

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI
BERBASIS *KAHOOT* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
PADA MATA PELAJARAN PPKN DI KELAS X PERHOTELAN
SMK NEGERI 6 KOTA JAMBI**

Novita Sari¹, Irwan², Alif Aditya Candra³

^{1, 2, 3} Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Jambi

Jl. Jambi, Muaro Bulian No. KM. 15, Mendalo Darat, Kabupaten Muaro Jambi, Jambi

¹ Email: novitasarivy21@gmail.com

² Email: irwansyawir@gmail.com

³ Email: alifaditya@unja.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan pendidikan khususnya dalam teknologi serta salah satu rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa dengan persentase 33%. Metode penelitian menggunakan *Pre-Experimental design* dengan rancangan *One Group Pretest Posttest*. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 6 Kota Jambi tahun ajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Jurusan Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini *Purposive Sampling*. Pengambilan data penelitian ini menggunakan tes. Data pada penelitian ini didapat dari *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen. Data tersebut di uji dengan uji t dengan menggunakan *Software SPSS 22* Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi berbasis *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi. Dilihat dari hasil analisis data diperoleh rata-rata skor posttest 69,6% sedangkan rata-rata skor pretest 36%. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Sample t Test*, didapati nilainya $-10,213 > 2,045$ maka terdapat peningkatan rata-rata skor pretest dan posttest. Serta diperoleh nilai sign(2-tailed) pada kemampuan berpikir kritis adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Game Edukasi *Kahoot*, Berpikir Kritis, PPKn.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International License.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Kahoot-based educational game learning media on students' critical thinking skills in Civics Subjects in Class X Hospitality SMK Negeri 6 Jambi City. This research is motivated by educational problems, especially in technology and one of the low critical thinking skills of students with a proportion of 33%. The research method used the Pre-Experimental design with the One Group Pretest Posttest design. This research was conducted at SMK Negeri 6 Jambi City for the 2022/2023 academic year. The population in this study were all class X students of the Department of Hospitality SMK Negeri 6 Jambi City. The sampling technique in this study was purposive sampling. Retrieval of research data using a test. The data in this study were obtained from the pretest and posttest of the experimental class. The data was tested

by t test using SPSS 22 Software. The results showed that there was an effect of the use of Kahoot-Based Game Learning Media on students' critical thinking skills in Civics Subjects in Class X Hospitality SMK Negeri 6 Jambi City. Judging from the results of data analysis, it was obtained that the average posttest score was 69.6% while the average pretest score was 36%. After testing the hypothesis using the Sample t Test, the characteristics are $-10.213 > 2.045$, so there is an increase in the average pretest and posttest scores. As well as on the test, the sign value (2-tailed) on critical thinking skills is $0.000 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is an effect of using Kahoot-based educational game learning media on students' critical thinking skills.

Keywords: *Learning Media Educational Game Kahoot, Critical Thinking, PPKn.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan penyaluran ilmu pengetahuan dari guru terhadap peserta didik, agar mampu melaksanakan kehidupan dengan kepribadian dan jiwa yang luhur, serta membentuk kepribadian taqwa, dan akhlak mulia. Sesuai dengan kurikulum saat ini yakni Merdeka Belajar dijuluki sebagai “Pelajar Pancasila” untuk mewujudkannya memiliki enam kompetensi diantaranya ialah 1) beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa 2) berkebinekaan 3) gotong-royong, 4) mandiri, 5) berpikir kritis, dan 6) kreatif (Gazali et al., 2021). PPKn menjadi mata pelajaran yang mengharuskan peserta didik ikut andil dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan jiwa dan nilai pancasila dan UUD 1945.

Berpikir kritis adalah suatu proses didalamnya terdapat merancang konsep, implementasi, menganalisis, menyaring informasi yang diterima dari analisis, merefleksi pikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk merumuskan serta melaksanakan perbuatan. SMK sebagai Sekolah Menengah Kejuruan yang dipersiapkan untuk bekerja tentunya harus memiliki kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan pendapat Sari (2022) bahwa siswa jurusan perhotelan ini dituntut untuk mempunyai kemampuan berpikir kritis, karena mampu membantu menyelesaikan permasalahan secara selektif.

