

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang artinya “tengah”. Dalam bahasa Arab media *wasayil al'ielam* adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association / NEA*) dalam Arsyad (2013, hlm. 3) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar.

Menurut Yaumi dalam Rajagukguk (2021, hlm. 16) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah peralatan untuk menyediakan lingkungan belajar yang kaya tentang rangsangan atau dorongan (multimedia, video, teks dan benda asli). Media pembelajaran merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran dimana adanya media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami apa yang dijelaskan guru dalam proses pembelajaran. Menurut Musfiqon dalam Usman dkk (2021, hlm. 27) Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efisien.

Menurut Nisanayah dan Salamah (2020, hlm 25) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefekifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan Bunyamin dkk (2020, hlm. 43) media Pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses kegiatan belajar mengajar karena dengan penggunaan media, peserta didik akan dapat lebih bisa menyerap dan memahami materi yang disampaikan di dalam maupun di luar kelas.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat peraga yang meliputi audio dan visual dan gabungan antara keduanya untuk mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran yang di dalamnya ada kegiatan stimulus respon antara pendidik dan peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi dalam media pembelajaran menurut Kristanto (2016, hlm. 11) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dimana dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya sama.
- 2) Penafsiran yang berbeda dapat dihindari untuk mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimanapun berada.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dengan media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup.
- 4) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dimana penggunaan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif dan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- 5) Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.
- 7) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 8) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk

mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

- 9) Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar.

Menurut Nurseto (2011, hlm. 21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran diantaranya sebagai berikut :

- 1) Fungsi atensi media visual berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran
- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif media visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Ramli dalam Hasan (2021, hlm. 31) fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu guru dalam bidang tugasnya di mana penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar.

- 2) Membantu siswa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu siswa untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensi dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.
- 3) Memperbaiki proses belajar mengajar dimana dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Rowntree dalam Miftah (2013, hlm.100) menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Dapat membangkitkan motivasi siswa dalam menerima pesan.
- 2) Menimbulkan respon siswa dalam menanggapi stimulus yang terkandung dalam media.
- 3) Dapat memberikan masukan (umpan balik lebih cepat).
- 4) Dapat merangsang siswa untuk mengadakan latihan.

Jadi dalam proses pembelajaran media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Dalam penyampaian pesan materi antara guru-guru sama.
2. Informasi yang berbeda akan terhindari untuk mengurangi kesenjangan informasi antar siswa dimanapun.
3. Proses pembelajaran lebih menarik.
4. Proses pembelajaran lebih interaktif.
5. Tujuan dalam pembelajaran tercapai dengan waktu yang cukup dan tenaga yang memadai.
6. Media pembelajaran dapat mampu membuat siswa menyerap materi lebih dalam.
7. Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
8. Media pembelajaran dapat membuat siswa mencintai ilmu pengetahuan dan mandiri dalam mencari sumber ilmu pengetahuan.

9. Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga memiliki banyak perhatian selain mengajar seperti membantu kesulitan belajar siswa dll.
10. Media pembelajaran bisa membuat siswa bisa lebih mengingat informasi atau pesan yang dikandung.
11. Membantu dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar.
12. Media pembelajaran berfungsi mendidik siswa agar bisa berfikir kritis dalam mencari jawaban akan pertanyaan.
13. Memberikan pengalaman bagi siswa.

a. Macam- Macam Media Pembelajaran

Adapun macam macam media pembelajaran menurut Anderson dalam Rusidiyah (2016, hlm. 18) dapat dilihat sebagai berikut:

- 1) Media dibagi kedalam Media auditif, visual dan media audiovisual dimana media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, mp3.
- 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, pada media ini menampilkan gambar atau simbol yang bergerak film strip, foto, gambar atau lukisan.
- 3) Media audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik dibanding dengan media visual dan media audio.

Menurut Arsyad (2018, hlm. 22) jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Media Berbasis Manusia
- 2) Media Berbasis Cetakan Media
- 3) Media Berbasis Visual
- 4) Media Berbasis Audiovisual
- 5) Media Berbasis Komputer

Selain itu, menurut Newby dalam Hasanah (2020, hlm. 25) secara umum membagi media pembelajaran terbagi atas enam bagian, sebagai berikut:

1) Media Realita

Sebagai media yang dapat bersentuhan secara langsung dengan pancaindra seperti melihat, mencium, mendengar, meraba dan merasa. Adapun contoh dari media realita seperti artefak, binatang bahkan tanaman.

2) Media Model

Sebagai benda atau alat pengganti berbentuk tiga dimensi yang dapat dilihat secara langsung oleh siswa seperti panthom, globe, dan lain sebagainya.

3) Media Teks

Sebagai bagian tulisan yang lebih dominan terhadap angka dan huruf yaitu penyajian teks dapat dikolaborasikan dengan bahan cetak seperti pada komputer, pumflet, lembar kerja siswa (LKS), atau modul. Dalam hal ini teks bisa disajikan dalam presentasi melalui tampilan *microsoft PowerPoint*.

4) Media Visual

Meliputi tiga bagian yaitu visual cetak, pajangan, dan proyektor. Terdapat macam-macam bagian dari visual cetak meliputi poster, bagan, grafik. adapun terdapat macam-macam bagian dari visual proyektor yang meliputi OHP dan *PowerPoint* untuk menyajikan materi secara langsung dalam pembelajaran.

5) Media Audio

Merupakan media yang berasal dari suara atau rekaman yang dapat di dengar secara langsung oleh responden , contoh dari media audio seperti suara manusia, suara mesin, suara hewan, dan lain sebagainya yang dapat menunjang sebuah proses kegiatan pembelajaran.

6) Media Video

Merupakan suatu media yang menyajikan berupa animasi atau gambar bergerak yang dapat di tampilkan pada layar monitor maupun televisi. Adapun contoh dari media vidio seperti webcast,

DVD dan lain sebagainya yang dapat disajikan bersama dengan media audio.

7) Media Multimedia

Merupakan seluruh gabungan dari realia, model, teks, visual, audio dan video. Dalam hal ini keseluruhan media tersebut dapat diterapkan secara bersamaan dan dapat dikendalikan secara langsung melalui komputer atau laptop.

Russel dalam Kristanto (2016, hlm 30) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Media grafis
- 2) Media tiga dimensi
- 3) Media proyeksi
- 4) Media audio/radio
- 5) Media video dan televisi
- 6) Komputer multimedia
- 7) *E-learning/V-learning/M-learning*

Menurut Sadiman dalam Hanifah Dkk (2019, hlm 40) membagi 3 jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Media Grafis (media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe).
- 2) Media Audio yang berkaitan dengan indera pendengaran (radio, alat perekam piata magnetik, piringan laboratorium bahasa).
- 3) Media Proyeksi Diam (film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video).

Dapat peneliti simpulkan bahwa jenis media pembelajaran ini memiliki macam-macam media yaitu sebagai berikut :

1. Media audio adalah media yang hanya mengandalkan suara saja.
2. Media visual adalah media yang hanya menggunakan gambar saja.
3. Media audio visual merupakan media yang ada unsur suara dan gambar.
4. Media berbasis manusia adalah manusia langsung menyampaikan materi dalam prose belajar.

