

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium*, yang berarti perantara. Dalam konteks komunikasi, media dipahami sebagai segala bentuk saluran atau alat yang digunakan untuk mentransmisikan atau memediasi pesan dari pengirim kepada penerima. Media berperan penting dalam memastikan pesan yang dikirim dapat diterima dengan jelas dan efektif oleh pihak penerima, baik dalam bentuk tulisan, suara, gambar, maupun kombinasi dari ketiganya. Oleh karena itu, media merupakan komponen utama dalam proses komunikasi yang berlangsung secara langsung maupun tidak langsung.

Dalam perkembangan teknologi dan informasi saat ini, makna media semakin meluas dan kompleks. Media tidak hanya mencakup alat-alat tradisional seperti buku, papan tulis, atau poster, tetapi juga mencakup teknologi modern seperti komputer, proyektor, internet, hingga perangkat lunak pembelajaran. Semua bentuk media ini berfungsi untuk mendukung proses komunikasi dan pembelajaran agar menjadi lebih interaktif dan menarik. Media mampu menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan pemahaman konkret siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media juga dapat dipahami sebagai layanan yang menggabungkan kebutuhan teknologi dan komunikasi. Dalam hal ini, media bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan juga sistem yang dirancang untuk menunjang proses penyampaian informasi secara efisien. Kombinasi antara teknologi dan komunikasi ini menciptakan peluang besar dalam dunia pendidikan, karena memungkinkan penyampaian materi yang lebih dinamis, fleksibel, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan dukungan media yang tepat, proses komunikasi dalam pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan menyenangkan.

Dalam dunia pendidikan pada penyampaian materi kegiatan pembelajaran memerlukan sebuah penyalur untuk menyampaikan materi kepada siswa yang tidak hanya bersumber dari kemampuan guru dalam berkomunikasi namun diperlukan media sebagai alat pembantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan informasi dan memperjelas penyampaian pesan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam menciptakan situasi belajar yang kondusif serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam dua dekade terakhir, perkembangan teknologi informasi telah membawa transformasi besar terhadap jenis dan bentuk media pembelajaran yang digunakan di berbagai jenjang pendidikan.

Dalam literatur terkini, media pembelajaran dikategorikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan bentuk dan fungsinya, yaitu media cetak, media audio, media visual, media audiovisual, dan media berbasis teknologi digital (Muhammad Galih Saputro & Wahyudi, 2025). Media cetak meliputi buku teks, modul, dan lembar kerja siswa yang berfungsi untuk menyajikan informasi secara tekstual. Sementara itu, media audio dan visual digunakan untuk memberikan rangsangan berupa suara dan gambar yang memperjelas konsep-konsep abstrak dalam pembelajaran. Media audiovisual seperti video pembelajaran sering digunakan untuk mengilustrasikan fenomena yang kompleks atau sulit diamati langsung oleh siswa.

Perkembangan pesat teknologi informasi telah mendorong penggunaan media berbasis teknologi digital dalam proses pembelajaran. Menurut hasil penelitian Supriyadi (2021), media berbasis teknologi seperti aplikasi pembelajaran daring, platform pembelajaran interaktif, serta media berbasis virtual reality mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Media ini memungkinkan terjadinya pembelajaran yang bersifat personal dan fleksibel, di mana peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Keunggulan media pembelajaran berbasis teknologi juga terletak pada kemampuannya dalam menyajikan konten interaktif dan adaptif. Misalnya, platform pembelajaran daring dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa serta menyediakan materi yang disesuaikan dengan tingkat

kesulitan yang dihadapi siswa (Kurniawan & Widodo, 2022). Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, baik melalui forum diskusi daring, permainan edukatif, maupun simulasi virtual yang dirancang untuk mendukung keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Namun demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak terlepas dari tantangan. Studi yang dilakukan oleh Rahayu dan Susanto (2020) menunjukkan bahwa kendala utama dalam penggunaan media berbasis teknologi adalah keterbatasan infrastruktur teknologi, kurangnya kompetensi guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi, serta rendahnya literasi digital siswa. Oleh karena itu, pelatihan bagi pendidik dan penyediaan sarana pendukung merupakan faktor krusial untuk mengoptimalkan penggunaan media ini.