Menurut Fisher (Hadinata, 2009:13) berpikir kritis merupakan proses aktif yang dapat dilakukan efektif yang akan meningkatkan berbagai standar pengetahuan seperti kejelasan, relevan, kecukupan, koherensi, dan lainnya. Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi keberlangsungan hidup siswa (Erlistiani et al., 2020). Sesuai dengan pendapat Keynes (Linda & Lestari, 2019) penting bahwa berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk mengungkapkan pendapat mereka tentang apa yang sedang dibaca dan dapat membantu mengidentifikasi apakah suatu fenomena itu legal. Dari pendapat diatas dapat di simpulkan bahwa berpikir kritis ialah suatu yang menimbulkan hal yang memicu untuk berpikir dengan sudut pandang yang berbeda kemudian akan memenuhi standar berpikir

yang tinggi yang menjadikan seseorang itu untuk terampil. Kemampuan berpikir kritis sangatlah mendasar bagi hidup siswa dalam kehidupannya meliputi berbangsa dan bernegara karena sering mengalami permasalahan sosial maupun masalah kewarganegaraan. Serta memiliki pemikiran kritis juga akan membantu siswa menciptakan argumen berkualitas misalnya dalam mengerjakan tugas.

Tujuan berpikir kritis menurut Sapriya (Nurul, 2014) menyebutkan tujuan dari berpikir kritis adalah menguji apakah ide mengenai pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang harus bisa dipertanggungjawabkan. Kemudian berpikir kritis ditandai dengan siswa dapat menyelesaikan suatu masalah, artinya siswa dapat suatu permasalahan, siswa dapat analisis dan generalisasi ide-ide didasari fakta, artinya siswa menggeneralisasi fakta, siswa dapat menciptakan kesimpulan dan memecahkan masalah secara sistematis dengan argumen yang jelas, yaitu siswa dapat menganalisis fakta tertentu. Adapun indikator berpikir kritis yang akan diteliti 1) Mampu Merumuskan pokok-pokok permasalahan, 2) Mampu mengungkapkan fakta untuk menyelesaikan permasalahan, 3) Mampu memilih pendapat yang sesuai dengan kenyataan 4) Mampu memberikan pendapat dari sudut pandang yang berbeda 5) Mampu menyelesaikan dan menyimpulkan permasalahan.

Setelah dilakukan observasi, pada saat pembelajaran siswa cenderung tidak aktif mengakibatkan kurang melatih kemampuan berpikir kritis, dari rata-rata skor kelas X Perhotelan mendapat skor 33% yang dapat disimpulkan bahwa berada di kategori kurang kritis. Hal ini sebanding dengan keadaan dikelas bahwa siswa cenderung tidak mau ikut andil dalam pelajaran, peristiwa ini dapat menjadikan tidak terlatihnya kemampuan berpikir kritis. Faktor rendahnya kemampuan berpikir kritis antara lain, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran, siswa masih mengalami kesulitan dalam menganalisis dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan jawaban kritis, kurangnya inovasi guru dalam menggunakan teknologi seperti media pembelajaran.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis ditandai dengan rendah nya kemampuan memfokuskan dan menyelesaikan masalah, rendahnya kemampuan memberikan pendapat tentang topik masalah, serta rendahnya kemampuan memberikan pendapat dari sudut pandang yang berbeda. Apabila siswa mempunyai permasalahan tersebut maka bisa dikatakan siswa memiliki kurangnya kemampuan berpikir kritis. Faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan berpikir kritis yakni saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung tidak berminat dan pasif, kemudian pada saat dikelas siswa minim pengetahuan karena soal-soal kurang memicu berpikir kritis. Faktor lainnya juga terdapat