5. Media berbasis komputer adalah media yang hanya mendukung dalam pembelajaran.
6. Media realita adalah media yang dapat disentuh langsung oleh panca indra.
7. Media model adalah media yang hanya dapat dilihat secara langsung
8. Media teks adalah media yang hanya berupa tulisan.
9. Media video adalah media yang menyajikan animasi berupa gambar yang bergerak.
10. Media multimedia adalah media gabungan dari realita, model, teks, visual, dan audio.
11. Media elarning adalah media pembejaran untuk dapat diakses dimana dan kapanpun.

2. Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Kahoot

Gambar 2. 1 tampilan awal Kahoot



Gambar diatas adalah gambar *website Kahoot* yang dimana diciptakan pada tahun 2013 oleh tiga orang yaitu Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik di *Norwegian University of Technology & Sciene* (NUTS). Dimana menurut Menurut Correia dalam Verinskyah (2012, hlm. 72) platform pembelajaran yang dikombinasi dengan permainan guna mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan sistem monitoring siswa. Menurut Iwamoto dalam Wijayanti Dkk (2019, hlm. 2) aplikasi *Kahoot* adalah aplikasi *online* dimana kuis yang

berupa soal-soal tes akan dikembangkan dalam format permainan, dan pemberian poin akan diberikan kepada siswa yang menjawab benar dan cepat semakin cepat dan jawaban benar maka akan semakin tinggi poin yang diperoleh. Sama halnya menurut Fazriyah dkk (2020, hlm. 142) *Kahoot* merupakan aplikasi game pembelajaran yang sederhana namun bisa menyenangkan bagi siswa berbagai kalangan dari tingkat dasar hingga mahasiswa.

Sedangkan menurut Wang (2020, hlm. 6) mengatakan bahwa *Kahoot* adalah sebuah game edukasi sebagai media pembelajaran yang berisikan kuis dan game untuk menciptakan sebuah *platform* dimana guru dan siswa di kelas dapat berinteraksi melalui permainan pengetahuan menggunakan infrastruktur yang ada, yang dapat memungkinkan pembuatan soal bisa membuat pertanyaan berupa pilihan ganda menggunakan bantuan gambar ataupun video maupun bahan pembelajaran lain dalam tampilan kuis dan semua siswa dapat bersaing dengan mendapatkan poin melalui menjawab dengan benar berbagai pertanyaan terkait dengan pelajaran yang sedang diajarkan.

Sedangkan menurut Lestari dan Sihombing (2022, hlm. 11) *Kahoot* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game yang interaktif dan menarik. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif, hal ini dalam kegiatan belajar mengajar *kahoot* dapat digunakan dengan mengadakan *pre-test*, *post-test* dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Dan Menurut Iwamoto dalam Damayanti (2021, hlm. 1649) *Kahoot* adalah sebuah aplikasi online yang dapat mengembangkan dan mempresentasikan soal-soal dalam suatu format “*game-show*”.

Platform ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur didalamnya secara gratis. Keistimewaan *platform* ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet. Proses evaluasi pembelajaran dapat

dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet.

Disimpulkan bahwa media Kahoot merupakan sesuatu permainan interaktif berbasis pembelajaran yang didalamnya ada sebagian ikon guna dikembangkan. Salah satunya ialah simbol kuis yang mana pengguna bisa membuat kuis memakai Kahoot buat sesuatu pendidikan jadi menarik serta tidak membosankan.

b. Karakteristik Media Kahoot

Menurut Hamdani dalam Ayuningtyas Dkk (2021, hlm. 29) Karakteristik Multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan audia dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut warsita dalam Anggraeni dan Ginanjar (2020, hlm.65) dalam karakteristik media pembelajaran yaitu media kahoot antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Komunikasi dua arah antara manusia dan sistem *software* di website atau aplikasi.
- 2) Aktivitas dalam multimedia diberikan batasan sebagai pengguna dilibatkan untuk berinteraksi dengan program aplikasi.
- 3) aplikasi informasi interaktif bertujuan agar pengguna bisa mendapatkan hanya informasi yang diinginkan saja tanpa harus mempelajari secara mendalam semua informasi yang disajikan dalam media.

Sejalan dengan pendapat Amalia (2018, hlm. 26) menyatakan ada beberapa karakteristik dalam media pembelajaran kahoot yaitu sebagai berikut:

- 1) Media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.
- 2) Menciptakan komunikasi atau interaksi dua arah antara pengguna dan komputer

Menurut geminiawan (2018, hlm 91) mengemukakan karakteristik dalam media kahoot adalah sebagai berikut:

- 1) Media menyajikan aspek mikroskopis, makroskopis, dan simbolis.
- 2) Merupakan media pembelajaran interaktif dengan simulasi dua arah.
- 3) Menyajikan simulasi menjodohkan yang dapat membangun rasa ingin tahu siswa.
- 4) Memiliki jenis-jenis permainan seperti kuis dan membuat evaluasi dalam bentuk game.

Menurut Arianti (2017, hlm. 185) menjelaskan bahwa ciri-ciri suatu media dikatakan interaktif yaitu media kahoot hendaknya memiliki lima elemen antara lain:

- 1) Teks, dalam suatu sistem multimedia interaktif, teks memainkan peranan penting dalam menyalurkan informasi kepada pengguna.
- 2) Grafik, penggunaan grafik dapat memberikan informasi yang lebih pantas dan tepat karena disampaikan dalam bentuk visual.
- 3) Audio, dalam sistem multimedia interaktif, penggunaan audio dapat membantu proses penyampaian informasi sehingga lebih berkesan, selain dari pada itu, audio juga dapat meningkatkan motivasi di kalangan para pengguna supaya lebih berminat mengikuti proses penyampaian informasi.
- 4) Video, penggunaan video pada proses penyampaian informasi berupaya mempengaruhi motivasi seseorang dalam menerima informasi. Selain itu, video juga mewujudkan suasana realistik kepada para pengguna.
- 5) Animasi, animasi adalah paparan visual yang bersifat dinamik. Animasi adalah elemen multimedia yang diminati serta mendapat

perhatian yang ramai karena animasi dapat menampilkan dan menzhirkan fantasi manusia ke alam realita dan juga dapat menerangkan sesuatu yang sulit diterangkan dengan kalimat atau gambar.

Karakteristik dalam media interaktif kahoot dapat disimpulkan ada beberapa karakteristik yang ada diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Teks dalam media interaktif berperan penting dalam meyalurkan informasi kepada pengguna
- 2) Grafik dalam penggunaannya berfungsi dapat memberikan informasi yang lebih pantas dan tepat karena disampaikan dalam bentuk visual
- 3) Audio dalam media interaktif audio dapat membantu proses penyampaian informasi lebih berkesan dan meningkatkan motivasi di kalangan para pengguna.
- 4) Video berperan menyampaikan informasi untuk mewujudkan suasana realita kepada para pengguna.
- 5) Animasi adalah penyampain informasi yang diminati dikarenakan animasi dapat menampilkan fantasi manusia ke dalam realita dan juga dapat menerangkan sesuatu yang sulit diterangkan dengan kalimat.

c. Kelebihan Media Kahoot

Menurut Maziyyah (2021, hlm. 19) ada beberapa kelebihan yang dimiliki media Kahoot antara lain yaitu :

- 1) Memudahkan para guru dimana guru tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis digital.
- 2) Mudah dalam pengoperasiannya dimana aksesnya bisa melalui perangkat *smartphone* dan dimana saja.
- 3) Dapat dipergunakan untuk berbagai macam keperluan misalnya sebagai media evaluasi atau sekedar memberikan hiburan pada proses pembelajaran.