Selain media berbasis teknologi, media konvensional seperti papan tulis, alat peraga fisik, dan media berbasis lingkungan tetap relevan di berbagai konteks pendidikan, terutama di daerah-daerah yang minim akses terhadap teknologi digital. Media konvensional ini sering digunakan dalam pembelajaran berbasis proyek atau eksperimen karena sifatnya yang konkret dan mudah diakses (Anwar & Suryani, 2018).

2. Media *Kahoot!*

A. Pengertian

Kahoot! merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang

interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Menurut Wang dan Tahir (2020), *Kahoot!* memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif, diskusi, serta jajak pendapat yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran maupun evaluasi hasil belajar. Platform ini berbasis game, sehingga penggunaannya mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pendekatan yang lebih menarik dan kompetitif.

Kahoot! merupakan aplikasi berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. Dalam implementasinya, siswa menjawab pertanyaan dalam bentuk kuis interaktif yang ditampilkan melalui layar, dan hasilnya langsung terlihat berupa skor serta peringkat. Hal ini mendorong keterlibatan emosional dan kognitif siswa karena mereka merasa tertantang dan ingin bersaing secara sehat dengan teman-temannya.

Kahoot! tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai alat yang mampu merangsang tiga aspek kecerdasan siswa secara bersamaan, yaitu kognitif, emosional, dan psikomotorik. Interaktivitas yang tinggi dalam aplikasi ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan tidak monoton. Guru juga dapat memberikan umpan balik secara langsung dan cepat karena hasil kuis langsung dapat diakses dan dievaluasi. Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *Kahoot!* terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa,

ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0,015 ($<0,05$) dalam uji-t, yang menandakan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar setelah penggunaan media *Kahoot!*. Oleh karena itu, *Kahoot!* dinilai layak dan relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran sebagai salah satu bentuk inovasi media interaktif di era digital (Ayuningtiyas & Hajaroh, 2024).

Kahoot! diposisikan sebagai media pembelajaran interaktif berbasis game, yang memfasilitasi kuis secara real-time melalui perangkat digital. Platform ini digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang teks deskripsi. Pemanfaatan *Kahoot!* memungkinkan engagement tinggi siswa: mereka menjawab soal secara langsung melalui smartphone atau perangkat lain, merasa termotivasi, dan merespon materi secara aktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 46,67% siswa memiliki persepsi sangat positif terhadap penggunaan *Kahoot!* dalam proses pembelajaran (Mubarak et al., 2021).

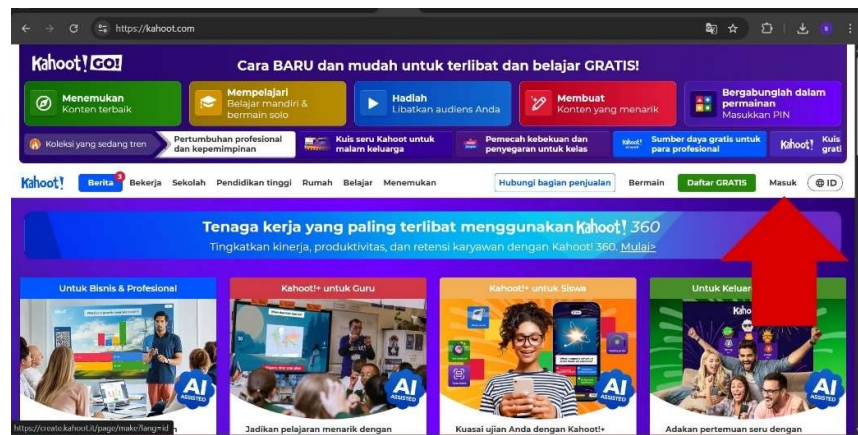
B. Cara Pembuatan Media *Kahoot!*

Dalam pemanfaatannya, *Kahoot!* memerlukan persiapan dalam menentukan materi dan tujuan pembelajaran. Proses pembuatan *Kahoot!* dimulai dengan mengakses situs resmi [Kahoot!.com](https://kahoot.com), kemudian pengguna atau guru dapat memilih jenis aktivitas seperti kuis atau polling atau membuat presentasi yang terkombinasikan dengan