dari keluarga maupun lingkungan siswa. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa guru harus mampu memberikan inovasi pada saat pembelajaran sehingga memunculkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Pada saat proses penelitian terlihat rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa tergolong rendah. Pada saat pembelajaran guru hanya memberikan stimulus dengan ceramah dan sesekali memberikan contoh-contoh atau gambaran mengenai materi, dalam mengelola kelas guru belum menggunakan media pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran menjadi aktif. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja siswa pada saat belajar seperti media yang digunakan pada saat pembelajaran, materi pembelajaran yang belum bervariasi dan beberapa siswa yang mendominasi jalannya pembelajaran.

Seperti yang dijelaskan oleh penulis mengenai kondisi kelas, maka dari itu kemampuan berpikir kritis siswa dapat digali dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Komalasari (2022) dengan judul "*Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv SDN Buah Gede*" dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis peserta didik. Studi tentang mengenai ini disarankan untuk dapat diteliti kedepannya karena media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk menutupi permasalahan pada pembelajaran dengan model atau media yang bervariasi pada saat proses mengajar. Hal ini untuk mencegah terjadinya pembelajaran yang monoton dikelas dan peserta didik dapat berpartisipasi lebih aktif (Laila et al., 2023).

Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran baru yang berbasis teknologi guna mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini diperkuat oleh pendapat ahli yang mengatakan guru yang menggunakan media pembelajaran sebagai bahasa dan sandi mereka dalam proses pembelajaran diantaranya permainan dan bermain akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Karim, 2017). Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis adalah *Kahoot*. Hal tersebut didasari oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Permatasari, 2022) bahwa *Kahoot* dapat menjadi salah satu alternatif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. *Kahoot* merupakan website didalamnya terdapat pertanyaan yang dijawab dalam bentuk permainan (Sumarso, 2019:9). Media pembelajaran game edukasi *Kahoot* mempunyai beberapa keunggulan, salah satunya adalah waktu yang

singkat. Karena siswa dilatih untuk berpikir cepat terhadap pertanyaan guru dalam waktu yang ditentukan.

Kahoot adalah permainan sederhana yang dapat digunakan dengan mudah untuk berbagai jenis tugas belajar dan mengajar, termasuk tugas pekerjaan rumah untuk diselesaikan siswa di rumah atau hanya untuk memberikan umpan balik selama proses pembelajaran. Menggunakan *Kahoot* mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam membaca dan belajar. Alasan peneliti memilih media pembelajaran ini karena memiliki beberapa kelebihan antara lain, 1) Tampilan beragam, serta lebih lengkap, 2) Berbasis teknologi dan dapat dimainkan di laptop atau smartphone sehingga dapat dimainkan dimana saja 3) Guru dapat memilih isi materi pelajaran apa saja yang ingin diajarkan sehingga lebih mudah melakukannya 4) Pengguna dapat dengan mudah memilih jawaban dan melihat apakah hasilnya jelas atau tidak 5) Guru dapat dengan cepat mengatur dan menenangkan para siswa, sehingga bersifat interaktif bisa meningkatkan belajar siswa dalam proses pembelajaran antara guru-siswa (Mukhlis, 2020). Dengan penggunaan media pembelajaran game edukasi *Kahoot* ini menjadikan pembelajaran lebih menarik untuk digunakan karena peserta didik akan berlomba-lomba mengisi dengan benar dan berpikir dengan cepat. Hal ini akan memungkinkan *Kahoot* ini akan berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pre-Experimental* rancangan *One Group Pretest-Posttest* dimana penelitian untuk membandingkan keadaan sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2022). Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X Jurusan Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi yang terdiri dari 3 (tiga) kelas dengan menggunakan sampel kelas X Perhotelan 1 sebagai kelas Eksperimen yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan data diperoleh dengan cara menyebarkan tes berupa soal kepada siswa. Ada dua data yaitu pretest dan posttest, pretest adalah tes awal sebelum dilakukan nya penelitian sedangkan posttest adalah tes akhir setelah diterapkan nya perlakuan. Setelah jawaban dari soal tes didapatkan, data dianalisis secara kuantitatif. Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi dan Uji t pretest posttest kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Analisis data dilakukan berbantuan *Software SPSS 22*.

