

Penggunaan Games Interaktif Kahoot! sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD

Dewi Komalasari^{1✉}, Muhammad Hanif² & Ajo Sutarjo³

^{1✉} Universitas Pendidikan Indonesia, dewiks09@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-1745-1548](https://orcid.org/0000-0003-1745-1548)

² Universitas Pendidikan Indonesia, muhammadhanif@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

³ Universitas Pendidikan Indonesia, ajo_upiserang@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-1425-8910](https://orcid.org/0000-0003-1425-8910)

Article Info

History Articles

Received:

Aug 2022

Accepted:

Aug 2023

Published:

Dec 2023

Abstract

In this study, the researchers applied Kahoot! which can be used as learning media in social studies subjects to improve students' critical thinking skills in fourth grade at SDN Buah Gede Serang-Banten with 29 students. Because at SDN Buah Gede the application of technology in learning has not yet been implemented. Judging from the problems the researchers found at SDN Buah Gede, the researchers felt that there should be innovation from the teacher in classroom learning activities to foster critical thinking skills, one of which is in the learning media. So that students' critical thinking skills can develop. The learning media that will be applied by researchers is Kahoot! Application because Kahoot is an interactive quiz which can measure students' insight on the material that has been given by the teacher. This study uses an experimental method with the research design of One Group Pretest-Posttest. With a quantitative approach where data processing uses the Wilcoxon Test which is carried out in the SPSS application. Initial conditions before the application of Kahoot! students' critical thinking skills have not been seen. This is evident from the average value of the class when answering the pretest is only 35.17 Furthermore, after doing the posttest there is a good increase which is known to be the average value of the class to be 66.90. The results of the Wilcoxon test also obtained a sig value from the pretest and posttest, namely 000, meaning that there was an increase in students' critical thinking skills in social studies subjects.

Keywords:

Critical Thinking, Kahoot!, Interactive Games Learning Media

How to cite:

Komalasari, D., Hanif, M., & Sutarjo, A. (2023). Penggunaan games interaktif Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Didaktika*, 3(4), 353-363.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Agu 2023

Diterima:

Agu 2023

Diterbitkan:

Des 2023

Abstrak

Dalam penelitian ini peneliti menerapkan Kahoot! yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Buah Gede Serang-Banten yang berjumlah 29 siswa. Sebab di SDN Buah Gede penerapan teknologi dalam pembelajaran belum diterapkan. Dilihat dari permasalahan yang peneliti temukan di SDN Buah Gede, peneliti merasa perlu adanya inovasi dari guru dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, salah satunya pada media pembelajaran. Sehingga kemampuan berpikir kritis siswa dapat berkembang. Media pembelajaran yang akan diterapkan peneliti adalah Kahoot! aplikasi karena Kahoot merupakan kuis interaktif yang dapat mengukur wawasan siswa terhadap materi yang telah diberikan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest. Dengan pendekatan kuantitatif dimana pengolahan datanya menggunakan Uji Wilcoxon yang dilakukan pada aplikasi SPSS. Kondisi awal sebelum penerapan Kahoot! kemampuan berpikir kritis siswa belum terlihat. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelas saat menjawab pretest hanya sebesar 35,17 Selanjutnya setelah dilakukan posttest terjadi peningkatan yang baik diketahui nilai rata-rata kelas menjadi 66,90. Hasil uji Wilcoxon juga memperoleh nilai sig dari pretest dan posttest yaitu 000 artinya terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci:

Berpikir Kritis, Kahoot!, Media Pembelajaran Games Interaktif

Cara mengutip:

Komalasari, D., Hanif, M., & Sutarjo, A. (2023). Penggunaan games interaktif Kahoot! sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. *Didaktika*, 3(4), 353-363.

PENDAHULUAN

Di dalam dunia pendidikan peran guru sangatlah penting dalam pembelajaran di kelas, salah satunya pembuatan inovasi media pembelajaran saat penyampaian materi pembelajaran. Di abad 21 ini guru juga dituntut melek digital. Pemanfaatan digital dalam dunia pendidikan yaitu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas perlu dilakukan strategi yang seimbang antara penyampaian materi dan media pembelajarannya.