lainnya (Riau, 2024). Setelah itu, guru dapat menyusun pertanyaan, memilih opsi jawaban, menentukan waktu pengerjaan, dan menambahkan gambar atau video untuk memperkuat konteks pembelajaran. Setelah kuis selesai dibuat, guru membagikan kode permainan kepada siswa agar mereka dapat bergabung secara langsung menggunakan perangkat masing-masing. Berikut contoh yang ditampilkan dalam website *Kahoot!*.

1. Membuat Akun

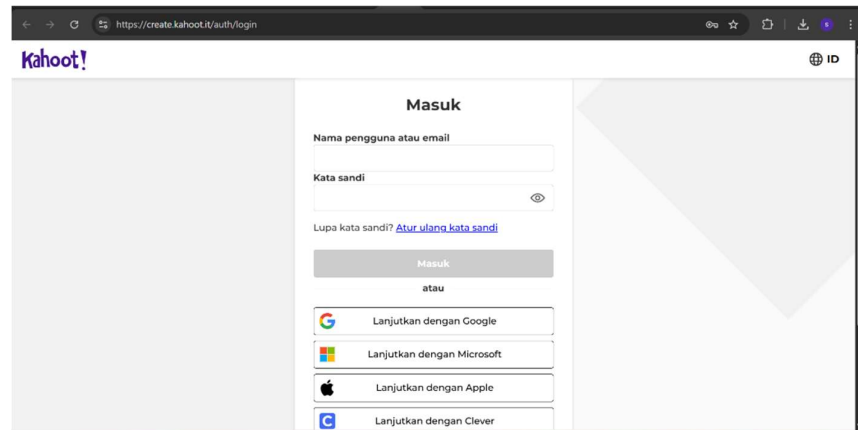
Langkah pertama buka website *Kahoot!.com* dan buat akun bagi pengguna yang belum memiliki akun atau klik tombol masuk untuk pengguna yang sudah memiliki akun.



Gambar 2. 1 tampilan halaman utama

2. Masuk ke akun

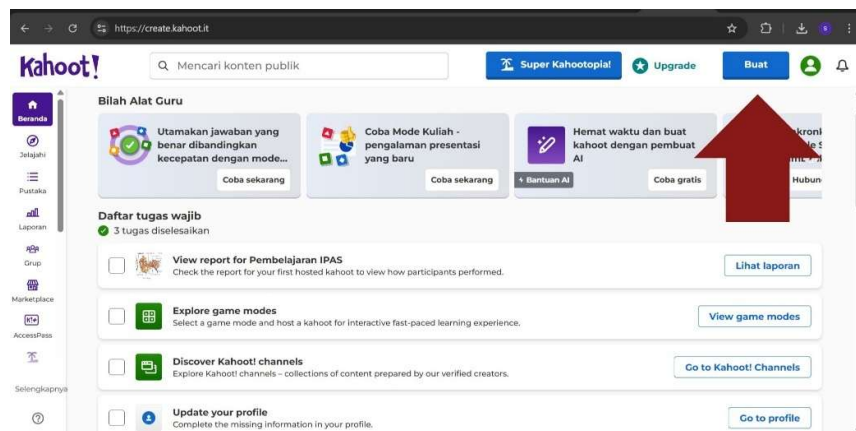
Jika akun sudah dibuat, pengguna dapat masuk ke akun dengan memasukkan email dan kata sandi yang telah dibuat



