

Implementasi Kahoot untuk Meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving Anak Usia SD Kelas Tinggi

Caesar Izzatin Nafsi^{1✉}, Ajo Sutarjo² & Muhammad Hanif³

^{1✉}Universitas Pendidikan Indonesia, caesarizza16@upi.edu, Orcid ID: [0009-0008-1033-9266](https://orcid.org/0009-0008-1033-9266)

²Universitas Pendidikan Indonesia, ajo_upiserang@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-1425-8910](https://orcid.org/0000-0003-1425-8910)

³Universitas Pendidikan Indonesia, muhammadhanif@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

Article Info

History Articles

Received:

Mar 2022

Accepted:

Feb 2023

Published:

Sep 2024

Abstract

People of all ages and various walks of life are very commonly seen not taking care of and caring for the environment. There are so many elementary school-age children who are still ordinary and even indifferent in maintaining their environment, including children who live in Gg. Kp Hajimena Village RW 002 Natar District, South Lampung Regency. One of the causes of indifference to the environment in children is that they do not have critical thinking and problem-solving abilities. Kahoot is expected to increase creativity and attract children's curiosity, so as to improve critical thinking and problem solving in children. This research was carried out using the R&D method with the aim of validating Kahoot products in an effort to improve critical thinking and problem solving on research subjects, namely elementary school-aged children living on Jl Kp. Hajimena Village. Based on the results of observations of the use of Kahoot game media, students responded well and easily understood how to use Kahoot media. Students were active throughout the learning activities and product testing activities, and they seemed enthusiastic in playing the Kahoot game quiz. Based on the calculation results of the Paired-Samples T-Test through SPSS, the probability value (Asymp. Sig) is $0.000 < 0.05$ so then H_0 is rejected and H_a is accepted. Then, the result as the conclusion of using Kahoot game-based applications can increase critical thinking and problem solving for high-grade elementary school-aged children in Gg. Kp Hajimena Village RW 002 Natar District, South Lampung Regency.

Keywords:

Kahoot, Critical Thinking, Problem Solving, Elementary School

How to cite:

Nafsi, C. I., Sutarjo, A., & Hanif, M. (2024). Implementasi Kahoot untuk meningkatkan critical thinking dan problem solving anak usia SD kelas tinggi. *Didaktika*, 4(3), 259-271.

Info Artikel

Riwayat Artikel

Dikirim:

Mar 2022

Diterima:

Feb 2023

Diterbitkan:

Sep 2024

Abstrak

Masyarakat dari berbagai usia dan berbagai kalangan sangat lazim terlihat tidak menjaga dan merawat lingkungan. Banyak sekali anak usia Sekolah Dasar yang masih awam bahkan acuh tak acuh dalam menjaga lingkungan mereka, termasuk anak-anak yang tinggal di Gg. Kp Desa Hajimena, RW 002, Kecamatan Natar, Kabupaten Lampung Selatan. Salah-satu penyebab ketidakpedulian terhadap lingkungan pada anak adalah mereka tidak memiliki kemampuan Critical Thinking dan Problem Solving. Kahoot diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan menarik rasa ingin tahu anak, sehingga mampu meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving pada anak. Media Kahoot adalah salah-satu media dengan berbasis game adu cepat jawaban yang sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode RnD dengan tujuan untuk validasi produk Kahoot dalam upaya meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving pada subjek penelitian yaitu anak usia sekolah dasar yang tinggal di Jl. Kp. Desa Hajimena. Berdasarkan hasil observasi penggunaan media game Kahoot, siswa merespon dengan baik serta mudah mengerti bagaimana cara menggunakan media Kahoot. Siswa aktif sepanjang kegiatan pembelajaran dan kegiatan uji coba produk, Perolehan hasil dari data yang telah diujikan dari Uji Paired-Samples T-Test melalui SPSS, nilai probabilitas (Asymp.Sig) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi berbasis game Kahoot dapat meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving bagi anak usia sekolah dasar kelas tinggi yang berada di Gg. Kp Desa Hajimena RW 002 Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Kata Kunci:

Kahoot, Critical Thinking, Problem Solving, Sekolah Dasar (SD)

Cara mengutip:

Nafsi, C. I., Sutarjo. A., & Hanif. M. (2024). Implementasi Kahoot untuk meningkatkan critical thinking dan problem solving anak usia SD kelas tinggi. *Didaktika*, 4(3), 259-271.