Penerapan media pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dalam menyampaikan amanat dan materi dalam kegiatan di kelas (Hasan, 2016). Selanjutnya juga siswa tidak akan lekas mengalami kebosanan lantaran para siswa merasa gembira akan pembelajaran karena mengaplikasikan metode belajar sambil bermain. Kondisi ini amat berguna lantaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa untuk beberapa ilmu pengetahuan yang biasanya dianggap susah salah satunya ilmu pengetahuan sosial.

Pembelajaran IPS tahap sekolah dasar sangatlah penting apalagi seraya melihat situasi dan maraknya informasi yang berkembang dalam bidang sosial yang tidak bisa kita bendung. Dengan adanya pembelajaran IPS, siswa dapat berpikir dengan kritis yang mana bisa memilah informasi yang penting dan tidak penting. Tujuan kegiatan belajar IPS bukan saja memfokuskan atas bidang kognitif dan psikomotor saja, melainkan meliputi juga aspek afektif ketika mendalami dengan mengerti bahwa kegiatan yang banyak persoalan, provokasi, gangguan, dan kompetisi. Pembelajaran IPS kerap kali hanya disajikan dalam bentuk ceramah dan membaca materi di buku. Dengan teknologi penyampaian materi IPS dapat dilakukan dengan membuat video pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Dengan media pembelajaran interaktif, menarik diinginkan siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Berpikir kritis yang John Dewey kemukakan (dalam Sihotang et al., 2012) yaitu penilaian aktif, berkesinambungan, dan cermat atas suatu kepercayaan atau jenis pengetahuan yang didapatkan seperti itu saja seraya melibatkan argumentasi yang benar dan mengambil keputusan yang logis. Itu artinya dengan berpikir kritis siswa tidak akan memutuskan solusi masalah tanpa pertimbangan berdasarkan fakta yang terjadi serta dapat memecahkan masalah serta menarik kesimpulan atas evaluasi.

Menurut Faiz (2012) berpikir kritis mampu merangsang siswa agar dapat mengutarakan pemikiran atau pandangan baru. Siswa yang mempunyai kemampuan berpikir kritis terdapat ciri-ciri seperti mampu mengidentifikasi masalah terlebih dahulu, mengumpulkan informasi dari sumber yang valid, menemukan cara menangani masalah secara tenang dan tidak tergesa-gesa, dan menggunakan alasan yang logis dan bahasa yang jelas. Disini guru mesti piawai memilih jalan keluar yang akurat supaya membuat siswa pada proses mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan cara menggunakan media pembelajaran yang interaktif seperti aplikasi Kahoot! yang menyuguhkan kuis interaktif untuk menilai penguasaan siswa atas materi yang sudah dipelajari di kelas dengan mengisi kuis yang telah dirancang oleh guru sesuai aspek kognitif soal C4-C6 secara benar dan logis tanpa menjawab dengan sembarang. Aplikasi Kahoot! menyuguhkan kuis yang dibuat oleh guru dan dapat diakses melalui link. Pemanfaatan Kahoot! dalam pembelajaran dapat diterapkan sebagai tes dan penguatan materi dengan kuis. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu guna mengetahui efektivitas penggunaan aplikasi Kahoot! yang dijadikan media pembelajaran pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial tema 1 subtema 1 di kelas IV SDN Buah Gede dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa.

METODOLOGI

Penelitian ini dilakukan di SDN Buah Gede Serang-Banten di kelas IV yang terdapat 29 siswa pada pelajaran IPS Tema 1 Subtema 1. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif, yang mana data dikumpulkan dari hasil membilang. Dengan demikian pada awalnya peneliti sudah mengumpulkan data sesuai sasaran, begitupun respondennya sudah ditetapkan. Data yang didapatkan diperoleh dari hasil perhitungan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yaitu metode penelitian untuk memperkirakan dampak sebab akibat satu perlakuan dari variabel bebas dan variabel terikat dalam kondisi yang nyata. Metode eksperimen bertujuan untuk memprediksi terhadap percobaan variabel yang akan diteliti oleh peneliti. Metode ini dipilih karena untuk mencari pengaruh aplikasi Kahoot! yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi IPS di kelas IV SDN Buah Gede, dengan hipotesis penelitian:

- H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran Kahoot! dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa terhadap mata pelajaran IPS kelas IV tema 1 subtema 1.
- H_a : Terdapat pengaruh pembelajaran Kahoot! dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa terhadap mata pelajaran IPS kelas IV tema 1 subtema 1.