Gambar 2. 2 tampilan log in untuk kreator atau guru

3. Persiapan membuat konten

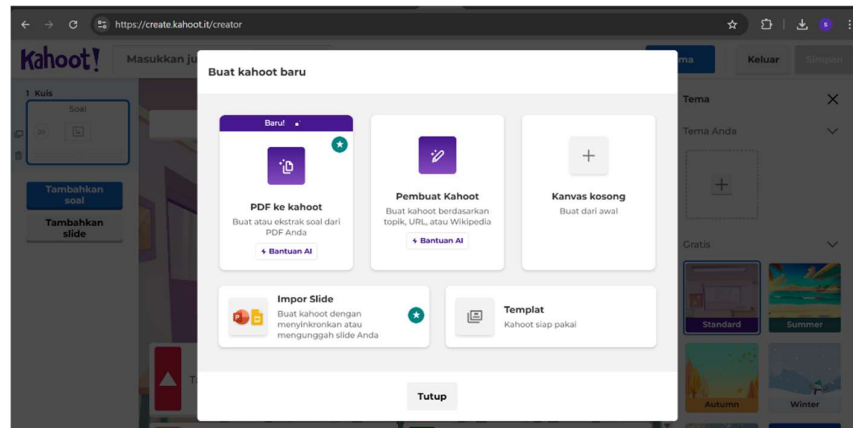
Klik tombol buat untuk membuat konten yang akan digunakan sebagai media pembelajaran dengan rancangan sudah dipersiapkan.



Gambar 2. 3 Tampilan depan setelah log in dan tombol “Buat” untuk membuat konten

4. Pilih jenis konten

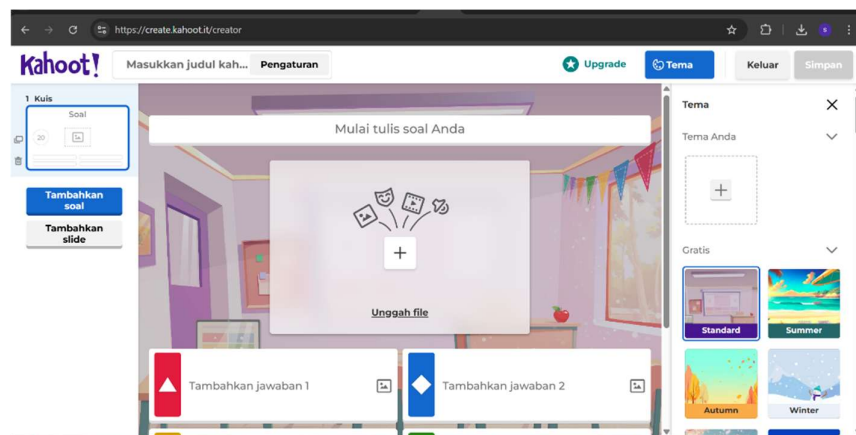
Pilih jenis konten yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2. 4 Tampilan untuk pembuatan konten

5. Sesuaikan kebutuhan pembuatan konten

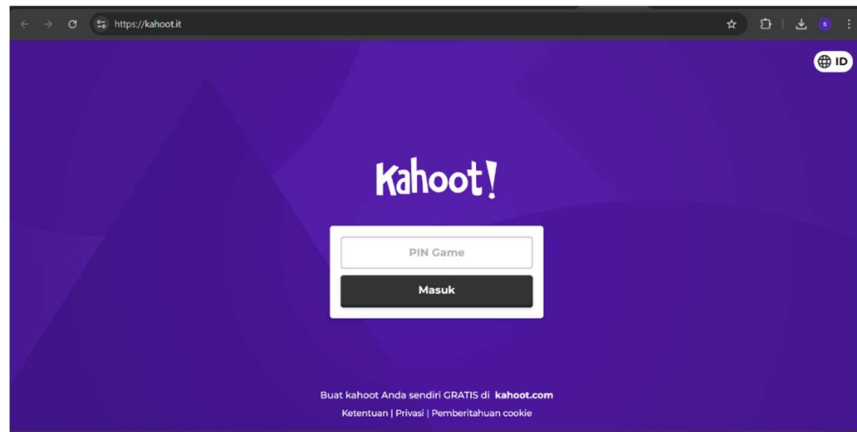
Kreasikan konten yang dibuat dengan mengkombinasikan dengan berbagai fitur yang tersedia seperti penyisipan gambar maupun video pembelajaran. Pengguna dapat membuat presentasi pembelajaran dengan kuis dalam satu waktu. Jika sudah selesai konten dapat disimpan dan digunakan untuk pembelajaran dengan membagikan kode akses.