PENDAHULUAN

Segala sesuatu yang mencakup benda dan suasana yang ada di sekitar manusia disebut lingkungan hidup. Hidayat (2015) menyatakan bahwa lingkungan hidup adalah segala aspek dan hal-hal yang ada di sekitar manusia yang saling berhubungan. Hal ini berarti bahwa lingkungan merupakan suasana dan ruang yang tidak terbatas dan keseluruhannya sangat luas, bukan saja biologis dan fisik, tetapi lingkungan juga meliputi aspek sosial, ekonomi dan budaya. Contohnya adalah lingkungan rumah, lingkungan sekolah, lingkungan pedesaan, dan sebagainya.

Dewasa ini, masyarakat dinilai semakin kurang peduli terhadap lingkungan hidupnya. Berdasarkan data statistik pencemaran air tahun 2018 dalam Anjelita et al. (2020) pada data berikut:

Tabel 1. Data Pencemaran Air 2018

Provinsi	Banyaknya Desa/Kelurahan Menurut Jenis Pencemaran Lingkungan Hidup (Desa)	
	Pencemaran Air	
	2014	2018
Aceh	350	729
Sumatera Utara	449	1205
Sumatera Barat	144	319
Riau	318	454
Jambi	384	614
Sumatera Selatan	279	673
Bengkulu	189	286
Lampung	222	572
Kep. Bangka Belitung	152	159
Kep. Riau	28	55
Dki Jakarta	54	126
Jawa Barat	1131	1890
Jawa Tengah	932	1900
Di Yogyakarta	44	99
Jawa Timur	759	1643
Banten	251	513
Bali	82	130
Nusa Tenggara Barat	122	282
Nusa Tenggara Timur	53	122
Kalimantan Barat	717	915
Kalimantan Tengah	523	782
Kalimantan Selatan	445	714
Kalimantan Timur	249	318
Kalimantan Utara	59	139

Sulawesi Utara	140	327
Sulawesi Tengah	125	303
Sulawesi Selatan	176	400
Sulawesi Tenggara	73	227
Gorontalo	72	111
Sulawesi Barat	22	115
Maluku	57	105
Maluku Utara	46	216
Papua Barat	31	155
Papua	108	249
Indonesia	8786	16847

Terlihat bahwa angka pencemaran air di Indonesia masih tergolong tinggi. Kerusakan lingkungan seperti ini akan berdampak semakin buruk apabila terus saja dibiarkan, karena akan merugikan lingkungan dan manusia itu sendiri dalam berbagai aspek, termasuk kesehatan. Tak hanya masyarakat dewasa, banyak sekali anak usia sekolah dasar yang masih awam bahkan acuh tak acuh dalam menjaga lingkungan mereka, termasuk anak-anak yang tinggal di Gg. Kp. Desa Hajimena RT 008 RW 002 Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. Mereka terbiasa membuang sampah sembarangan, mulai dari sampah rumah tangga hingga limbah peternakan.

Ennis (dalam Fatmawati et al., 2014) menyatakan bahwa *Critical Thinking* atau berfikir kritis ialah cara berfikir yang memiliki alasan dan reflektif sehingga memiliki tujuan pada pengambilan keputusan. Lalu secara umum, istilah Problem Solving dapat diartikan sebagai proses pada penyelesaian sebuah masalah.

Kurangnya pemahaman anak tentang konsep sebab-akibat terlihat jelas pada kebiasaan mereka tidak menjaga lingkungan, pengelolaan sampah yang buruk, bahkan kurang memperhatikan kesehatan jasmani. Hal tersebut menjadi salah-satu indikator bahwa mereka tidak memiliki kemampuan Critical Thinking dan Problem Solving yang cukup.

Walaupun Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) telah dipelajari pada kurikulum sekolah dasar melalui disiplin ilmu pembelajaran tematik, masih banyak anak usia sekolah dasar khususnya yang berada di lingkungan Gg. Kp. Desa Hajimena RT 008 RW 002 Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan yang belum menerapkannya pada kehidupan sehari-hari mereka.

Hal yang menjadi faktor kurangnya motivasi belajar anak pada pendidikan lingkungan hidup adalah karena media belajar yang digunakan tidak terlalu menarik, yang menyebabkan rasa bosan pada anak dan anak tidak memperhatikan pembelajaran dengan baik sehingga menyebabkan pembelajaran tersebut tidak dapat dipahami secara maksimal. Hal ini menjadi hal yang membuat peneliti tertarik untuk berinovasi melakukan kegiatan Pendidikan Luar Sekolah (PLS) melalui kelompok belajar yang menarik menggunakan media aplikasi game *online* sebagai sarana untuk mengedukasi dan meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving anak usia sekolah dasar dalam materi menghargai lingkungan.