Tempat pelaksanaan penelitian ditetapkan pada siswa kelas X Jurusan Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi yang beralamat di Jl. Liposos II, Paal Merah, Kecamatan Jambi

Selatan, Kota Jambi. Observasi dilakukan dari 15-30 Januari dan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan April hingga Mei 2023.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah pengampilan sampel dari populasi dilakukan dengan memperhatikan kemampuan yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2022). Pengetahuan tentang teknik pengumpulan data sangat penting untuk mengumpulkan data yang penting dan untuk menyelesaikan penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian memakai tes. Tes pengetahuan berupa pertanyaan dan media lain untuk mengetahui kemampuan intelektual, emosional, dan fisik yang dimiliki individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2016). Tes yang peneliti gunakan yaitu tes dengan menyiapkan 5 pertanyaan berupa uraian.

Teknik analisis data menggunakan uji-t. Menurut Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa teknik *one-group pretest-posttest design* terdapat pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Desain ini menggunakan satu kelompok saja yang akan diberi perlakuan. Uji-t digunakan untuk menguji apakah variabel independen digunakan berpengaruh terhadap secara parsial terhadap variable dependen. Untuk menguji hipotesis pada satu sampel kelas yaitu menggunakan analisis Uji T (*Paired sample T-Test*) terhadap hasil Pretest dan Posttes sebagai penilaian peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn dengan rumus sampel T test berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Akan tetapi, sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebagai syarat uji t serta untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal (Sugiyono, 2022).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H₀: Tidak Terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi berbasis Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas X Perhotelan SMK N 6 Kota Jambi.

H_a: Terdapat pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi berbasis Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa Mata Pelajaran PPKn Kelas X Perhotelan SMK N 6 Kota Jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pada hasil output pengolahan data dengan menggunakan uji t diperoleh hasil sebagai berikut:

Uji t perbedaan rata-rata *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen

Uji t dilakukan untuk mendapatkan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan rata-rata skor kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan atau ada tidaknya peningkatan skor dari sebelum dan sesudahnya perlakuan. Berikut hasil uji t menggunakan *Software SPSS 22*:

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Berpikir Kritis	8.00	30	3.173	.579
	Posttest Berpikir Kritis	13.97	30	3.469	.633

Dari hasil output pengujian Statistik deskriptif diatas dihasilkan rata-rata (mean) pretest memperoleh 8,00, sedangkan pada posttest 13,97 ini berarti bahwa ada peningkatan skor sebesar 5,967. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada pretest (sebelum penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot*) dengan posttest (setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* media pembelajaran *Kahoot*).

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 Berpikir Kritis - Posttest Berpikir Kritis	-5.967	3.200	.584	-7.162	-4.772	-10.213	29	.000

Sumber: Hasil olah data menggunakan Software SPSS 22 For Windows

Berdasarkan tabel output pada uji statistik *Paired Samples t Test* diatas pada t menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} -10,213$, kemudian nilai t_{hitung} akan dibandingkan dengan t_{tabel} yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas dan variabel terikat, diketahui pada kolom df menunjukkan angka 29 yang berfungsi untuk mencari besarnya t_{tabel} , didapati nilainya 2,045 maka $-10,213 > 2,045$ dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis serta nilai sig. $0,000 < 0,05$. Dengan

demikian data bersignifikan atau terdapat peningkatan skor yang signifikan antara pretest dan posttest. Maka, H_0 ditolak dan H_a di terima artinya, “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi”.