Gambar 2. 5 Tampilan tempat pembuatan konten

6. Gunakan dengan akses ke siswa langsung

Berikan arahan kepada siswa untuk mengakses website [Kahoot.it](https://kahoot.it) sebagai peserta pembelajaran dan guru menjadi operator. Bantu dan bagikan kode akses agar dapat mengakses konten yang akan digunakan.



Gambar 2. 6 Tampilan untuk peserta atau siswa sebelum memasukkan kode akses

C. Manfaat *Kahoot!*

Dalam pembelajaran, *Kahoot!* dapat digunakan di berbagai jenjang pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Pratama (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 35% dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh fitur-fitur *Kahoot!* yang mendukung pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), seperti waktu terbatas untuk menjawab setiap pertanyaan, pemberian skor otomatis, serta papan peringkat yang menampilkan hasil secara real-time.

Selain meningkatkan motivasi, *Kahoot!* juga efektif dalam meningkatkan pemahaman dan retensi materi pelajaran. Menurut hasil studi yang dipublikasikan oleh Iqbal dan Hamid (2019), siswa yang belajar menggunakan Kahoot! menunjukkan tingkat retensi informasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar melalui metode ceramah. Aktivitas berbasis permainan yang ditawarkan Kahoot! membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah mengingat materi yang dipelajari.

Keunggulan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran tidak hanya terletak pada aspek interaktif dan kompetitifnya, tetapi juga pada fleksibilitas penggunaannya. Pengajar dapat mengatur waktu kuis, mengulang pertanyaan, serta memberikan umpan balik langsung terhadap jawaban siswa. Hal ini memungkinkan pengajar untuk mengadaptasi penggunaan *Kahoot!* sesuai dengan kebutuhan dan tingkat kemampuan siswa (Hermawati & Solihin, 2023). Selain itu, *Kahoot!* dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer, sehingga memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, baik secara tatap muka maupun daring.

D. Tantangan Media *Kahoot!*

Dalam penggunaannya, terdapat beberapa tantangan dalam penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran. Tantangan utama yang sering dihadapi adalah keterbatasan infrastruktur teknologi,

seperti ketersediaan perangkat dan akses internet yang stabil (H. P. Wibowo et al., 2022). Di beberapa wilayah dengan akses teknologi yang terbatas, penggunaan *Kahoot!* mungkin kurang optimal. Selain itu, kesenjangan literasi digital antara guru dan siswa juga dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan *Kahoot!* dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan bagi pendidik dalam mengoperasikan dan memanfaatkan *Kahoot!* secara optimal menjadi hal yang penting. Dalam pengaplikasiannya, waktu pengerjaan soal yang terbatas dapat membuat siswa merasa terburu-buru, terutama bagi mereka yang memiliki kecepatan berpikir yang berbeda-beda. Dalam beberapa kasus, siswa juga bisa lebih fokus pada kompetisi daripada memahami materi secara mendalam, terutama jika pertanyaannya tidak dirancang dengan prinsip pedagogis yang kuat. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan aspek teknis dan pedagogis dalam merancang pertanyaan dan memfasilitasi sesi pembelajaran dengan *Kahoot!*.