- 4) Memiliki banyak fitur yang bermanfaat diantaranya adalah evaluasi hasil belajar dan setiap poin soal memudahkan guru untuk memuat nilai terhadap hasil belajar.

Sedangkan menurut Lestari (2021, hlm. 19) ada beberapa kelebihan media Kahoot sebagai media pembelajaran, antara lain:

- 1) Memudahkan guru sehingga tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis *digital game based learning* untuk diintegrasikan didalam kelas.
- 2) Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat smarthphone dan komputer.
- 3) dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan proses pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran.
- 4) nyaman digunakan karena didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik.
- 5) Penggunaan mudah tidak perlu menginstal *software* baik di komputer maupun smarthphone karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi hardware dan *software* khusus untuk dalam penggunaanya.
- 6) Dapat dengan mudah diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*.
- 7) Memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu –waktu diperlukan perubahan melalui smartphone tanpa harus melalui komputer.
- 8) Adanya fitur –fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar.
- 9) Banyak konten *game quiz* yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

Menurut Fatmawati Dkk (2021, hlm. 13) Ada kelebihan dalam memakai aplikasi Kahoot dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Suasana kelas lebih terasa menyenangkan.
- 2) Siswa dilatih untuk memakai teknologi selaku media untuk belajar.
- 3) Siswa dilatih keahlian motoriknya dalam pengoperasian Kahoot.
- 4) Kahoot mempunyai waktu yang terbatas, sebab dengan terdapatnya keterbatasan waktu siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat saat menyelesaikan soal.
- 5) Jawaban pada soal yang akan dikasih akan diwakilkan oleh foto serta warna dan tampilan hendak otomatis berubah membiasakan dengan no soal yang ditampilkan.

Menurut Sholihah (2020, hlm. 21) Kelebihan yaitu sebagai berikut :

- 1) Suasana kelas lebih menyenangkan dalam pembelajaran.
- 2) Peserta didik dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar.
- 3) Bisa diakses dimana saja dan kapan saja baik melalui handphone ataupun laptop.
- 4) Menarik untuk belajar.
- 5) Tidak mudah disconnect.

Menurut Busiri (2020, hlm. 225) diantara kelebihan media Kahoot antara lain sebagai berikut:

- 1) Penggunaan platform Kahoot menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang sangat menarik dan interaktif
- 2) Kreatifitas dan inovasi dalam membuat kuis semakin menarik minat siswa.
- 3) Mahasiswa dapat mengerjakan kuis keterampilan mendengarkan dengan mudah karena video terhubung dengan youtube dan dapat diulang lebih dari satu kali.
- 4) Peserta didik dapat memantau hasil ranking dari kuis Kahoot yang berlangsung secara online dan ditampilkan dari layar gawai sehingga antar peserta didik saling kompetitif untuk menjadi yang terbaik.

Beberapa kelebihan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan kelebihan media Kahoot antara lain sebagai berikut :

- 1) Memudahkan guru sehingga tidak perlu susah payah mengembangkan teknologi pendidikan berbasis *digital game based learning* untuk diintegrasikan didalam kelas.
- 2) Kemudahan pengoperasian serta kemudahan akses melalui perangkat smarthphone dan komputer.
- 3) dimanfaatkan dengan mudah untuk berbagai macam keperluan proses pembelajaran dan pelatihan baik sebagai media evaluasi, pemberian tugas belajar di rumah maupun hanya sekedar untuk memberikan hiburan dalam proses pembelajaran.
- 4) nyaman digunakan karena didesain secara *user friendly* dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna baik guru maupun peserta didik.
- 5) Penggunaan mudah tidak perlu menginstal *software* baik di komputer maupun smarthphone karena dibuat melalui *web base software* serta tidak perlu spesifikasi hardware dan *software* khusus untuk dalam penggunaanya.
- 6) Dapat dengan mudah diunduh secara gratis melalui *Google Playstore*.
- 7) Memudahkan pembuatan soal dan melakukan modifikasi jika sewaktu –waktu diperlukan perubahan melalui smartphone tanpa harus melalui komputer.
- 8) Adanya fitur –fitur analisis evaluasi hasil belajar setiap siswa dan setiap poin soal untuk memudahkan guru membuat analisis dan membuat *feedback* terhadap hasil belajar.
- 9) Banyak konten *game quiz* yang telah tersedia secara gratis dan digunakan sebagai hiburan dalam proses pembelajaran dan pelatihan.

d. Kelemahan Media Kahoot

Menurut Riyani dalam Lestari (2021, hlm. 20) kekurangan Kahoot memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

- 1) Perlunya fasilitas internet berkecepatan tinggi
- 2) Adanya aturan dilingkungan sekolah untuk melarang hadirnya perangkat smartphone ataupun Laptop untuk dibawa oleh peserta didik.
- 3) Tidak semua peserta didik memiliki laptop ataupun smartphone saat ini.
- 4) Harus tersedianya *Overhead Projector* serta dalam kondisi listrik selalu tersedia selama proses pembelajaran melalui Kahoot.

Menurut Sholihah (2020, hlm. 26) kekurangan dalam penggunaan media Kahoot antara lain :

Kekurangan :

- 1) Tidak semua guru yang update dengan teknologi.
- 2) Berbasis online dan tidak ada yang offline.
- 3) Fasilitas sekolah yang kurang memadai.
- 4) Terdapat batasan kata saat membuat soal.
- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan kahoot.

Adapun menurut Maziyyah (2021, hlm. 21) ada 3 aspek kekurangan dalam penggunaan media Kahoot antara lainnya sebagai berikut:

- 1) Memerlukan fasilitas internet.
- 2) Harus tersedianya overhead projector dalam kondisi menyala selama proses pembelajaran
- 3) Memerlukan media perangkat hp atau laptop untuk mengaksesnya.

Sedangkan menurut Dani (2019, hlm 7) kelemahan Kahoot terdiri antara lain sebagai berikut :

- 1) Tidak semua guru update dengan teknologi.
- 2) Fasilitas sekolah yang kurang memadai
- 3) Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain.

- 4) Terbatasnya jam pertemuan di kelas
- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan media kahoot harus dipersiapkan sebelum memulai pembelajara.

Menurut Busiri (2021, hlm. 132) ada tiga kelemahan dalam penggunaan media Kahoot yaitu sebagai berikut:

- 1) Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus
- 2) Telepon genggam yang tidak dapat terakses dengan internet dari awal.
- 3) Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus dengan itu harus memulai lagi dari awal.