Dan juga pengumpulan data dari hasil pretest dan posttest. Desain pada penelitian ini yaitu One Group Pretest-Posttest Design. Sebelum diberikan perlakuan, siswa mengerjakan pretest terlebih dahulu, hal ini agar hasil perlakuan semakin tepat karena kita bisa membandingkan hasil kondisi sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan tes tulis pretest dan posttest yang diolah menggunakan aplikasi SPSS. Teknik pengumpulan data ialah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari penelitian, lantaran teknik pengumpulan data merupakan cara peneliti supaya memperoleh data. Untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa pada pemahaman materi IPS kelas IV tema 1 subtema 1 dengan menggunakan media pembelajaran Kahoot! maka peneliti menyusun suatu tes berlandaskan tujuan pembelajaran yang akan diraih. Instrument tes ini berupa kuis soal untuk mengukur pemahaman dan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi IPS tema 1 subtema 1. Tes pada penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan pretest dan posttest.

Setelah data terkumpul peneliti melakukan Uji Normalitas. Peneliti menggunakan Uji Normalitas dengan teknik Shapiro Wilk. Data yang tepat ialah yang mempunyai nilai residual yang berdistribusi normal. Setelah melaksanakan Uji Normalitas peneliti mengolah data menggunakan Uji Wilcoxon dengan penarikan hipotesis juga menggunakan hasil signifikansi dari Uji Wilcoxon. Dengan pengambilan keputusan yaitu: nilai signifikan (2-tailed) $\leq 0,05$ menunjukkan tidak terdapat selisih yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa, sedangkan nilai signifikansi (2-tailed) $\leq 0,05$ yang menunjukkan adanya perbandingan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Kahoot! sendiri berbentuk sejenis kuis interaktif berbasis games. Fitur-fitur dalam media Kahoot! dapat dijadikan sebagai kuis interaktif dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Seperti yang dipakai dalam penelitian ini, peneliti menggunakan fitur kuis mode *classic*, di mana siswa akan mengisi soal dan menjawab dengan persaingan antar individu maupun kelompok melalui skor yang mereka akan peroleh dalam kecepatan menjawab soal. Soal yang telah dibuat oleh peneliti memiliki level kognitif C4-C6. C4 adalah menganalisis,

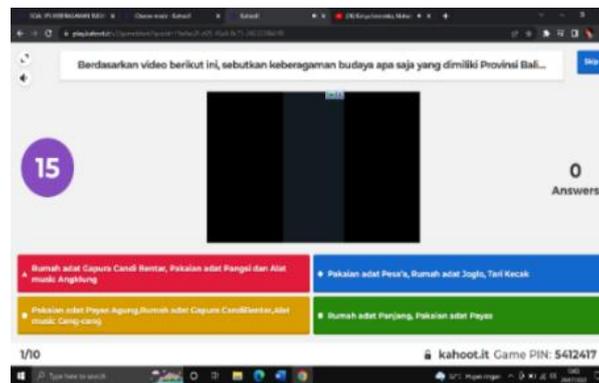
C5 mengevaluasi, dan C6 mengkomunikasikan. C4 disini siswa dapat memecahkan, membedakan dan menghubungkan soal dengan materi. C5 merupakan kegiatan mengevaluasi. Adapun level kognitif C6 adalah siswa dapat memadukan semua level kognitif seperti siswa dapat membuat suatu ide yang orisinil seperti merumuskan, merencanakan, dan mengembangkan. Persaingan kecepatan dalam menjawab soal dapat membangkitkan semangat siswa. Dapat kita lihat penerapan aplikasi Kahoot! di dalam pembelajaran kelas, antara lain:

1. Setelah peneliti membuat medianya, peneliti memilih mode *classic* untuk kuis yang akan dikerjakan secara Individu. Setelah itu peneliti membagikan PIN kepada siswa. Kemudian siswa memasukan PIN games dalam laman Kahoot! di hp masing-masing dan menuliskan nama sendiri.



Gambar 1. Siswa Memasukan PIN Game

2. Setelah itu, siswa akan langsung memulai permainan Kahoot! sekaligus memulai untuk mengisi kuis dengan benar.



Gambar 2. Tampilan Soal di Kahoot!

3. Setelah melihat tampilan yang ada di layar laptop guru, siswa menjawab di hp masing-masing sesuai warna yang jawabanya dianggap benar.



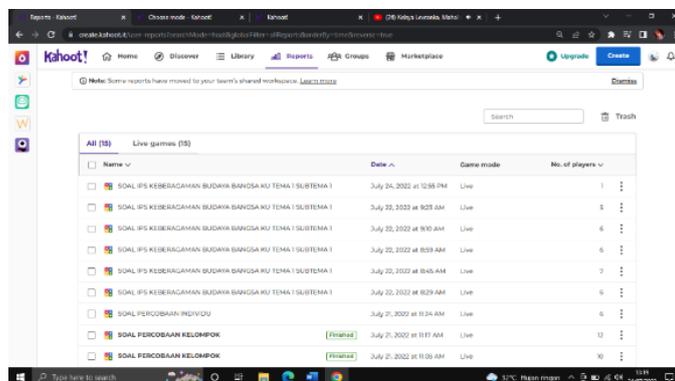
Gambar 3. Tampilan Siswa Mengerjakan Soal

4. Setelah mengerjakan soal kuis, siswa dapat melihat perolehan score dan benar atau salah jawaban mereka. Setelah menjawab semua soal, siswa akan melihat peringkat 1-3.



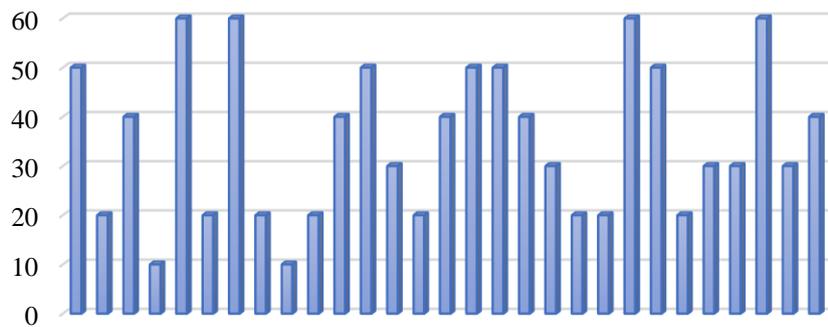
Gambar 4. Tampilan Peringkat Siswa

5. Setelah semua siswa sudah mengerjakan soal, maka hasilnya sudah dapat langsung terlihat oleh peneliti dengan mengklik dibagian “Reports” di dalam akun Kahoot!. Hasil keseluruhan peserta yang menjawab dengan benar serta dengan berapa waktu yang dikerjakan dapat terlihat susunanya.



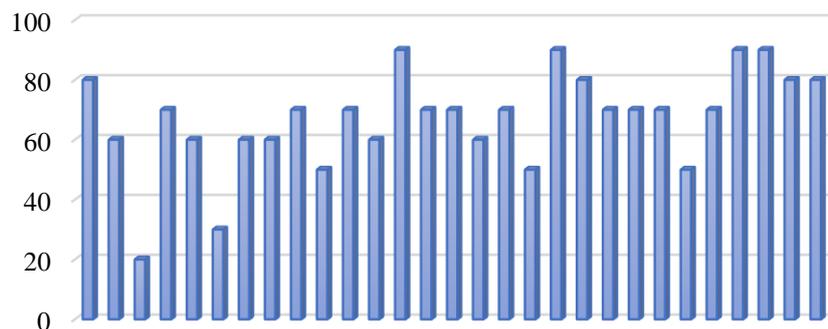
Gambar 5. Tampilan Hasil Posttest Siswa

Dalam mengetes kemampuan berpikir kritis siswa, maka peneliti melakukan pretest dan posttest kepada siswa. Pretest dilakukan sebelum pembelajaran dimulai dan posttest dilakukan setelah pembelajaran dilakukan. Pretest dan posttest dilakukan supaya mendapati pemahaman siswa terhadap materi IPS yang dijelaskan. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini diperoleh data dari pretest dan posttest yang dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Buah Gede yang berjumlah 29 siswa. Hasil dari mengerjakan pretest dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Hasil Pretest Pelajaran IPS

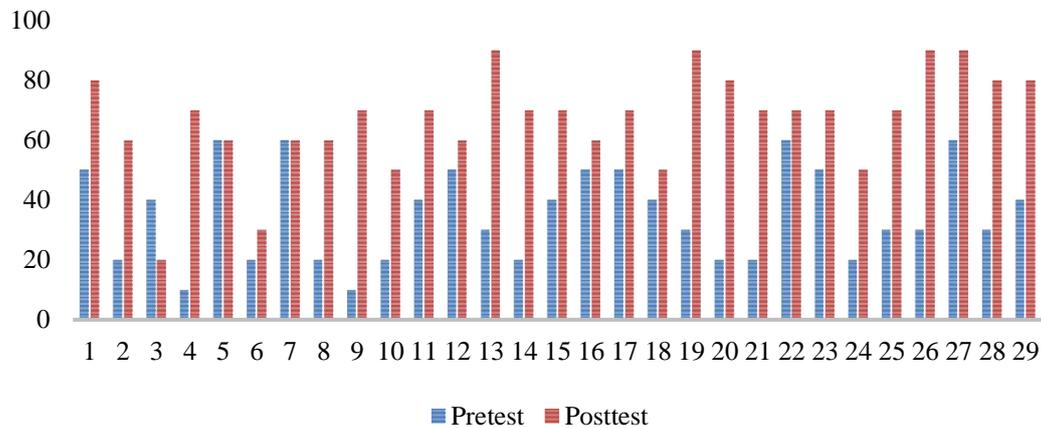
Berdasarkan Gambar 6, diperoleh data setelah siswa mengerjakan pretest yang didapatkan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 10. Seraya jumlah nilai beragam. Siswa yang mendapat score 10 yaitu 2 siswa, siswa yang mendapat score 20 yaitu 8 siswa, siswa yang mendapat score 30 yaitu 5 siswa, siswa yang mendapat score 40 yaitu 5 siswa, siswa yang mendapat score 50 yaitu 5 siswa, dan yang mendapat nilai 60 yaitu 4 siswa. Dengan nilai terbanyak yaitu 20 kemudian diperoleh score rata-rata 35,17. Dapat disimpulkan dari nilai tertinggi dengan nilai 60 dan nilai rata-rata 35,17 dalam pengerjaan soal pretest sangat rendah sehingga kemampuan berpikir kritis siswa belum muncul dan terlihat. Selanjutnya diperoleh hasil data dari test posttest yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 7. Hasil Posttest Pelajaran IPS

Berdasarkan Gambar 7, diperoleh data setelah siswa mengerjakan posttest yang didapatkan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 20. Adapun nilai mean dari posttest ini ialah 66,90. Dengan mendapatkan score yang beragam. Siswa yang mendapat hasil 20 ialah 1 siswa, siswa yang mendapat score 30 yaitu 1 siswa, siswa yang mendapat score 50 yaitu 3 siswa, siswa yang

mendapat score 60 yaitu 6 siswa, siswa yang mendapat score 70 yaitu 9 siswa, siswa yang mendapat score 80 yaitu 4 siswa, dan siswa yang mendapat score 90 yaitu 4 siswa. Dengan hasil nilai yang paling banyak yaitu 70. Dapat kita bandingkan dengan hasil pretest awal, nilai yang terbanyak yaitu 20 dan nilai terbesar 60. Sedangkan dalam posttest nilai tertinggi yaitu 90. Adapun gambar perbandingan hasil pretest dan posttest pelajaran Ilmu Pengetahuan antara lain.



Gambar 8. Data Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest Pelajaran IPS

Setelah siswa melaksanakan posttest dan pretest yang diikuti oleh 29 siswa, terdapat perbandingan antara hasil kedua tes tersebut dengan mean pada pretest 35,17 yang artinya rendah. Kemudian setelah melaksanakan posttest menggunakan aplikasi Kahoot! adalah 66,90 yang termasuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan dari data hasil perbandingan pretest dan posttest terdapat peningkatan. Bisa dibuktikan pada hasil mean kedua tes tersebut. Pretest yang dilakukan diawal mendapatkan mean dengan nilai 35,17 dan posttest mendapatkan mean dengan nilai 66,90.

Selanjutnya peneliti melakukan Uji Normalitas teknik Shapiro Wilk dengan pengambilan keputusan jika nilai sig > 0.05 maka berdistribusi normal dan jika nilai sig < 0.05 maka berdistribusi data tidak normal. Dari perhitungan Uji Normalitas dengan menggunakan aplikasi SPSS diperoleh data bahwa sig pretest adalah .022 dan hasil data sig posttest .011. Yang artinya sig < 0.05 bisa diartikan data pretest serta posttest tidak normal. Sesudah mendapatkan hasil dari Uji Normalitas peneliti melanjutkan Uji Wilcoxon. Peneliti melakukan Uji Wilcoxon karena data yang didapatkan berdistribusi tidak normal. Dengan pengambilan keputusan nilai signifikan sig (2-tailed) > 0.05 menunjukkan tidak memiliki peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa sedangkan nilai signifikansi sig (2 –tailed) < 0.05 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Dengan keterangan:

- Negatif Ranks untuk melihat penurunan dari pretest ke posttest.
- Positive Ranks untuk melihat peningkatan pretest ke posttest.
- Ties yang kesamaan nilai pretest ke posttest

Hasil dari perhitungan Uji Wilcoxon yang dilakukan di aplikasi SPSS didapatkan nilai Ranks Uji Wilcoxon antara lain: Nilai Negative Ranks 29 siswa diperoleh 1 siswa yang mengalami penurunan nilai pretest ke posttest. Dengan nilai Means Rank 7.00 dan Sum of Ranks 7.00. Positive Ranks dari 29 siswa terdapat 26 yang mengalami peningkatan rata-rata nilai pretest ke posttest dengan Mean Rank nya 14.27 dan Sum Ranks nya 371.00. Untuk Ties dari 29 siswa

ditemukan dua siswa yang nilai pretest dan posttest sama persis. Sehingga dapat disimpulkan sebanyak 26 siswa mengalami peningkatan dengan jumlah dari peringkatnya Means Ranks awal mulanya 14.27 menjadi 371.00, 1 siswa mengalami penurunan dan 2 siswa nilainya tetap tidak mengalami kenaikan dan penurunan dengan jumlah peringkatnya 7.00 dengan peringkat ratanya (Mean Rank) 7.00. Selanjutnya peneliti melakukan Uji Test Statistics Uji Wilcoxon untuk melihat hipotesis peneliti diterima atau ditolak.

Tabel 1. Hasil Uji Wilcoxon Data Pretest dan Posttest Pelajaran IPS

Test Statistics ^a
POSTTEST – PRETEST
-4.390b
.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Perhitungan menggunakan Uji Wilcoxon diperoleh data pretest dan posttest pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dapat terlihat hasil signifikansi (2-tailed) adalah ,000 maka hasil yang tertera lebih kecil dari < 0.05 , maka sudah bisa disimpulkan adanya peningkatan yang signifikan dari selisih hasil pretest serta posttest siswa yang sudah dikerjakan oleh siswa. Games interaktif Kahoot! merupakan kuis yang disajikan dapat menaksir pengetahuan siswa akan pembelajaran yang telah diterapkan di kelas, melatih kemampuan berpikir kritis dengan menjawab soal secara teliti dan cermat. Dengan Kahoot! siswa berperan aktif. Kahoot! tidak sekedar berupa tulisan saja melainkan bisa mencantumkan foto dan video.

Di dalam pembelajaran kelas yang peneliti lakukan adalah menyampaikan materi dengan menyuguhkan video keberagaman Indonesia yang telah dibuat semenarik mungkin bermaksud supaya siswa tidak bosan. Sebelum masuk untuk mengerjakan soal, disini siswa di test secara lisan untuk mengukur kemampuan siswa tentang pelajaran yang telah diberikan. Kompetisi siswa dalam menjawab kuis sangat menarik dan interaktif karena adanya kecepatan perolehan skor setiap soal, jika cepat menjawab maka skor akan tinggi begitupun sebaliknya.

Pembahasan

Menurut hasil data yang sudah peneliti peroleh, bisa disimpulkan aplikasi Kahoot! efektif diterapkan menjadi media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi IPS di kelas IV SDN Buah Gede. Selaras dari beberapa penelitian relevan yang ada dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa media Kahoot! bisa digunakan untuk media pembelajaran yang interaktif serta tidak membosankan. Seperti pada analisis yang dilakukan Bunyamin et al., (2020), Centauri (2019), dan Sulistiyawati et al. (2021), diperoleh hasil bahwa aplikasi Kahoot! dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Tak hanya itu, aplikasi Kahoot! juga bisa menumbuhkan ketertarikan belajar siswa, menumbuhkan semangat siswa, menumbuhkan hasil belajar siswa, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Tematik, IPS, Fisika dan, Matematika. Aplikasi Kahoot! juga tidak hanya dapat diterapkan pada kelas rendah dan kelas tinggi. Selanjutnya didapatkan juga hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Mohammad & Sari (2021),

Yulistiarawati et al. (2021), dan Rahayu et al. (2019), diperoleh hasil bahwa kuis yang terdapat pada aplikasi Kahoot! bisa memaksimalkan hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis tersebut bisa peneliti simpulkan maka penerapan aplikasi Kahoot! efektif serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena sangat menyenangkan, interaktif, menarik juga bisa membuat siswa aktif saat kegiatan belajar dikelas. Aplikasi Kahoot! juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melaksanakan penilaian, guna mengevaluasi hasil belajar siswa salah satunya kecepatan siswa dalam mendalami pelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Aplikasi berbasis teknologi juga bisa menjadikan siswa bersemangat saat belajar karena kegiatan belajar dirancang dengan inovatif dan interaktif (Musfirah et al., 2022).

KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian, maka peneliti simpulkan bahwa penggunaan media Kahoot! efektif dijadikan sebagai media pembelajaran IPS untuk memaksimalkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hal tersebut mampu dipastikan oleh data perhitungan SPSS melalui Uji Wilcoxon didapatkan hasil nilai signifikansi dari pretest dan posttest yaitu ,000 artinya terdapat kenaikan pada kemampuan berpikir kritis siswa dalam materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Aplikasi Kahoot! juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang membuat pembelajaran didalam kelas menyenangkan karena siswa berkompetisi menjawab soal kuis.

Pembelajaran yang menyenangkan membuat suasana didalam kelas kondusif. Media pembelajaran yang interaktif dapat menimbulkan semangat belajar dalam diri siswa ketika mendalami pelajaran saat diberikan pendidik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi media Kahoot! efektif diterapkan untuk media pembelajaran pada materi IPS di kelas IV Tema 1 Subtema 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis permainan sebagai bentuk variasi pembelajaran. *Gunahumas: Jurnal Kehumasan*, 3(1), 43-50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Centauri, B. (2019). Efektivitas kahoot! sebagai media pembelajaran kuis interaktif di SDN-7 Bukit Tunggal. Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 1(1), 124-133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Faiz, F. (2012). *Thinking Skill: Pengantar Menuju Berpikir Kritis*. SUKA-Press.
- Hasan, H. (2016). Penggunaan media audio visual terhadap ketuntasan belajar IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada siswa kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 3(4), 22-23. <https://jurnal.usk.ac.id/PEAR/article/view/7538>
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas kuis interaktif aplikasi kahoot dalam pembelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1194-1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Musfirah, M., Alfiana, N., & Shasliani, S. (2022). Pengaruh penggunaan media Quizizz terhadap

hasil belajar siswa tentang sifat-sifat benda di kelas V SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(2), 356-361. <https://doi.org/10.26858/pjppsd.v2i2.33471>

Rahayu, I., Nuryani, P., & Hermawan, R. (2019). penerapan model PBL untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada pelajaran IPS SD. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 93-101. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v4i2.20488>

Sihotang, K., Rima, F., Molan, B., Ujan, A. A., & Ristyantoro, R. (2012). *Critical Thinking Membangun Pemikiran Logis*. Pustaka Sinar Harapan.

Sulistiyawati, W. S., Solikhin, R. S., Afifah, D. N. S., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan game edukasi kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57. <https://doi.org/10.23887/wms.v15i1.29851>

Yulistiawati, D. N., Umayaroh, S., & Linguistika, Y. (2021). Analisis minat belajar siswa dalam penggunaan aplikasi belajar quizizz pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(7), 573-584. <https://doi.org/10.17977/um065v1i72021p573-584>