Kahoot! juga memiliki potensi sebagai alat evaluasi pembelajaran. Menurut penelitian oleh Nurhayati dan Rachman (2018), *Kahoot!* dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa secara cepat dan akurat, mengingat platform ini menyediakan laporan hasil kuis yang dapat diunduh oleh pengajar. Dengan demikian, pengajar dapat melakukan analisis terhadap tingkat pemahaman siswa serta mengidentifikasi materi yang perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

Sebagai media pembelajaran, Kahoot! menghadirkan model pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan pendekatan aktif, kolaboratif, dan kompetitif. Penerapan Kahoot! yang tepat akan meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong proses belajar yang lebih bermakna, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, Kahoot! merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

3. Kemampuan Berpikir Kritis

A. Pengertian Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan utama yang harus dikembangkan dalam proses pendidikan abad ke-21. Menurut Ennis (2018), berpikir kritis adalah proses berpikir yang logis dan reflektif, yang difokuskan pada evaluasi terhadap suatu informasi atau argumen dengan tujuan membuat keputusan yang rasional dan bertanggung jawab. Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen yang valid berdasarkan bukti yang relevan.

Dalam konteks pembelajaran, berpikir kritis sangat penting karena memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep secara mendalam, mengidentifikasi masalah, serta menemukan solusi yang efektif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Facione (2020), berpikir kritis terdiri dari enam aspek utama, yaitu interpretasi, analisis,

evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri. Setiap aspek ini saling berkaitan dalam membangun kemampuan siswa untuk berpikir secara mandiri dan mengambil keputusan berdasarkan bukti yang ada.

Pengembangan kemampuan berpikir kritis dalam pendidikan membutuhkan metode pembelajaran yang mendukung partisipasi aktif siswa. Studi yang dilakukan oleh Widiastuti dan Suryanto (2021) menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) dan diskusi kelompok efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui metode ini, siswa didorong untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang, merumuskan pertanyaan yang kritis, serta menyusun argumen yang logis berdasarkan data dan fakta.

Salah satu indikator keberhasilan pengembangan kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan kritis. Brookhart (2017) menekankan pentingnya peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mengajukan dan menjawab pertanyaan. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses berpikir kritis melalui pemberian pertanyaan terbuka yang merangsang analisis mendalam.

Meskipun demikian, pengembangan kemampuan berpikir kritis menghadapi sejumlah tantangan. Tantangan utama adalah kurangnya keterampilan guru dalam merancang pembelajaran yang berorientasi

pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) (Nurhalizah et al., 2025). Selain itu, kurikulum yang terlalu padat sering kali membuat pembelajaran berfokus pada pencapaian hasil kognitif semata, tanpa memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pemikiran kritis secara optimal.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan strategi yang terintegrasi antara kurikulum, metode pembelajaran, dan evaluasi. Menurut Susanti dan Kurniawan (2022), evaluasi yang mendukung kemampuan berpikir kritis harus menekankan pada proses berpikir siswa, bukan hanya hasil akhir. Penggunaan instrumen seperti rubrik penilaian berpikir kritis dapat membantu guru mengukur kemampuan siswa dalam aspek analisis, sintesis, dan evaluasi.

B. Karakteristik Berpikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis memiliki sejumlah karakteristik utama yang membedakannya dari proses berpikir biasa. Adapun beberapa karakteristik yang harus dimiliki dalam kemampuan berpikir kritis yaitu di antaranya:

- menganalisis argumen, klaim, atau bukti
- membuat kesimpulan dengan menggunakan alasan induktif atau deduktif
- menilai atau mengevaluasi
- membuat keputusan atau memecahkan masalah

Secara keseluruhan, karakteristik berpikir kritis mencakup analisis mendalam, penalaran logis, evaluasi bukti, refleksi diri, keterbukaan terhadap ide baru, keberanian intelektual, dan rakemampuan menyelesaikan masalah berbasis data —semua elemen ini membentuk individu yang mampu berpikir secara mandiri dan rasional.