Kemampuan berpikir kritis siswa mengalami peningkatan dari 36% menjadi 69,9% sehingga dapat diketahui mengalami peningkatan skor sebesar 33,6% dengan persentase kenaikan skor perindikator sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Perindikator Kemampuan berpikir kritis

No	Indikator kemampuan berpikir kritis siswa	Persentase	
		Pretest	Posttest
1	Merumuskan Pokok-pokok permasalahan	38%	78%
2	Mengungkapkan fakta untuk menyelesaikan permasalahan	39%	73%
3	Memilih pendapat sesuai dengan kenyataan	40%	79%
4	Memberikan pendapat sudut pandang yang berbeda	33%	64,2%
5	Menyelesaikan masalah dan menyimpulkan	30%	54,2%
	Rata-rata	36%	69,6%

Dari tabel diatas hasil perhitungan data kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan *SPSS 22* menunjukkan bahwa kemampuan berpikir siswa pada *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan *pretest*, keadaan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata pada *posttest* 69,8 dengan kategori “kritis” sedangkan pada *pretest* memperoleh rata-rata 40,0 dengan kategori “kurang kritis”.

Berdasarkan tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat rata-rata *Posttest* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* memperoleh persentase sebesar 69,6 dengan kategori kritis sebesar 70% dibandingkan dengan *Pretest* Keadaan tersebut ditunjukkan rata-rata saat *pretest* 36 dengan kategori kurang kritis 36%. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada Pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas X Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian, analisis data, dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran game edukasi berbasis *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di X Perhotelan SMK N 6 Kota Jambi, bahwa kemampuan berpikir

kritis siswa pada posstest lebih tinggi daripada pretest. Keadaan tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen 69,6 dengan kategori kritis sebesar 70% yang dimana lebih tinggi daripada rata-rata saat pretest 36 dengan kategori kurang kritis 36%.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$. Dengan demikian data bersignifikan atau terdapat peningkatan skor yang signifikan Antara pretest dan posstest. Maka, H_0 ditolak dan H_a di terima artinya, “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran game edukasi berbasis kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas X Perhotelan SMK Negeri 6 Kota Jambi”.

SARAN

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian serupa, untuk bias mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media pembelajaran game edukasi berbasis kahoot pada pokok bahasan yang berbeda untuk mengukur aspek yang lainnya dengan tempat penelitian yang berbeda dan jenjang pendidikan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Erlistian, M., Syachruraji, A., & Andriana, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran SSCS (Search, Solve, Create and Share) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(2), 161–168. <https://doi.org/10.33369/pgsd.13.2.161-168>
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Rahmah, A. (2022). Pemanfaatan Model Project Based Learning sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3887–3895. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2794>
- Gazali, H., Waidl, A., Kholiluddin, T., Usman, A., & Asroni, A. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SMA/SMK Kelas X*. <http://www.fkip.unsyiah.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/Hasil-Tes-Online-2015.pdf>
- Hadinata, B. (2008). *Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Karim, M. (2017). *Pendidikan Kritis Transformatif*. Ar-Ruzz Media.
- Komalasari, D. (2022). Dewi Komalasari, 2022 PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SDN BUAHGEDE . Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu/perpustakaan.upi) | [perpustakaan.upi](https://perpustakaan.upi.edu).
- Laila, F., Salam, H. M., & Hakim, M. L. (2023). *AoEJ: Academy of Education Journal PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VIII PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMP NEGERI 10 KOTA JAMBI : 14(2), 446–456.*
-

- Linda, Z., & Lestari, I. (2019). Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran. In *Erzatama Karya Abadi* (Issue August).
- Mukhlis. (2020). *Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di SMKS Darul Ikhsan Aceh Besar*.
- Nurul, M. (2014). *Penigkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Cooperative Learning tipe Think Pair Share Dalam Pembelajaran PKN Siswa Kelas V SD Negeri 3 Puluhan Pucuk Klaten*.
- Permatasari, I. (2022). *Pengembangan Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa*. 4(1).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta Cv.
- Suharsimi Arikunto. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot ! dengan Combro*. Yogyakarta: Deepublish.