Menurut Prasetya et al. (2013) game Based Learning adalah pembelajaran yang menggunakan game elektronik atau digital yang dibuat berpusat pada pebelajar dengan tujuan melaksanakan pembelajaran. Salah-satu aplikasi game online yang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Kahoot.

Web resmi Kahoot (2021) menjelaskan bahwa aplikasi Kahoot adalah hasil dari proyek bersama yang dikerjakan oleh tiga bersahabat Johan Brand, Morten Versvik, dan Jamie Brooker dan selesai pada bulan Maret tahun 2013. Ketiganya adalah mahasiswa dari Norwegian University of Technology and Science di Norwegia. Pada bulan September tahun 2013 proyek ini resmi di publikasikan sehingga dapat diakses bebas oleh masyarakat di penjuru dunia dan menjadi salah-satu permainan digital online yang banyak dimanfaatkan di bidang pendidikan

Maziyyah (2021) menemukan fakta melalui penelitian yang dilakukannya bahwa hasil belajar pada pembelajaran PAI siswa SMP Negeri 1 Turen mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari 66,4 % menjadi 79% setelah pembelajaran dengan media Kahoot diterapkan. Ilmiyah & Sumbawati (2019) menyatakan bahwa media Kahoot terbukti membawa suasana lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Mojoanyar. Data uji descriptive statistic menunjukkan bahwa siswa dengan media belajar Kahoot memiliki nilai rata-rata hasil belajar 61,33. Lebih besar dibandingkan media Power Point yang memiliki rata-rata hanya 57,61. Kedua penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain efektif menjadi media pembelajaran yang memotivasi belajar anak, aplikasi Kahoot juga berpotensi mampu meningkatkan kemampuan berfikir dan menarik rasa ingin tahu anak, sehingga peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Implementasi Kahoot Untuk Meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving Anak Usia SD Kelas Tinggi” pada fokus materi menghargai lingkungan. Pendidikan Lingkungan Hidup (PLH) melalui kelompok belajar sebagai salah-satu bentuk upaya melestarikan lingkungan hidup di Gg. Kp. Desa Hajimena RT 008 RW 002 Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian gabungan (*mix method*) atau *Research and Development* (R&D). R&D model ADDIE adalah metode yang digunakan pada penelitian ini. ADDIE dipopulerkan oleh Robert M Branch yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluating*. ADDIE adalah suatu model desain pengembangan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk merancang suatu produk yang kemudian digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dengan memperhatikan lingkungan belajar dan interaksi dalam dan luar konteks (Hidayat & Nijar, 2021; Dewi, 2018).

Tujuan peneliti menggunakan metode *Research and Development* adalah untuk memvalidasi produk dan mengetahui bagaimana proses terkait penggunaan aplikasi berbasis game online Kahoot dalam upaya meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving pada anak usia sekolah dasar kelas tinggi. Berikut adalah prosedur model penelitian ADDIE:

Analysis (Analisis Masalah)

Analisis masalah adalah tahap awal dimana peneliti melakukan observasi sebagai bentuk penelitian pendahuluan terhadap subjek penelitian, media pembelajaran yang akan diuji coba yaitu aplikasi Kahoot, dan bahan ajar. Hasil yang diharapkan dari penelitian pendahuluan ditahap analisis masalah yaitu:

- a. Analisis subjek penelitian, adalah kegiatan mengobservasi kemudian menganalisa subjek penelitian terkait tinggi rendahnya Critical Thinking dan Problem Solving sesuai dengan indikator dan dasar kompetensi.
- b. Analisis media aplikasi Kahoot, adalah kegiatan menganalisa media pembelajaran yang akan digunakan.

Design (Perencanaan Produk)

Desain adalah tahap perencanaan produk dalam bentuk kerangka atau *outline* terkait pada perancangan penggunaan aplikasi Kahoot mulai dari proses pembuatan hingga penggunaannya sesuai dengan materi dan subjek penelitian.

Develop (Pengembangan)

Tahapan pengembangan dilakukan dengan mengembangkan soal-soal melalui aplikasi Kahoot untuk kegiatan pembelajaran dan evaluasi kemudian melakukan validasi ahli untuk mengetahui kelayakan butir soal dan media pembelajaran yang dibuat.

Implementation (Pelaksanaan)

Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan peneliti pada tahap ini meliputi pengenalan media game Kahoot dan uji coba media di kelompok belajar.

Evaluate (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap penarikan kesimpulan yang dilaksanakan untuk mengetahui hasil dari pelaksanaan penelitian.

Subjek dan lokasi penelitian ini adalah anak-anak usia sekolah dasar kelas tinggi yang tinggal di Gg. Kp. Desa Hajimena RW 002 Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan yang berjumlah 12 orang terdiri dari 4 siswa laki-laki dan 8 siswi perempuan dengan total 4 siswa duduk di kelas 4 sd dan 8 siswa duduk di kelas 6 sd.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini akan dijabarkan sesuai dengan lima tahapan model ADDIE. Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

Tahap Analisis (Analysis)

Analisis Subjek Penelitian

Analisis ini dilaksanakan dengan memberikan lembar kuisioner singkat kepada subjek penelitian, untuk mengetahui kategori pengetahuan subjek penelitian terkait materi menghargai lingkungan. Lembar kuisioner singkat diberikan kepada subjek penelitian yang berjumlah 12 siswa melalui *google form*. Hasil pengisian kuisioner menunjukkan bahwa hanya 3 dari 12 siswa yang memiliki kesadaran akan menghargai lingkungan, sedangkan 9 siswa diantaranya belum memiliki kesadaran akan menghargai lingkungan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, data yang didapat kemudian menjadi acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut.

Analisis Media Aplikasi Kahoot

Kegiatan analisis media ini menemukan bahwa fitur kuis *online* berpotensi mampu meningkatkan kemampuan Critical Thinking dan Problem Solving pada anak usia sekolah dasar karena penggunaan fitur kuis *online* Kahoot yang berbasis permainan uji cepat tanya jawab akan merangsang kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik, dan audio visual anak secara bersamaan sehingga anak akan terpacu untuk mampu menjawab pertanyaan secara cepat dan akurat dengan berada di suasana yang menarik dan menyenangkan.

Tahap Desain (Design)

Produk Kahoot yang digunakan meliputi dua kuis, yaitu kuis yang digunakan pada tahap pembelajaran dan kuis yang digunakan untuk uji keefektifan media Kahoot guna meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving siswa. Perbedaan desain kedua kuis tersebut terletak di bagian isi soal. Kelengkapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan kuis game Kahoot meliputi: 1

buah perangkat *handphone*/laptop guru, 1 buah *handphone* untuk masing-masing siswa, dan akses internet.

Tujuan dari pembuatan produk kuis game Kahoot pada tahap pembelajaran adalah untuk mengenalkan bagaimana media Kahoot kepada siswa, mulai dari bentuk, cara penggunaan, peraturan permainan kuis game Kahoot, sekaligus untuk menjadi media penunjang kegiatan pembelajaran. Pembuatan produk pun disesuaikan dengan materi menghargai lingkungan. 10 soal materi menghargai lingkungan dibuat dengan berpedoman kepada materi ajar kelas 4 tema 4 subtema 3 judul Pekerjaan Orangtuaku sub materi sampah.



Gambar 1. Desain Kahoot pada Tahap Pembelajaran

Selanjutnya yaitu produk kuis game Kahoot tahap uji coba. Tujuan dari pembuatan Produk kuis game Kahoot pada tahap uji coba adalah untuk mengetahui apakah media game Kahoot efektif untuk meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving siswa dalam materi menghargai lingkungan. 30 soal materi menghargai lingkungan dibuat dengan berpedoman kepada indikator Critical Thinking dan Problem Solving dan dikembangkan dalam fokus materi menghargai lingkungan.



Gambar 2. Desain Kahoot Tahap Uji Coba

Tahap Pengembangan (*Development*)

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi diberikan kepada kepala sekolah adiwiyata SDN 36 Lubuk Linggau yaitu Ibu Nudiani S.Pd., angket ahli materi berisikan 11 indikator dari 6 aspek yang dinilai.

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan pada instrumen lembar validasi ahli materi tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa butir soal tes dinilai layak digunakan untuk pelaksanaan uji coba tanpa perlu revisi.

Validasi Desain Ahli Media Pembelajaran

Validasi desain ahli media pembelajaran diberikan kepada Guru TIK SMA Negeri 1 Natar Lampung Selatan yaitu Ibu Lipta Liana, S.Kom., validator selaku ahli materi desain/media pembelajaran telah memiliki pengalaman mengajar minimal 5 tahun dan merupakan guru yang kompeten di bidangnya. Angket ahli desain media pembelajaran berisikan 14 indikator dari 5 aspek yang dinilai. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan pada instrumen lembar validasi ahli desain media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa butir media dinilai layak digunakan untuk ujicoba tanpa revisi.

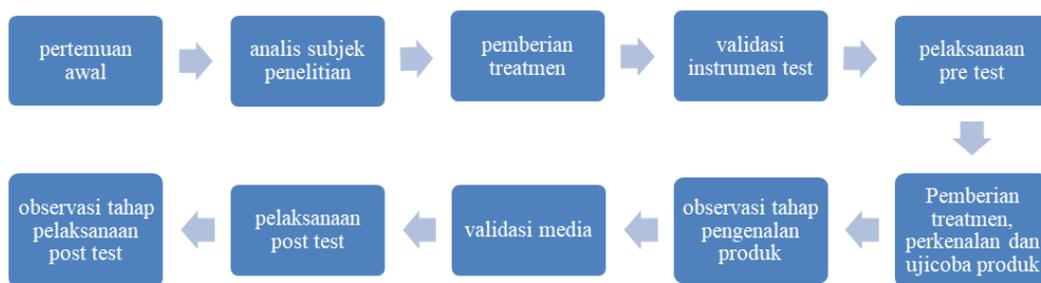
Setelah kegiatan validasi oleh kedua ahli dilaksanakan dan hasil dari validasi tersebut dinyatakan layak, kemudian barulah media game Kahoot dapat di implementasikan kepada siswa pada kelompok belajar sesuai dengan susunan kegiatan pembelajaran.

Tahap Pelaksanaan (Implementation)

Tahap pelaksanaan adalah tahap dimana peneliti melaksanakan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua jenis pertemuan yaitu secara daring dan secara luring. Penelitian secara luring dilaksanakan pada tahap pengenalan dan pembelajaran, sedangkan kegiatan yang berhubungan dengan penggunaan media digital dan media game Kahoot secara mandiri dikerjakan secara daring dengan bimbingan peneliti. Hal ini dikarenakan keterbatasan akses dimana tidak semua siswa memiliki perangkat handphone sehingga pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan perangkat handphone dan uji coba media harus dilakukan secara online.

Kelompok belajar yang menjadi subjek penelitian beranggotakan 12 orang siswa yaitu Kurnia Naifasyah kelas 6 SDN 01 Hajimena, Meilinda Putri kelas 4 SDN 01 Hajimena, Melanie anastasya kelas 6 SDN 01 Hajimena, Bagus Yusuf kelas 6 SDN 01 Hajimena, Andreyano yudhistira kelas 5 SDN 01 Hajimena, Rida Rahmadani kelas 6 SDN 01 Hajimena, Syasya afifazila kelas 4SDN 01 Hajimena, Iswandi riansyah kelas 6 SDN 01 Hajimena, Akilah Dewi Chairunnisa kelas 4 SDN 01 Hajimena, Kheyyla queeneyra khoirunissa kelas 4 SDN 01 Hajimena, Muhammad Zakki kelas 6 SDN 01 Hajimena, dan Naura rayyani kelas 6 SDN 01 Hajimena.

Agenda kegiatan dan tahapan pelaksanaan juga disusun berdasarkan proses kegiatannya yang disajikan ke dalam *flow chart* dan akan dijabarkan secara naratif sebagai berikut:



Gambar 3. Flow Chart Agenda Kegiatan Penelitian

Pertemuan Awal

Tahapan pengenalan pertemuan awal dilakukan pada tanggal 02 Februari 2022 dengan mengumpulkan siswa melalui grup *WhatsApp* untuk mempermudah koordinasi dan menyampaikan kegiatan. Pertemuan awal dilaksanakan dengan meminta izin kepada orang tua masing-masing siswa dan menyampaikan adanya kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan dengan melibatkan siswa.

Tahapan Analisis Subjek Penelitian

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 03 Februari 2022. Data yang diperoleh menyatakan bahwa hanya 3 dari 12 siswa yang memiliki kesadaran akan menghargai lingkungan, sedangkan 9 siswa diantaranya belum memiliki kesadaran akan menghargai lingkungan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, data yang didapat kemudian menjadi acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Pemberian Treatment

Tahap pemberian treatment dilaksanakan secara luring pada tanggal 05 Februari 2022 dengan melakukan pembelajaran tentang materi menghargai lingkungan hidup dengan mengacu pada 2 sumber belajar, yaitu buku kelas 4 tema 4 subtema 3 judul Pekerjaan Orangtuaku sub materi sampah dan Buku "Pendidikan Lingkungan Hidup kelas IV jilid 4". Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk megedukasi siswa tentang betapa pentingnya menghargai lingkungan hidup lebih lanjut.

Validasi Instrumen Tes

Tahap validasi instrumen tes atau butir soal pada pretest dan posttest dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2022. Kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan validasi instrumen tes oleh ahli yaitu lembar instrumen tes layak digunakan tanpa revisi.

Uji Pre Test

Pretest dilaksanakan pada tanggal 09 Februari 2022. Kegiatan dilaksanakan dengan mengisi form melalui *google form* yang dibagikan peneliti di grup *WhatsApp*.

Pemberian Treatment, Pengenalan Dan Uji Coba Produk

Tahap pemberian treatment kedua dilaksanakan secara luring pada tanggal 10 Februari 2022. Pada tahap pemberian treatment ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sama dengan tahap treatment yang dilakukan sebelumnya sekaligus mengenalkan game Kahoot meliputi bagaimana bentuk game, cara mengakses, dan bagaimana cara game Kahoot beroperasi. Peneliti juga mempraktekan bagaimana memainkan kuis yang telah di desain sesuai materi menghargai lingkungan kepada siswa melalui perangkat *handphone*. Siswa tampak antusias saat melakukan pembelajaran dan terlihat semangat untuk menjawab kuis.

Observasi Tahap Treatment dan Pengenalan Produk Media Kahoot

Tahap observasi pengenalan produk dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2022 berbarengan dengan proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan respon siswa dalam kegiatan pengenalan media game Kahoot dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Peneliti melakukan observasi dengan mengisi lembar observasi yang kemudian hasilnya akan disimpulkan secara kualitatif pada tahap evaluasi.

Validasi Media Kahoot

Tahap validasi media Kahoot dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2022. Kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan validasi media game Kahoot oleh ahli yaitu lembar media game Kahoot kuis uji coba layak digunakan tanpa revisi.

Pelaksanaan Posttest

Posttest dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2022 dengan mengakses *link* kuis Kahoot yang telah dibagikan kepada siswa melalui grup *WhatsApp* secara bergiliran.

Observasi Tahap Pelaksanaan Posttest

Tahap observasi tahap posttest dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2022 bersamaan dengan pelaksanaan posttest dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan kegiatan posttest dan respon siswa dalam kegiatan uji coba media game Kahoot.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan oleh peneliti dengan dua pendekatan meliputi pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif.

Pendekatan Kualitatif

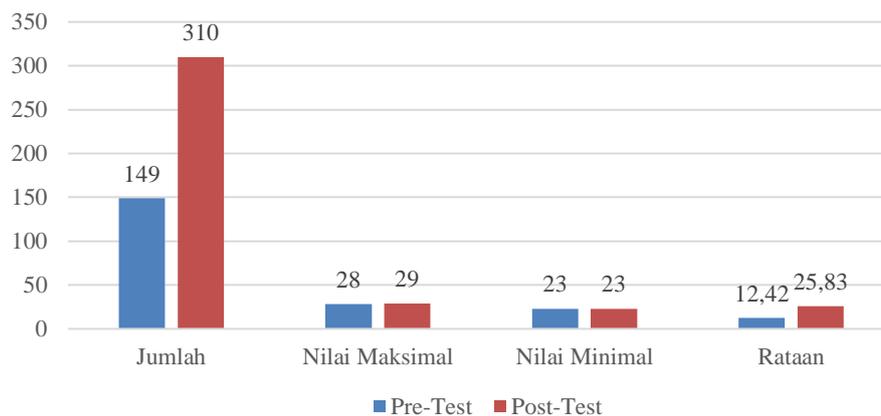
Pendekatan kualitatif dilaksanakan menggunakan instrumen lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui proses penggunaan game Kahoot. Observasi pertama dilakukan pada saat pembelajaran pengenalan media game Kahoot. Data menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik hampir keseluruhan kegiatan pembelajaran dan pengenalan media game Kahoot. Data hasil observasi mencatat bahwa terdapat 14 respon “ya” dan 1 respon “tidak” yang diberikan oleh siswa.

Observasi kedua dilaksanakan pada tahap uji coba Kahoot melalui pengerjaan posttest. Data menunjukkan bahwa siswa merespon dengan baik hampir keseluruhan kegiatan pembelajaran dan pengenalan media game Kahoot. Hal ini dapat dilihat dari data observasi yang menunjukkan bahwa terdapat 10 respon “ya” dan 1 respon “tidak” yang diberikan oleh siswa.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis game Kahoot berjalan dengan atraktif dan disambut oleh antusiasme siswa. Siswa merespon dengan baik serta mudah mengerti bagaimana cara menggunakan media Kahoot. Siswa aktif sepanjang kegiatan pembelajaran dan kegiatan uji coba produk, serta terlihat semangat dalam melakukan permainan kuis game Kahoot.

Pendekatan kuantitatif

Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik perhitungan deskriptif dan uji Uji Paired Samples T Test.



Gambar 3. Perbandingan Nilai Pre Test Dan Post Test

Berdasarkan tabel perbandingan nilai pretest dan posttest pada perhitungan deskriptif dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah perolehan nilai posttest adalah 310, sedangkan jumlah nilai

pretest 149. Nilai terbesar dalam posttest adalah 29 poin, sedangkan nilai terbesar pretest adalah 28 poin. Nilai terkecil posttest adalah 23 poin, sedangkan nilai terkecil pretest adalah 8 point. Rata-rata nilai posttest adalah 25,83 sedangkan rata-rata nilai pretest hanya di angka 12,42.

Setelah melakukan perhitungan deskriptif, peneliti melakukan uji Paired-Sample T-Test untuk menghitung dan dan melakukan analisis dari selisih dua mean data tersebut melalui aplikasi SPSS yang bertujuan untuk menarik kesimpulan apakah penggunaan media digital berbasis game Kahoot dapat meningkatkan hasil belajar dan menjawab hipotesis penelitian.

Pertanyaan : Apakah penggunaan aplikasi berbasis game Kahoot dapat meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving bagi anak usia sekolah dasar kelas tinggi?

Hipotesis:

H_o : penggunaan aplikasi berbasis game Kahoot tidak dapat meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving bagi anak usia sekolah dasar kelas tinggi

H_a : penggunaan aplikasi berbasis game Kahoot dapat meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving bagi anak usia sekolah dasar kelas tinggi

Kriteria:

Ho ditolak bila nilai hitung diluar nilai tabel

Ho ditolak dan Ha diterima jika nilai probabilitas < 0,05

Ho diterima dan Ha ditolak jika nilai probabilitas > 0,05

Tabel 2. Tabel Hasil Perhitungan Samples Paired T Test

Paired Samples Test								
	Paired Differences				t	df	Sig.(2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Pair 1 pretest posttest	-13.41667	6.15642	1.77721	-17.32827	-9.50506	-7.549	11	.000

Dari data hasil pada tabel tersebut, diketahui bahwa sig (2-tailed) menunjukkan p-value atau signifikansi hasil pengujian yang selaras dengan statistik uji (t) dan derajat kebebasan (df) yaitu sebesar 0,000. Prosedur Uji Paired-Samples T-Test menurut (Siregar, 2013) menyatakan bahwa nilai probabilitas (Asymp.Sig) adalah 0,000 < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

Pembahasan

Penelitian Maziyyah (2021) yang berjudul “Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital (Digital Game Base Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen” memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Kedua penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan (digital game Base Learning) jenis aplikasi Kahoot, namun memiliki perbedaan pada variabel terikat, serta subjek penelitiannya. Materi yang dikembangkan oleh penelitian Maziyyah (2021) adalah hasil pembelajaran PAI sedangkan peneliti ingin meningkatkan pola berpikir Critical Thinking dan Problem Solving. Subjek penelitian Maziyyah (2021) adalah siswa SMP Negeri 1 Turen sedangkan subjek peneliti adalah anak usia sekolah dasar kelas tinggi di Gg. Kp. Desa Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Maziyyah (2021) menemukan fakta melalui penelitian yang dilakukannya bahwa hasil belajar pada pembelajaran PAI siswa SMP Negeri 1 Turen mengalami peningkatan yang cukup signifikan dari 66,4 % menjadi 79% setelah pembelajaran dengan media Kahoot diterapkan. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Maziyyah (2021) selaras dengan hasil penelitian yang didapatkan pada penelitian ini yaitu terjadi peningkatan rata-rata nilai hasil belajar siswa dari 12,42 menjadi 25,83 dengan mengimplementasikan Kahoot sebagai media pembelajaran bagi anak usia sekolah dasar kelas tinggi di lingkungan Gg. Kp. Desa Hajimena Kec. Natar Kab. Lampung Selatan.

Penelitian Ilmiah & Sumbawati (2019) yang berjudul “Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa” memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan media aplikasi Kahoot sebagai media pembelajaran untuk pelaksanaan penelitian. Perbedaan terdapat pada subjek dan tujuan penelitian dimana subjek penelitian ini adalah siswa SMKN 01 Mojoanyar sedangkan subjek peneliti adalah siswa sekolah dasar kelas tinggi di Gg. Kp. Desa Hajimena Kec. Natar Kab. Lampung Selatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media Kahoot pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Berbeda dengan tujuan peneliti yaitu penggunaan aplikasi Kahoot untuk meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving.

Ilmiah & Sumbawati (2019) menyatakan bahwa media Kahoot terbukti membawa suasana lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa di SMKN 1 Mojoanyar. Data uji descriptive statistic menunjukkan bahwa siswa dengan media belajar Kahoot memiliki nilai rata-rata hasil belajar 61,33. Lebih besar dibandingkan media Power Point yang memiliki rata-rata hanya 57,61. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilmiah & Sumbawati (2019) selaras dengan hasil penelitian yang didapatkan pada penelitian ini. Berdasarkan hasil lembar observasi siswa selama tahap pelaksanaan penelitian, siswa tampak aktif sepanjang kegiatan pembelajaran dan kegiatan uji coba produk, serta terlihat semangat dalam melakukan permainan kuis game Kahoot. Hasil uji sampled pair t test juga menyatakan bahwa penggunaan aplikasi berbasis game Kahoot dapat meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving bagi anak usia sekolah dasar kelas tinggi di lingkungan Gg. Kp. Desa Hajimena Kec. Natar Kab. Lampung Selatan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis game Kahoot dalam kegiatan pembelajaran tentang menghargai lingkungan dalam upaya meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving bagi anak usia sekolah dasar kelas tinggi berjalan dengan atraktif dan disambut oleh antusiasme siswa. Siswa merespon dengan baik serta mudah mengerti bagaimana cara menggunakan media Kahoot. Siswa aktif sepanjang kegiatan pembelajaran dan kegiatan uji coba produk, serta terlihat semangat dalam melakukan permainan kuis game Kahoot. Berdasarkan data hasil perhitungan dari Uji Paired-Samples T-Test melalui SPSS, nilai probabilitas (Asymp.Sig) adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi berbasis game Kahoot dapat meningkatkan Critical Thinking dan Problem Solving bagi anak usia sekolah dasar kelas tinggi yang berada di Gg. Kp. Desa Hajimena RT 008 RW 002 Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelita, M., Windarto, A. P., Wanto, A., & Sudahri, I. (2020). Pengembangan datamining klastering pada kasus pencemaran lingkungan hidup. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, 1(1), 309-313. <https://prosiding.seminar-id.com/index.php/sainteks/article/view/453>
- Dewi, L. (2018). Merancang pembelajaran menggunakan pendekatan ADDIE untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis mahasiswa agar menjadi pustakawan yang beretika. *Edulib*, 8(1), 99-120. <https://doi.org/10.17509/edulib.v8i1.10901>
- Fatmawati, H., Mardiyana, M., & Triyanto, T. (2014). Analisis Berpikir kritis siswa dalam pemecahan masalah matematika berdasarkan polya pada pokok bahasan persamaan kuadrat (penelitian pada siswa kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sragen tahun pelajaran 2013/2014). *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(9), 911-922. <https://jurnal.uns.ac.id/jpm/article/view/10514/9398>
- Hidayat, A. (2015). Pendidikan islam dan lingkungan hidup. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 373-389. <https://doi.org/10.14421/jpi.2015.42.373-389>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Kahoot. (2021). *Kahoot was founded in 2012 by Morten Versvik, Johan Brand, and Jamie Brooker*. <https://kahoot.com/company/>
- Maziyyah, S. A. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII pada Era New Normal di SMP Negeri 1 Turen*. (Skripsi). UIN Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/27388/1/17110184.pdf>
- Prasetya, D. D., Sakti, W., & Patmanthara, S. (2013). Digital game-based learning untuk anak usia dini. *TEKNO*, 2(20), 45-50. <https://core.ac.uk/download/pdf/292562089.pdf>
- Siregar, S. (2013). *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. PT Bumi Aksara.