C. Ciri-Ciri Kemampuan Berpikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis ditandai oleh beberapa ciri utama yang mencerminkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kemampuan berpikir kritis memiliki sejumlah ciri khas yang mencerminkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, logis, dan reflektif. Dalam jurnal (Leni Safitri & Nurkahiro Hidayati, 2024) salah satu ciri utama berpikir kritis adalah kemampuan berpikir logis dan rasional, yaitu menggunakan alasan yang masuk akal dalam memahami dan menanggapi informasi. Selain itu, individu yang berpikir kritis juga memiliki sikap terbuka terhadap berbagai pendapat atau perspektif baru serta tidak bersikap kaku dalam mempertahankan keyakinannya. Ciri lain yang tak kalah penting adalah kemampuan reflektif, di mana seseorang mampu meninjau kembali proses berpikirnya sendiri secara sadar, sehingga dapat mengevaluasi kelemahan maupun kelebihan dari pemikiran tersebut. Seseorang dengan kemampuan berpikir kritis juga menunjukkan kecakapan dalam menyelesaikan masalah secara

sistematis dan terstruktur. Ia tidak hanya mampu mengidentifikasi masalah, tetapi juga mampu mengevaluasi bukti dan merumuskan solusi secara tepat.

D. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator kemampuan berpikir kritis adalah sejumlah aspek atau komponen yang digunakan untuk mengukur sejauh mana seseorang mampu berpikir secara logis, rasional, dan reflektif dalam menyikapi suatu informasi, permasalahan, atau argumen. Indikator-indikator ini membantu mengidentifikasi kemampuan individu dalam menganalisis, mengevaluasi, menyimpulkan, serta merumuskan solusi berdasarkan bukti dan logika. Berdasarkan teori Ennis dalam buku Kemampuan Berpikir Kritis yang sering dijadikan rujukan dalam penelitian, indikator kemampuan berpikir kritis meliputi (A. Wibowo, 2024):

1. Memberikan penjelasan sederhana, seperti mengidentifikasi fakta, asumsi, dan argumen.
2. Membangun keterampilan dasar, yaitu memberikan alasan dan bukti yang logis.
3. Menyimpulkan, yakni menarik kesimpulan berdasarkan informasi atau data yang tersedia.
4. Memberikan penjelasan lebih lanjut, dengan menyusun argumen secara mendalam dan terstruktur.

5. Menetapkan strategi dan taktik, yakni mengevaluasi dan memilih solusi secara kritis dan sistematis.

E. Pentingnya kemampuan berpikir kritis

Pentingnya kemampuan berfikir kritis dalam pembelajaran di sekolah dasar (SD) tidak dapat dipandang sebelah mata. Menurut (Zubaidah, 2018) Kemampuan berfikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang esensial bagi perkembangan anak, karena memungkinkan mereka untuk menganalisis informasi, mengevaluasi ide-ide, dan menyusun argumen secara logis.

Di tingkat SD, anak-anak mulai diperkenalkan pada konsep-konsep dasar berfikir kritis yang dapat membentuk pola pikir mereka dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan. Menurut (Fauzan, 2021) Dengan kemampuan berpikir kritis, siswa tidak hanya diajarkan untuk menerima informasi secara langsung, tetapi juga dilatih untuk mengkaji lebih dalam dan mempertanyakan apa yang mereka pelajari.

Berpikir kritis membantu mereka untuk menjadi individu yang mampu menyaring informasi secara bijak, mengidentifikasi asumsi yang mendasari berbagai pendapat, serta mempertimbangkan berbagai perspektif sebelum menarik kesimpulan. Maka dari itu, pengembangan kemampuan berpikir kritis sejak usia muda sangatlah vital untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan

yang akan mereka butuhkan dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia yang semakin rumit.