Dalam setiap media pembelajaran dalam proses belajar tidak semua media sempurna misalnya dalam penggunaan media Kahoot yang dimana memiliki kelemahan diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Tidak semua guru update dengan teknologi.
- 2) Fasilitas sekolah yang kurang memadai
- 3) Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain.
- 4) Terbatasnya jam pertemuan di kelas
- 5) Tidak semua guru memiliki waktu untuk menyusun rancangan pembelajaran dengan menggunakan media kahoot harus dipersiapkan sebelum memulai pembelajaran.

e. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kahoot

Menurut Permana (2021, 132) dibawah ini ada langkah-langkah penggunaan media Kahoot yaitu sebagai berikut:

- 1) Ketik Kahoot.com dan login dengan email yang terdaftar di akun Kahoot
- 2) Buka Kahoot *klik quiz* untuk membuat kuis yang diinginkan.
- 3) Atur setiap pertanyaan dapat di setting lamanya waktu menjawab.
- 4) Setiap akhir soal di Kahoot dapat ditambahkan gambar untuk menarik perhatian atau memperjelas pesan yang ingin disampaikan.

- 5) Setelah selesai langkah akhir yang dapat dilakukan adalah *copy paste link* atau membagikan PIN kepada peserta didik.

Sedangkan menurut Bunyamin (2020, hlm. 45) langkah-langkah penggunaan media Kahoot di dalam kelas yaitu sebagai berikut :

- 1) Aplikasi Kahoot mampu diakses dengan dua cara, yaitu untuk operator dan untuk peserta. Operator atau guru dapat mengakses Kahoot melalui <https://getkahoot.com/> sedangkan untuk peserta atau siswa dapat mengakses dan masuk pada laman <https://kahoot.it/>.
- 2) Sebelum dapat memainkan Kahoot untuk menunjang media pembelajaran di kelas, terlebih dahulu operator (guru) dapat membuat akun Kahoot.
- 3) Kemudian guru bisa membuat kumpulan soal kuis yang akan dimainkan di dalam kelas.
- 4) Setelah pembuatan soal kuis selesai, aplikasi game kuis Kahoot bisa dimainkan di dalam kelas sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi yang interaktif.

Menurut Khabidin (2019, hlm. 22) langkah untuk memainkan “Kahoot!” untuk pembelajar di dalam kelas yaitu:

- 1) Pengajar mengakses website <https://kahoot.com//> dan membuat akun.
- 2) Pengajar memilih atau membuat materi yang sesuai dengan umur dan kebutuhan anak dengan fitur yang sudah tersedia.
- 3) Pengajar membagi kelas dalam beberapa kelompok dan membekali kelompok tersebut dengan satu perangkat (akan lebih mudah dengan handphonen) dan mengakses <https://kahoot.com//>.
- 4) Setelah dipilih atau dibuat materi yang sesuai, pertanyaan yang berupa pilihan ganda akan ditampilkan pada perangkat utama milik pengajar.
- 5) Pembelajar memiliki jawaban yang sesuai dari perangkat yang ada pada masing-masing kelompok pada durasi waktu yang telah

ditentukan. Jika digunakan untuk anak usia dini, maka setiap kelompok harus didampingi oleh seorang fasilitator.

Menurut Alfansyur (2019, hlm. 214) langkah-langkah dalam penggunaan media Kahoot adalah sebagai berikut:

- 1) Silahkan membuka link: <https://getkahoot.com>, akan muncul tampilan create atau play tersebut.
- 2) Daftar akun jika belum memiliki akun dengan mengklik GET MY FREE ACCOUNT pada layar kanan atas. Untuk akses gratis.
- 3) Ketika selesai membuat akun maka langkah berikutnya memilih pengguna sebagai guru, siswa, masyarakat umum atau pekerja. Sesuai dengan profesi pengguna.
- 4) Selanjutnya langkah keempat isi identitas sesuai dengan kolom yang telah disediakan. Mulai dari nama sekolah, nama pengguna, alamat email, password. Setelah lengkap klik Join Kahoot!.
- 5) Pada langkah kelima kita akan diarahkan pada tampilan permainan apa yang akan kita ciptakan. Pada artikel ini kita pilih Quiz.
- 6) Pada langkah keenam kita ada pada laman mengisi identitas Kuis yang dibuat.
- 7) Langkah ketujuh adalah memasukkan butir soal dengan cara mengklik tanda plus.
- 8) Pada langkah ke delapan isiannya pertanyaan untuk siswa.

Menurut Lime dalam Alfansyur (2019, hlm. 200) dibawah ini adalah langkah penggunaan media Kahoot:

- 1) Masuk menggunakan akun yang telah dibuat di website Kahoot.
- 2) Klik pada menu Kahoot.
- 3) Tampilan laman daftar kuis yang telah dibuat pilih kuis yang akan dimainkan.
- 4) Terdapat dua pilihan yaitu *classic* dan *team mode*.
- 5) Setelah memilih akan muncul nomor pin yang akan digunakan siswa untuk mengakses Kahoot.
- 6) Kemudian siswa akan memasukan pin untuk mengakses permainan kuis.

- 7) Pada siswa akan muncul pilihan jawaban.
- 8) Ulangi langkah tersebut dan di akhir akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi.
- 9) Klik save untuk menganalisis butir soal.
- 10) Pada siswa muncul survey kepuasan dalam penggunaan Kahoot.

Jadi kesimpulan dalam langkah-langkah penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran sebagai media evaluasi dalam prose belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Masuk menggunakan akun yang telah dibuat di website Kahoot.
- 2) Klik pada menu Kahoot.
- 3) Tampilan laman daftar kuis yang telah dibuat pilih kuis yang akan dimainkan.
- 4) Terdapat dua pilihan yaitu classic dan team mode.
- 5) Setelah memilih akan muncul nomor pin yang akan digunakan siswa untuk mengakses Kahoot.
- 6) Kemudian siswa akan memasukan pin untuk mengakses permainan kuis.
- 7) Pada siswa akan muncul pilihan jawaban.
- 8) Ulangi langkah tersebut dan di akhir akan muncul nama siswa dengan perolehan nilai tertinggi.
- 9) Klik save untuk menganalisis butir soal.
- 10) Pada siswa muncul survey kepuasan dalam penggunaan Kahoot.

3. Berpikir Kritis

a. Definisi Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis menjadi faktor yang penting dalam sektor pendidikan terutama dalam keberhasilan belajar siswa. Hidayah (2021, hlm. 333) mengatakan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order thinking Skills/HOTS* selain berpikir kreatif (*creative thinking*), pemecahan masalah (*problem solving*), dan berpikir reflektif (*reflective thinking*). Sedangkan Glaser dalam Puspita dan Dewi (2021, hlm. 88)

menjelaskan berpikir kritis sebagai suatu sikap berfikir mendalam terhadap masalah serta menerapkannya dalam metode pemeriksaan dan penalaran yang logis.

Pentingnya kemampuan berpikir kritis bagi siswa agar dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam dunia nyata seperti yang dikemukakan oleh Noviyanto dan Wardani (2020, hlm. 3) bahwa berpikir kritis merupakan berpikir logis atau masuk akal yang berfokus pada pengambilan keputusan tentang yang dipercaya dan dilakukan seseorang. Sedangkan menurut Schafersman dalam Cahyono (2017, hlm. 50) berpikir kritis merupakan suatu keterampilan yang harus diajarkan pada siswa melalui ilmu pengetahuan alam atau disiplin yang lain untuk mempersiapkan mereka agar berhasil dalam kehidupan dan pendapat Sedangkan yang bertanggung jawab untuk mengembangkan dan mengajarkan salah satunya adalah guru karena seorang guru memiliki leluasaan untuk membuat rancangan pembelajaran sebelum proses pembelajaran dilakukan.

Kemampuan berpikir kritis merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki dalam pembelajaran abad 21 dimana harus dimiliki siswa untuk bisa mengembangkan potensi yang dimiliki siswa serta kemampuan siswa dalam membuat keputusan yang logis dengan memperhatikan tujuan yang hendak dicapai yang dimana termasuk kedalam kemampuan dasar dalam pembelajaran abad 21 yaitu kemampuan 4C (*collaboration, communication, creative thinking, dan critical thinking*) yang dimana sesuai dengan pernyataan Kemendikbud dalam Sari dkk (2021, hlm. 3641) kemampuan 4C (*collaboration, communication, creative thinking, dan critical thinking*) juga harus mampu menguasai *compassion dan computation* untuk itu kemampuan yang dituntut bukan lagi 4C namun menjadi 6C,

senada dengan pendapat Menurut Witt dalam Afif (2021, hlm. 285) pendidikan abad 21 harus dapat menghasilkan warga negara global yang mempunyai kemampuan, pengetahuan dan motivasi untuk menangani permasalahan-permasalahan kemanusiaan dan lingkungan

yang berkelanjutan serta mampu saling hormat menghormati dan terbuka dalam berdiskusi. Untuk mewujudkan hal tersebut maka peserta didik haruslah dibekali oleh kemampuan dasar yang dikenal dengan kemampuan 4C dan ditambah 2C menjadi 6C yang sejalan dengan Eng dalam Afif (2021, hlm. 285) menjelaskan baru-baru ini muncul dua kemampuan dasar baru yakni 2C (*Citizenship, Character*) seperti dalam jabaran Panduan Pelaksanaan Pendidikan Abad-21. Yang dimana penambahan 2C tersebut karena seorang peserta didik harus mengetahui peranan masing-masing sebagai warga negara serta memiliki karakter budi yang dibutuhkan pada masa ini. Maka dari itu muncullah istilah 6C (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, Creativity, Citizenship, Character*) yang diharapkan mampu mengimbangi permintaan dunia global di masa depan.

Berdasarkan pendapat Muhfahroyin dalam Diharjo (2017, hlm. 447) mengatakan bahwa keterkaitan kemampuan berpikir kritis di dalam pembelajaran adalah perlunya mempersiapkan siswa agar menjadi pemecahan yang tangguh, pembuat keputusan yang matang, dan orang yang tak pernah berhenti belajar. Sejalan dengan Nahdi dalam Nursyifah (2019, hlm. 811) dimana Guru sekolah dasar perlu membekali kemampuan berpikir kritis siswanya. Dikarenakan siswa yang hanya mempelajari materi tanpa dibekali kemampuan ini akan kesulitan ketika akan mengerjakan tugas dalam menganalisis informasi yang diberikan terutama dalam menghadapi masa yang akan datang.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang sangat penting bagi setiap orang yang digunakan untuk memecahkan masalah kehidupan dengan berpikir serius, aktif, teliti dalam menganalisis semua informasi yang mereka terima dengan menyertakan alasan yang rasional sehingga setiap tindakan yang akan dilakukan adalah benar.

b. Tujuan Berpikir Kritis

Tujuan berfikir kritis menurut Kurniasih (2017, hlm. 31) yaitu mengembangkan kemampuan individual secara maksimal, baik secara fisik, emosi, filosofi, estetika, dan intelektual, mempersiapkan siswa untuk mencukupi kebutuhan ekonomi secara mandiri dan siap menghadapi dunia kerja, mengajarkan siswa untuk mendapatkan dan menghasilkan kebutuhan serta pelayanan yang diinginkan, dan mengatur sumber daya seseorang secara efisien, dan mengutamakan tanggung jawab untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat yaitu menciptakan lingkungan yang kondusif untuk kelangsungan hidup manusia dan menggunakannya secara efektif untuk komunitas yang lebih sejahtera.

Fahrudin dalam Budiarsih dan Supei (2018, hlm. 11) mengemukakan bahwa tujuan berpikir kritis sederhana yaitu untuk menjamin sejauh mungkin bahwa pemikiran kita valid dan benar. dan menurut Sapriya dalam Trimahesti dan Hardini (2019, hlm. 113) berpendapat bahwa tujuan berpikir kritis ialah untuk menguji suatu pendapat atau ide. Termasuk di dalam proses ini adalah melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Pertimbangan-pertimbangan itu biasanya didukung oleh kriteria yang dapat dipertanggung jawabkan. sedangkan menurut Cahyani dkk (2021, hlm. 921) mengungkapkan bahwa tujuan berpikir kritis adalah pembentukan sifat bijaksana dan memungkinkan peserta didik menganalisis informasi secara cermat dan membuat keputusan yang tepat dalam menghadapi isu-isu kontroversial. Selain itu menurut Lismaya (2019, hlm. 10) bertujuan untuk menarik kesimpulan yang didapat dari informasi yang valid untuk membuat suatu hasil digunakan untuk suatu hal di masa depan.

Dengan adanya tujuan dalam kemampuan berpikir kritis siswa dapat mampu untuk menghadapi segala permasalahan yang diberikan terutama dalam kehidupan kedepan bisa menjamin suatu informasi yang didapat selain itu peserta didik akan mampu mengolah suatu

informasi secara cermat dan tepat untuk membuat keputusan apakah informasi tersebut valid.

c. Manfaat berpikir kritis

Berpikir kritis juga memiliki beberapa manfaat, yaitu menurut Elina Crespo dalam Zakiya dan Lestari (2019, hlm. 54) menyebutkan beberapa manfaat dari berpikir kritis untuk berbagai aspek seperti manfaat untuk performa akademis, tempat kerja, dan kehidupan sehari-hari.

1) Performa akademis

- a) Memahami argumen dan kepercayaan orang lain.
- b) Mengevaluasi secara kritis argumen dan kepercayaan tersebut.
- c) Mengembangkan dan mempertahankan argumen dan percaya diri yang didukung dengan baik.

2) Tempat kerja

- a) Membantu untuk menggambarkan dan mendapat pemahaman yang lebih dalam dari keputusan orang lain dan kita sendiri.
- b) Mendorong keterbukaan pikiran untuk berubah.
- c) Membantu untuk menjadi lebih analisis dalam memecahkan masalah.

3) Kehidupan sehari-hari

Membantu terhindar dari membuat keputusan personal yang bodoh.

Pentingnya berpikir kritis juga dikemukakan Potter dalam dalam Zakiya dan Lestari (2019, hlm. 8) dimana alasannya antara lain:

- 1) Terjadi ledakan informasi yang datangnya dari puluhan ribu web mesin pencari di intrnet. Informasi dari berbagai sumber tersebut bisa jadi banyak yang ketinggalan zaman, tidak lengkap, atau tidak kredibel. Untuk dapat menggunakan informasi ini dengan baik, perlu dilakukan evaluasi terhadap data dan sumber informasi tersebut. Kemampuan untuk mengevaluasi dan kemudian memutuskan untuk menggunakan informasi yang benar memerlukan keterampilan berpikir kritis.

- 2) Krisis global yang serius dimana terjadi kemiskinan dan kelaparan di mana-mana yang dimana untuk mengatasi kondisi ini diperlukan pengembangan dalam keterampilan berpikir kritis.
- 3) Adanya perbedaan pengetahuan warga dimana warga dapat membagikan informasi secara online yang beberapa informasi tersebut tidak dapat diandalkan dan bahkan tidak valid dengan adanya kemampuan berpikir kritis siswa dilatih untuk mengevaluasi sumber informasi sehingga tidak akan menjadi korban yang salah informasi.

Menurut Gregory Bassham dalam Angraeni (2021, hlm. 23) mengatakan berpikir kritis berguna dalam berbagai bidang dimana sebagai berikut:

- 1) Bidang akademis

Berpikir kritis menjadi modal utama dalam memberikan penilaian terhadap informasi yang diterima dan menjadi dasar untuk melakukan evaluasi terhadap gagasan-gagasan, argumen-argumen dan keyakinan.

- 2) Dunia kerja

Dunia kerja yang dibutuhkan bukan lagi melulu kemampuan akademis, dalam arti kepintaran dalam pengetahuan tetapi lebih keterampilan lain, kemampuan mengatasi masalah, berpikir kreatif, mengumpulkan dan menganalisis informasi, mampu menggambarkan secara tepat kesimpulan dari data dan mampu mengkomunikasikan gagasan secara jelas.

- 3) Kehidupan sehari-hari

Berpikir kritis membantu menghindari diri dari pengambilan keputusan yang keliru dan merugikan, dengan mengambil keputusan secara hati-hati jelas dan logis. Berpikir kritis menjadi filter bagi kita untuk terima dan kita hadapi dalam kehidupan sehari-hari begitu saja asumsi yang tidak teruji ideologi yang berkembang serta kebiasaan-kebiasaan yang ada melainkan kita mempertanyakan dan mengujinya, serta menyaringnya.

Pada zaman modern dan teknologi canggih yang memudahkan segala informasi maka berpikir kritis sangatlah penting bagi setiap orang. Terutama manfaat dalam pendidikan menurut Tilaar dalam Zakiya dan Lestari (2019, hlm. 9) karena beberapa pertimbangan antara lain:

- 1) Mengembangkan berpikir kritis di dalam pendidikan berarti kita memberikan penghargaan kepada peserta didik sebagai pribadi (*respect a person*). Hal ini akan memberikan kesempatan kepada perkembangan pribadi peserta didik sepenuhnya karena mereka merasa diberikan kesempatan dan dihormati akan hak-haknya dalam perkembangan pribadinya.
- 2) Berpikir kritis merupakan tujuan yang ideal di dalam pendidikan karena mempersiapkan peserta didik untuk kehidupan kedewasaannya.
- 3) Perkembangan berpikir kritis dalam proses pendidikan merupakan suatu cita-cita tradisional seperti apa yang ingin dicapai melalui pelajaran ilmu-ilmu ekstra dan kealaman serta mata pelajaran lainnya yang secara tradisional dianggap dapat mengembangkan berpikir kritis.
- 4) Berpikir kritis merupakan suatu hal yang sangat dibutuhkan di dalam kehidupan demokratis. Demokrasi hanya dapat berkembang apabila warga negaranya dapat berpikir kritis di dalam masalah-masalah politik, sosial, dan ekonomi.

Dengan banyaknya manfaat berpikir kritis yang perlu dikembangkan dan dipelajari jadi dapat disimpulkan manfaat berpikir kritis antara lain sebagai berikut :

- 1) Mampu mengevaluasi informasi dan memutuskan informasi yang valid.
- 2) Mengatasi krisis global diantaranya kemiskinan dan kelaparan.
- 3) Mengurangi perbedaan pengetahuan dengan menyebarkan melalui media online supaya tidak adanya perbedaan informasi yang didapat.

- 4) Mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk bisa mengembangkan hak-hak pribadi siswa.
- 5) Kemampuan berpikir kritis berguna bagi peserta didik dalam menghadapi kehidupan dunia kerja.
- 6) Membantu untuk dapat memahami pendapat orang lain.
- 7) Mendorong keterbukaan pikiran untuk berubah.
- 8) Membantu terhindar dari membuat keputusan personal dan bodoh.

d. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Terdapat berbagai rujukan yang mengemukakan indikator berpikir kritis, yang dikemukakan berikut ini, antara lainnya menurut Facione dalam Hidayah dkk (2017, hlm. 130) membagi indikator kemampuan berfikir kritis terdiri enam kemampuan yang dimana antara lain:

- 1) Interpretasi, yang merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan kembali makna kondisi, informasi atau pesan yang diterimanya.
- 2) Analisis, adalah mengamati dan menguraikan suatu informasi yang diterima secara detail untuk dikaji lebih lanjut lagi.
- 3) Inferensi, dimana membuat kesimpulan berdasarkan unsur-unsur.
- 4) Evaluasi, dimana melakukan penilaian dengan cara mengukur atau membandingkan.
- 5) Ekplanasi / penjelasan, Adalah suatu kemampuan yang dimana akan menerangkan suatu proses informasi.
- 6) Regulasi, dimana bisa mengelola diri misalnya mengamati apa yang ada disekitar kognitif seseorang.

Ada beberapa indikator yang harus dapat dilakukan siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah memiliki kompetensi kemampuan berpikir kritis yang dimana telah dirangkum oleh Ennis dalam Ulfah (2020, hlm. 257) yang dimana terdapat 12 indikator keterampilan berpikir kritis yang dirangkum dalam 5 tahap yang termuat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. 1 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

No	Tahapan keterampilan Berpikir kritis	Indikator
1.	<i>Elementary clarification</i> (memberikan penjelasan sederhana)	a. Mefokuskan dan merumuskan masalah
		b. Menganalisis argumen
		c. Mengklasifikasi dengan menanyakan dan menjawab pertanyaan
2.	<i>The basic for the decision</i> (kemampuan dasar pengambilan keputusan)	a. Mempertimbangkan kebenaran sumber
		b. Melakukan observasi dan menilai laporan hasil observasi
3.	<i>Inference</i> (menarik kesimpulan)	a. Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasilnya
		b. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasilnya
		c. Membuat dan menentukan pertimbangan nilai.
4.	<i>Advances clarification</i> (memberikan penjelasan lanjut)	a. Mendefinisikan dan mempertimbangkannya
		b. Mengidentifikasi asumsi
5.	<i>Supposition and intergration</i> (memperkirakan dan mengabungkan)	a. Mempertimbangkan alasan
		b. Mengabungkan informasi atau memadukan dalam proses keputusan

Menurut Langrehr dalam Septiyani dkk (2021, hlm. 96) indikator kemampuan berpikir kritis antara lain dapat dirumuskan dalam aktivitas-aktivitas kritis berikut:

- 1) Mencari jawaban yang jelas dari setiap pertanyaan.
- 2) Mencari alasan atau argumen.
- 3) Berusaha mengetahui informasi dengan tepat.
- 4) Memakai sumber yang memiliki kredibilitas dan menyebutkannya.
- 5) Memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan.
- 6) Berusah tetap relevan dengan ide utama.
- 7) Memahami tujuan yang asli dan mendasar.
- 8) Mencari alternatif jawaban.
- 9) Bersikap dan berpikir terbuka.
- 10) Mengambil sikap ketika ada bukti yang cukup untuk melakukan sesuatu.
- 11) Mencari penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan.
- 12) Berpikir dan bersikap secara sistematis dan teratur dengan memperhatikan bagian-bagian dari keseluruhan masalah.

Menurut Fisher dalam Fristadi dan Bharata (2015. Hlm. 599) mengelompokan 6 indikator berpikir kritis yaitu:

- 1) mengidentifikasi masalah.
- 2) mengumpulkan berbagai informasi yang relevan.
- 3) menyusun sejumlah alternatif pemecahan masalah.
- 4) membuat ke-simpulan.
- 5) mengungkapkan pendapat
- 6) mengevaluasi argumen.

Sedangkan indikator berpikir kritis menurut Glaser dalam Ni'ma (2022, hlm. 21) yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Mengenal masalah.
- 2) Mencari cara-cara yang dapat dipakai untuk menangani masalah-masalah.
- 3) Mengumpulkan data dan menyusun informasi yang diperlukan.

- 4) Mengenal asumsi-asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan
- 5) Memahami dan menggunakan bahasa secara tepat, jelas, dan khas.
- 6) Menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan-pernyataan.
- 7) Mengenal adanya hubungan yang logis antar masalah-masalah.
- 8) Menarik kesimpulan-kesimpulan dan kesamaan-kesamaan yang diperlukan.
- 9) Menguji kesamaan-kesamaan dan kesimpulan-kesimpulan yang seseorang ambil.
- 10) Menyusun kembali pola-pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman lebih luas.

Sehingga dalam penelitian ini yang berjudul pengaruh penggunaan media kahoot terhadap berfikir kritis siswa SD, ada lima tahapan yang termuat beserta indikator yang termuat dalam tabel berikut :

Tabel 2. 2 Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

No	Tahapan Kemampuan Berfikir Kritis	Indikator	Penjelasan
1.	Memberikan Penjelasan dasar (<i>Elementary Clarification</i>)	Memfokuskan atau merumuskan	Mengidentifikasi pertanyaan
2.	Menentukan dasar pengambilan keputusan (<i>The Basis for the Decision</i>)	Melakukan observasi dan menilai laporan hasil observasi	Mencatat hal-hal yang diinginkan dengan materi yang sesuai
3.	Menarik kesimpulan (<i>inference</i>)	Membuat induksi dan menilai induksi	Membuat kesimpulan dari hipotesis
4.	Memberikan penjelasan lanjut (<i>advances clarification</i>)	Mendefinisikan dan menilai definisi	Melihat adanya hubungan logis setiap persoalan

5.	Memperkirakan dan menggabungkan (<i>Supposition and Integration</i>)	Memadukan dalam penentuan keputusan	Memilih, memadukan dan memutuskan strategi alternatif untuk menemukan solusi persoalan
----	---	-------------------------------------	--

Jadi dalam beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan kemampuan dasar dalam indikator keterampilan berpikir kritis adalah sebagai berikut :

- 1) Memfokuskan dan merumuskan masalah
- 2) Menganalisis argumen
- 3) Mengklarifikas dengan menanyakan dan menjawab pertanyaan
- 4) Mempertimbangkan kebenaran sumber
- 5) Melakukan observasi dan menilai laporan hasil observasi.
- 6) Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil
- 7) Membuat induksi dan mempertimbangkan hasilnya
- 8) Berusaha tetap relavan dengan ide utama
- 9) Memahami tujua yang asli
- 10) Bersikap terbuka
- 11) Megambil sikap ketika ada bukti.
- 12) Mencari penjelasan sebanyak mungkin.
- 13) Berpikir dan bersikap secara sistematis dan teratur dengan memperhatikan bagian-bagian dari keseluruhan.

4. Penelitian Yang Relavan

Berikut adalah hasil dari penelitian terdahulu yang relavan adalah sebagai berikut :

- a. Muryani (2021) dalam jurnal yang berjudul “ pengaruh model inkuiri berbantuan media Kahoot terhadap berpikir kritis siswa SD kelas IV”

penelitian ini masalah yang dihadapi yaitu rendahnya berfikir kritis siswa SD IV hasilnya yaitu Terdapat perbedaan dari model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa yang bertujuan bagaimana pengaruh model inkuiri berbantuan Media Kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis siswa SD IV dengan metode quasi eksperimen dimana melakukan uji tes didalam dua kelas IV hasilnya Hal ini dapat diketahui dari nilai sig pada tabel.4.3 Nilai sig menunjukkan bahwa $0,017 < 0,05$, sehingga hasil post test terdapat perbedaan yang signifikan H_a diterima dan H_0 ditolak.

- b. Sinaga dkk (2022) dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau” penelitian ini bertujuan pembelajaran media kahoot terhadap motivasi belajar siswa yang permasalahan kurangnya motivasi dalam belajar siswa dengan metode quasi eksperimen yang dilakukan tes dalam 3 kelas SD dan hasilnya penelitian menunjukkan bahwa terdapat kenaikan motivasi belajar sebesar 14,62% ($94,04 > 82,04$) pada kelas eksperimen dan sebesar 2,75% ($83,79 > 81,54$) pada kelas kontrol. Berdasarkan nilai signifikansi pengujian hipotesis disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan positif dari variabel media pembelajaran kahoot terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6, Kabupaten Lamandau.
- c. Nawawi (2020) dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar: Tinjauan berdasarkan Karakter Generasi Z” bertujuan mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dalam tujuan karakter generasi Z yang masalahnya dalam generasi Z kurangnya motivasi belajar di kelas dengan metode pre test dan post test yang diberikan maka berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran sesuai dengan karakter Generasi Z yang dilaksanakan

di kelas mata kuliah metode statistika angkatan 2019 Jurusan Matematika UIN Alauddin Makassar, di samping itu, minat belajar mahasiswa (Generasi Z) dinyatakan lebih tinggi setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang variatif diantaranya video/motion graphics, sli.do, ilustrasi berbasis problem solving dan kahoot.

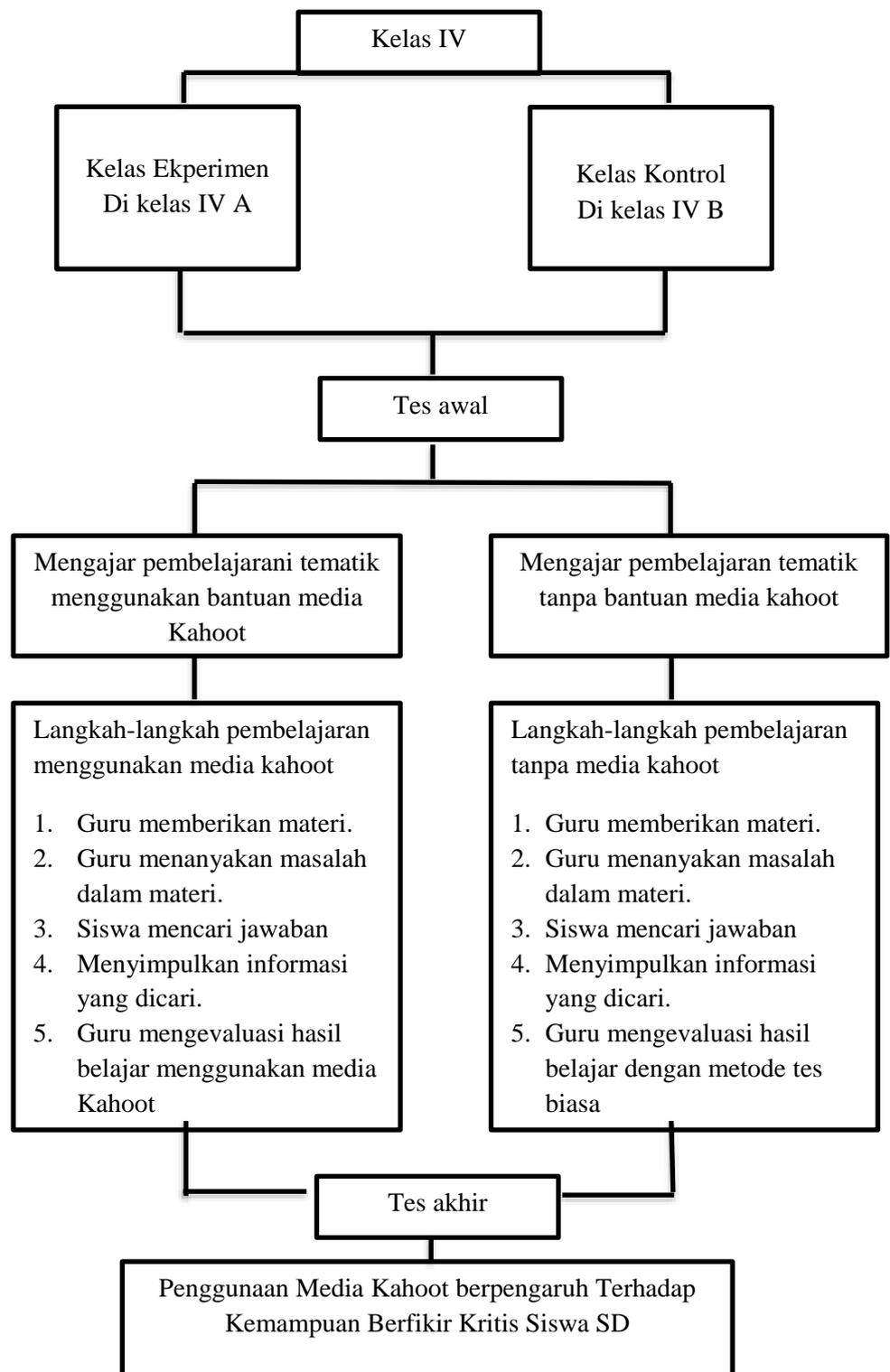
- d. Pada penelitian Hayyu, dkk (2018) dengan judul “ pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi KAHOOT! “ tujuannya untuk mengetahui adanya pengaruh peningkatan penggunaan media pembelajaran game edukasi Kahoot apa meningkat atau tidak yang dimana dengan menggunakan metode tes di kelas kontrol dan eksperimen jadi hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar, menghasilkan kesimpulan yaitu hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi KAHOOT! Mengalami peningkatan yang pesat. Setelah proses pembelajaran dan dilakukan tes rata-rata nilai kelompok kontrol meningkat menjadi 74,33.
- e. Dalam penelitian Ilmiyah dan Sumbawati (2019) yang berjudul “Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa” bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dengan menggunakan metode tes dan angket dalam kelas eksperimen dan kontrol hasilnya menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan untuk yang siswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah dengan nilai $\text{sig } 0,000 < 0,05$.

5. Kerangka Pemikiran

menurut Sugiyono dalam Suryani (2019, hlm. 425) kerangka berfikir adalah sintesa yang mencerminkan keterikatan antara variabel yang diteliti dan merupakan tuntunan untuk memecahkan masalah penelitian serta merumuskan hipotesis penelitian yang berbentuk bagan alur yang dilengkapi penjelasan penelitian. Dalam kerangka pemikiran penelitian ini yaitu :

Kelas IV SDN Rancaekek 02 terdiri dari kelas A IV kelas eksperimen dan B IV kelas kontrol yang dimana dilakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis dimana dalam kedua kelas yaitu kelas A IV kelas eksperimen dengan menggunakan model inkuiri berbantuan media kahoot dan kelas B IV kelas kontrol dengan menggunakan model inkuiri tanpa bantuan media kahoot dimana langkah-langkah di kelas A IV kelas eksperimen yaitu guru memberikan materi, selanjutnya guru menanyakan masalah dalam materi, siswa akan mencari jawaban sehingga siswa akan menyimpulkan informasi yang didapat dan yang terakhir guru akan mengevaluasi hasil belajar menggunakan kuis media kahoot. Dan untuk kelas B IV guru akan memberikan materi sehingga guru akan menanyakan masalah dalam materi, selanjutnya siswa ditugaskan mencari jawaban dan menyimpulkan informasi yang dicari sehingga guru akan mengevaluasi hasil belajar dengan metode biasa tanpa bantuan media kahoot.

Jadi jadi penjelasan di atas dibuatkan kerangka berpikir untuk penelitian ini adalah hubungan variabel bebas (x) dengan variabel terikat yang memberikan hasil sementara tentang masalah yang akan diteliti :



Jadi dalam penelitian yang berjudul “ Pengaruh Media Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD” dimana penelitian ini melakukan proses pembelajaran di dalam dua kelas yang berbeda dimana ada kelas kontrol dan kelas eksperimen diawali dengan melakukan tes awal yang dimana penyajian materi dalam pembelajaran yaitu kelas kontrol tanpa menggunakan media Kahoot dan kelas eksperimen menggunakan media Kahoot dan setelah itu di akhir pembelajaran dilakukan tes akhir yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran.

6. Asumsi dan Hipotesis

a. Asumsi

Menurut Pendapat Sugiyono dalam Lestari (2014, hlm. 9) pengertian lain tentang Pengertian asumsi atau anggapan dasar adalah “Pernyataan diterima kebenarannya tanpa pembuktian”.

Jadi asumsi adalah suatu anggapan yang dimana sudah terbukti kebenarannya oleh peneliti yang dalam penelitian ini adalah semakin intensif pengaruh penggunaan media Kahoot maka semakin besar pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.

b. Hipotesis

Sugiyono (dalam Rahmawati, 2018, hlm. 21) menjelaskan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Jadi disimpulkan bahwa Hipotesis adalah dimana jawaban yang dihasilkan masih belum terbukti dalam penelitiannya sampai ada bukti yang kuat atau dugaan atau jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nihil (H_0) sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dalam penggunaan media Kahoot

terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.

HA : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap Penggunaan media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SD.