). Dari pembahasan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media *Website* Permainan Edukasi Dalam Pembelajaran *Online* Terhadap Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Kartini IV Kota Cirebon”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilaksanakan selama dua bulan dari bulan April sampai bulan Juni 2021. Penelitian kualitatif bersifat naturalistik dan bersifat alamiah. Metode penelitian kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting) (Sugiyono, 2012: 13). Sugiyono (2007) (Sugiyono, 2012b; Faiz & Soleh, 2021) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dapat mengamati fenomena tertentu yang dirasakan oleh subjek penelitian secara empiris mencakup perilaku, persepsi, motivasi maupun tindakan.

Lokus penelitian ini hanya dilakukan dikelas V SD Negeri Kartini IV Kota Cirebon. Bertujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui pembentukkan daya berpikir kritis setelah menggunakan *website* permainan edukasi dalam pembelajaran *online*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kartini IV Kota Cirebon. Subjek dalam penelitian ini guru dan siswa.

Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer berupa observasi guru dan siswa, wawancara guru dan siswa serta sumber data sekunder berupa dokumentasi proses pembelajaran *online* berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi serta dokumentasi. Adapun instrumen yang digunakan adalah observasi terhadap siswa dan guru serta adanya dokumentasi dalam proses pembelajaran *online* dengan menggunakan *website* permainan edukasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini reduksi data, penyajian data dan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perencanaan Penggunaan Media *Website* Permainan Edukasi dalam Pembelajaran *Online* di SD Negeri Kartini IV

Hasil yang ditemukan bahwa perencanaan penggunaan media website permainan edukasi dalam pembelajaran online sudah terlaksana dengan baik. Faktanya guru telah membuat suatu perencanaan penggunaan media website permainan edukasi dalam pembelajaran online. Guru membuat dan merencanakan materi, merancang RPP, merancang tata cara penggunaan dan alurnya, merangkum materi dalam kegiatan belajar mengajar online, merumuskan pertanyaan soal yang akan diimplementasikan dalam permainan edukasi berbasis website.



**Gambar 1.** Alur Perencanaan.  
Sumber: Data peneliti (2021)

Hal itu, guru kelas V telah merencanakan matang-matang untuk merencanakan suatu pembelajaran *online* dengan berbagai strategi salah satunya dengan cara media permainan edukasi berbasis *website* ini. Adapun itu sebagai mana diungkapkan oleh Uno (Putro 2021: 23) bahwa perencanaan merupakan cara untuk membuat suatu kegiatan dapat berjalan dengan mudah dan lancar dengan berbagai metode yang yang baik agar memperkecil resiko yang dialami, sehingga suatu kegiatan mencapai tujuan yang telah direncanakan. Hal ini perencanaan sangat penting untuk melaksanakan sebuah kegiatan yang harus direncanakan matang-matang.

Adanya suatu perencanaan pembelajaran sehingga penyusunan (RPP), menetapkan kompetensi inti (KI), memilih dan menetapkan kompetensi dasar (KD), serta mengembangkan indikator pencapaian, merencanakan dan mengembangkan bahan-bahan ajar, merencanakan strategi pembelajaran, mengembangkan media dan sumber belajar, serta mengembangkan instrumen penilaian pada perencanaan pembelajaran (Nursobah, 2019: 2).

## **PENGUMUMAN PEMBELAJARAN IPA KALOR DAN PERPINDAHAN (ZOOM MEETING)**

1. Pembelajaran IPA menggunakan zoom meeting dilaksanakan pada hari Jum'at, 28 Mei 2021 pk. 09.00 s.d selesai (diikuti oleh semua siswa kelas 5). Link akan dikirim ke wa grup pada pk. 09.00 WIB.
2. Sebelum Pembelajaran IPA dimulai siswa kelas 5 mengerjakan soal Pre Test di buku tulis sebanyak 5 soal pilihan ganda (soal disalin dan diberi nama lengkap) dari pk. 08.00 s.d 09.00. (Hasil kerjaan siswa di foto dan dikirim ke wali kelas).
3. Setelah pembelajaran IPA, siswa mengerjakan Games *Quizizz* sebanyak 5 soal pilihan ganda. (Link akan dikirim pada pk. 10.00) Waktu mengerjakan selama sesuai waktu dalam *quizizz*. Hasil *quizizz* yang telah selesai dikerjakan langsung di Screen Shot untuk bukti pengerjaan kirim ke wali kelas).

=== Terima kasih ===

**Gambar 2.** Pengumuman Pembelajaran Kelas  
Sumber: Dokumentasi peneliti (2021)

Merumuskan pelaksanaan program pembelajaran *online* tentunya perlu strategi dengan melihat situasi, materi, karakter siswa, fasilitas dan lain-lain. Program pembelajaran *online* pastinya guru akan mengalami kesulitan untuk merencangkannya, karena menjadi resiko untuk kedepannya jika tidak dipersiapkan dengan pemikiran yang matang. Adanya perencanaan dalam penggunaan media *website* permainan edukasi dalam pembelajaran *online* ini guna mematok atau sebagai acuan dalam merencanakan sesuatu apapun salah satunya merencanakan media pembelajaran yang bersifat memacu siswa untuk kreatif dan berpikir kritis saat pembelajaran *online*.

### **Proses Penggunaan Media *Website* Permainan Edukasi dalam Pembelajaran *Online* di SD Negeri Kartini IV**

Hal ini dalam proses penggunaan media *website* permainan edukasi dalam pembelajaran *online* perlu adanya dua sesi untuk menggunakan media *website* permainan edukasi dalam pembelajaran *online*. Disini guru selalu membimbing dan memfasilitasi peserta didiknya dalam menggunakan *quizizz* serta teka-teki silang. Guru membimbing dan memantau siswa dalam mengerjakan soal-soal berbasis kuis *website* guna melihat ekspresi serta tingkah laku siswa pada saat mengerjakan kuis dalam media *quizizz* dan teka-teki silang. Bahwasanya sejalan dengan Davidson & Rasmusen (Sutirman, 2013: 62) menyatakan bahwa melibatkan beberapa teori, yaitu teori belajar (behaviorisme, kognitivisme, dan konstruktivisme), teori sistem, teori komunikasi, dan desain instruksional.

Karakteristik siswa sekolah dasar, bahwa penggolongan usia dalam kematangan psikologis terhadap perkembangan ilmu teknologi yang mengacu pembelajaran berbasis *website* yakni dalam teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (Chusna dan Utami 2020: 17) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahapan operasional konkret untuk anak dengan usia 7-11 tahun. Maka dari itu guru perlu membimbing jalannya proses pembelajaran *online* menggunakan *quizizz* dan teka-teki silang ini.

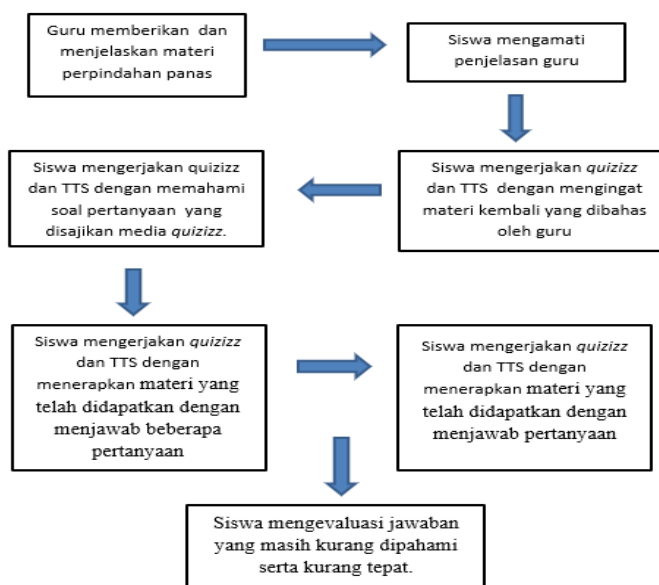
Proses pembelajaran *online* ini harus dilihat dari karakteristik media yang menghubungkan guru dan siswanya. Sukartawi (Sutirman, 2013: 67) mengatakan bahwa dalam pembelajaran berbasis internet ini memiliki karakteristik yaitu: (a) Dapat memanfaatkan jasa teknologi elektronik, yang dimana guru dan siswa dapat mudah berkomunikasi tanpa ada batasan tertentu, (b) Dapat memanfaatkan keunggulan komputer, bahwasanya pembelajaran *online* tidak hanya menggunakan *smartphone* melainkan dapat menggunakan laptop serta komputer. (c) Dapat menggunakan bahan ajar bersifat mandiri yang disimpan di komputer atau *smartphone* sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja, (d) Jadwal pembelajaran, kurikulum, atau kegiatan proses belajar dapat diakses melalui komputer serta *smartphone*. Proses pembelajaran *online* ini harus melihat dari segi karakteristik media yang menghubungkan siswa dan guru. Pembelajaran *online* dapat menggunakan laptop maupun *smartphone* dengan menggunakan adanya jaringan internet serta situs *web* yang mendidik dan mengajarkan tentang sistem edukasi dalam *web* seperti halnya *quizizz* dan teka-teki silang berbasis *website*.

Pada proses dalam pembelajaran penggunaan media *website* permainan edukasi dalam pembelajaran *online* dapat menjadikan sebagai informasi, transformasi serta evaluasi untuk proses pembelajaran *online* saat ini. Sejalan dengan Bruner (dalam Nasution, 2013: 9) bahwa proses belajar mempunyai fase yaitu pertama informasi, maksudnya disini ialah dalam setiap melaksanakan kegiatan belajar mengajar akan mendapatkan sebuah informasi sebagai menambah wawasan pengetahuan, kedua yaitu adanya transformasi, maksudnya disini ialah sebuah informasi itu harus dianalisis atau di amati, kemudian dapat diubah kedalam bentuk konseptual dan sistematis guna dapat digunakan dengan hal-hal yang lebih umum, disini guru harus selalu mendampingi saat proses pembelajaran berlangsung, ketiga yaitu adanya evaluasi, maksudnya ialah kita mengamati serta menilai sejauh manakah letak pengetahuan kita peroleh atau sejauh manakah ilmu yang diperoleh kita saat pembelajaran serta dari transformasi itu bisa digunakan untuk melihat serta mengamati permasalahan lain. Maka dari itu dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan edukasi ini seperti *quizizz* dan teka-teki silang bisa dikatakan adanya fase proses pembelajaran.

### **Evaluasi Penggunaan Media *Website* Permainan Edukasi dalam Pembelajaran *Online* Terhadap Berpikir Kritis Siswa di SD Negeri Kartini IV**

Proses pembelajaran *online* harus bersifat menyenangkan, pada dasarnya siswa jika pembelajaran *online* menyenangkan maka motivasi untuk keingintahuannya lebih tinggi. Oleh karena itu, ada media yang dapat menyenangkan serta membuat keingintahuan siswa lebih tinggi termasuk penggunaan media *quizizz* dan teka-teki silang. Purba (Mulatsih, 2020: 19) bahwa *quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti adanya tema *background*, musik, serta aksesoris lain yang dapat membuat efek menyenangkan selama kegiatan proses pembelajaran *online*. *Quizizz* dapat membuat siswa bersaing dengan mendapatkan poin tertinggi dan memotivasi pembelajaran *online* sehingga dalam perkembangan proses belajar meningkat. *Quizizz* dapat dimainkan pada saat bersamaan serta jika telah dikerjakan dapat keluar langsung papan peringkat anggota yang bermain dalam media permainan kuis berbasis *web*. Adapun untuk teka-teki silang dapat membentuk perkembangan siswa pada saat pembelajaran *online* melalui media yang menyenangkan. Hidayat (Sababalat, 2021: 19) bahwa menyatakan pengimplementasian media teka-teki silang dapat membuat rasa jenuh berkurang terhadap siswa ketika kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Hal ini menunjukkan bahwa pada saat mengerjakan sebuah kuis berbasis *web* yakni *quizizz* dan teka-teki silang, siswa sebelumnya telah dijelaskan materinya oleh guru guna dapat berstrategi materi apa yang akan di mainkan dalam media *quizizz* dan teka-teki silang. Adapun dalam penggunaan media permainan edukasi *quizizz* dan teka-teki silang, siswa saat mengerjakan soal kuis sambil mengingat kembali materi yang telah dibahas oleh guru sebelum menjawab dalam sebuah pertanyaan, kemudian siswa memahami soal pertanyaan yang disajikan dalam media *quizizz* dan teka-teki silang. Setelah melakukan beberapa tahapan diatas, siswa dapat menerapkan materi yang telah didapatkan dengan menjawab beberapa pertanyaan dalam *quizizz* dan teka-teki silang. Sesudah siswa menjawab pertanyaan, siswa dapat mengevaluasi jawaban yang masih kurang dipahami.



**Gambar 3.** Alur Penggunaan Teka-Teki Silang dan *Quizizz* terhadap Berpikir Kritis Siswa.  
Sumber: Data peneliti (2021).

Pada siswa saat mengerjakan media permainan berbasis *web* ini dapat memberikan penjelasan secara sederhana sesuai indikator berpikir kritis dengan memfokuskan jawaban yang diimplementasikan terhadap soal-soal dalam media permainan *website* tersebut. Hal ini dalam indikator pertama yaitu memfokuskan pertanyaan serta siswa dapat menganalisis pertanyaan terlebih dahulu sebelum mengisi jawaban. Ketercapaian dalam menganalisis pertanyaan disini sudah tercapai hanya 12 orang belum dapat menganalisis dalam media *quizizz*. Indikator kedua yaitu membangun keterampilan dasar disini ialah mengamati hasil pengamatan sekitar kemudian menuangkan kedalam jawaban soal kuis *quizizz* dan teka-teki silang. Indikator kedua ini telah tercapai dengan pengamatan sekitar sesuai materi yang dibahas. Indikator ketiga yaitu anak dapat menyimpulkan, hal ini telah tercapai dengan siswa dapat menjawab dengan tepat, hanya 12 orang yang belum tuntas untuk menyimpulkan dalam menjawab soal *quizizz*. Indikator keempat yaitu memberikan penjelasan, bahwasanya siswa tidak tuntas maka guru menjelaskan lebih lanjut materi yang sulit. Indikator terakhir siswa dalam proses pembelajaran dapat mengatur strategi dengan menentukan tindakan yang sesuai dengan penjelasan materi yang dibahas serta dengan cara berinteraksi dengan siswa lainnya. Indikator terakhir ini sudah tercapai karena siswa pada saat tidak mengerti bahwasanya bertanya kepada guru atau teman.

Beberapa faktor siswa mengalami kesulitan, yakni materi belum terlalu paham sehingga siswa lupa dan tidak ingat, waktu terbatas dengan adanya waktu otomatis sehingga anak tidak teliti mengerjakannya, serta adanya kendala sinyal pada saat siswa mengerjakan. Sedangkan teka-teki silang bahwa dalam data tersebut siswa lulus mengerjakan soal dalam kuis yang berbalut pengisian kotak kosong ini. Teka-teki silang *online* ini tidak adanya waktu yang terbatas, melainkan guru yang memberikan waktu manual sehingga siswa dapat berkonsentrasi penuh mengamati soal yang ingin dijawab. Berdasarkan penelitian ini bahwa adanya kelemahan dan kelebihan dari dua media tersebut, tetapi dua media tersebut layak untuk digunakan dalam pembentukan berpikir kritis.

## SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh, perencanaan penggunaan media *website* permainan edukasi dalam pembelajaran *online* yaitu sesuai dengan wawancara dan observasi bahwasanya guru sebelum memulai proses pembelajaran, guru merencanakan materi, membuat RPP, menelaah KI, KD dan membuat pertanyaan soal tentang materi yang dibahas, kemudian mengimplementasikan soal pertanyaan dalam media permainan edukasi *quizizz* dan teka-teki silang. Proses penggunaan media *website* permainan edukasi dalam pembelajaran *online* yaitu sesuai dengan wawancara serta observasi

bahwasanya siswa kelas V pada proses pembelajaran *online* ini menggunakan media permainan edukasi *quizizz* dan teka-teki silang. Proses pembelajaran *online* ini bisa dikatakan antusias dikarenakan siswa menyukai hal yang baru dan menarik menurut hasil observasi dan wawancara. Evaluasi dalam penggunaan media *quizizz* dan teka-teki silang terhadap berpikir kritis yaitu *quizizz* dan teka-teki silang bahwasanya dari 32 siswa yang menjawab kuis dapat membantu membentuk berpikir kritis siswa namun adanya kelebihan dan kekurangan terhadap kedua media tersebut dalam perihal menangkap daya ingat berpikir kritis siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Faiz, A. (2021). Peran Filsafat Progresivisme Dalam Mengembangkan Kemampuan Calon Pendidik Di Abad-21. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 131–135.
- Faiz, A., Purwati, P., & Kurniawaty, I. (2020). Construction of Prosocial Empathy Values Through Project Based Learning Methods Based on Social Experiments (Study of Discovering Cultural Themes in the Sumber-Cirebon Society). *Ta Dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 51–62. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v9i1.6220>
- Faiz, A., & Soleh, B. (2021). Implementasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 68–77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14250>
- Mulatsih, B. (2020). Application of Google Classroom, Google Form and Quizizz in Chemical Learning During the Covid-19 Pandemic. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Novianti, R., Hukmi., & Ilga, M. (2019). Generasi Alpha – Tumbuh Dengan Gadget Dalam Genggaman Oleh : *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 8(2), 65–70.
- Nurjaman, A. (2020). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama*. Cv. Adanu Abimata.
- Nursobah, A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran MI/SD - Google Books*. Duta Media Publishing.
- Puji Asmaul Chusna, & Ana Dwi Muji Utami. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring Anak Usia Sekolah Dasar. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 11–30. <https://doi.org/10.51675/jp.v2i1.84>
- Putro, S. C. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Ahlimedia Press.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta.
- Sababalat, Desmitha Fritha, D. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Online Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. 6(1), 207–218.
- Sugiyono. (2012a). *Metode Penelitian Bisnis*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012b). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*. CV. Alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.