B. Kerangka Berpikir

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang dirancang untuk memberikan kebebasan lebih besar kepada sekolah dan guru dalam mengatur proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Sebagai seorang guru, hendaknya mempersiapkan proses pembelajaran yang maksimal agar potensi siswa dapat berkembang secara optimal. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot!! untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

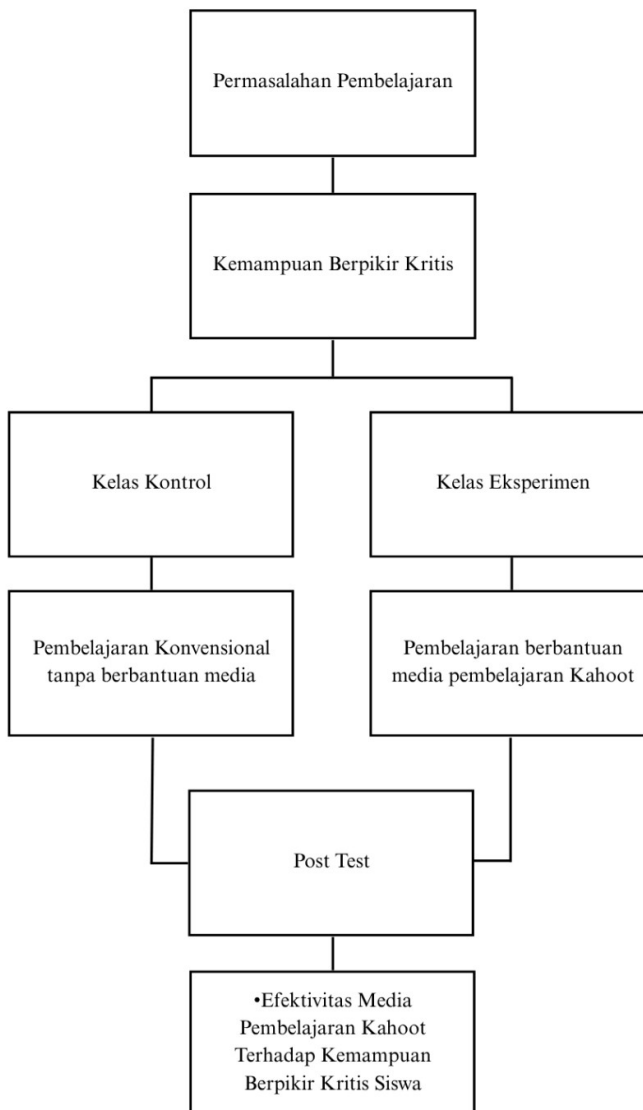
Kahoot!! merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fitur kuis interaktif, guru dapat menyampaikan materi secara menarik, sekaligus mengevaluasi pemahaman siswa secara langsung. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang kreatif dan efisien.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif seperti *Kahoot!!* dapat meningkatkan keterampilan siswa, khususnya dalam memahami dan menerapkan konsep pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dalam mendampingi siswa saat mereka terlibat aktif dalam kuis atau permainan, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Dalam penelitian ini, siswa dalam kelas yang menjadi subjek akan digunakan sebagai sampel penelitian. Fokus penelitian adalah membandingkan dua metode pembelajaran: metode tradisional (ceramah) dengan metode berbasis *Kahoot!*. Penelitian dimulai dengan kegiatan pembelajaran untuk memberikan informasi awal sebelum mengukur kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, posttest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa dari kedua metode tersebut.

Dalam penelitian ini, siswa dalam kelas yang menjadi subjek akan peneliti lakukan penelitian. Fokus dalam penelitian ini pada dua kelompok subjek untuk dilakukan penelitian dimulai dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda metode bagi kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaannya. Kemudian melakukan perbandingan dua metode pembelajaran yakni dengan metode biasa yakni ceramah dengan metode sesuai penelitian. Setelah melakukan kedua metode pembelajaran dilakukan post test untuk mengetahui nilai masing-masing dari hasil kegiatan pembelajaran, untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media pembelajaran *Kahoot!!* dapat meningkatkan keterampilan siswa, khususnya dalam kemampuan berpikir kritis. Penilaian akan dilakukan setelah penyampaian pembelajaran. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa.

Berdasarkan penjabaran tersebut, dapat digambarkan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat diuraikan hipotesis dalam penelitian ini yakni terdapat pengaruh yang dihasilkan dari penggunaan media pembelajaran Kahoot! terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD.