

**PENGARUH MEDIA KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN
BERFIKIR KRITIS SISWA KELAS IV
SDN 060870 MEDAN TIMUR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S.Pd Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

NENI SABRINA
NPM : 2202090004



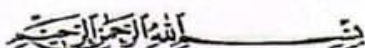
UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN**

2026

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).


Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris


Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

1.

2.

3.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Maret 2026
Disetujui oleh:
Pembimbing



Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

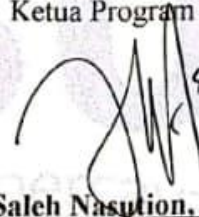
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ssiswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
4/03 2026	Revisi hasil bab IV	
6/03 2026	Revisi pembahasan bab IV	
8/03 2026	Revisi uji Hipotesis	
10/03 2026	Revisi Kesimpulan	
13/03 2026	Revisi Lampiran	
18/03 2026	Acc Sedang.	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2026
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ssiswa
Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ssiswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur " adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



ENI SABRINA
NPM. 2202090004

ABSTRAK

Neni Sabrina, NPM: 2202090004. Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060870 Medan Timur dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang terdiri dari 25 siswa pada kelas eksperimen dan 20 siswa pada kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dengan instrumen berupa soal kemampuan berpikir kritis. Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Pada kelas eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 65,44 meningkat menjadi 88,76 pada posttest. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest sebesar 59,44 meningkat menjadi 83,83 pada posttest. Hasil uji hipotesis menggunakan uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata kunci: Media Kahoot, Kemampuan Berfikir Kritis

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, segala puji bagi Allah Swt, pemilik alam semesta yang telah menciptakan, menyempurnakan, dan melimpahkan nikmat-Nya berupa rezeki, kesehatan dan semangat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Sholawat dan salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW. , yang telah menyampaikan risalah kepada umatnya guna membimbing umat manusia ke jalan yang lebih diridhoi Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa banyak mengalami kesulitan dalam melaksanakan ini karena terbatas pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan. Namun, berkat motivasi yang baik dari keluarga, dosen, serta teman-teman sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dengan tulus hati kepada orangtua peneliti yaitu Ayah tercinta **Muhammad Sabri** terimakasih telah berjuang tanpa mengenal rasa lelah dan menyerah demi mengupayakan yang terbaik untuk penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan samapi ke bangku perkuliahan namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi dan

memberikan dukungan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Sekali lagi terimakasih untuk setiap cucur keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah hingga anakmu bisa sampai ditahap ini. Untuk mama tersayang **Erlina** yang tidak putus memberikan doa, semangat, harapan serta bersedia menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia, terimakasih karena tidak pernah menuntut akan segala hal. Terimakasih atas kasih sayang tanpa batas yang selalu di berikan kepada penulis. serta kepada dosen pembimbing yaitu Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd.** yang senantiasa membimbing dengan penuh rasa ikhlas dan kesabaran yang luar biasa.

Peneliti berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama pada ilmu pengetahuan matematika, serta memberikan inspirasi kepada penelitian selanjutnya. Dalam kesempatan ini pula, dengan hati yang tulus peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.,** Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.,** Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.,** Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.,** Wakil Dekan III

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. **Bapak Ismail Salah Nasution, S.Pd., M.Pd.**, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. **Ibu Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.** Dosen Pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh **Bapak/Ibu Dosen** FKIP UMSU Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
9. **Pegawai dan Staf Biro** Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
10. Saudara kandung peneliti **Aini Safira** dan **Nenek Marsini** yang selalu mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat seperjuangan peneliti Putri Melani yang selalu mendengarkan curhatan peneliti, menemani peneliti, serta setia membantu dan mendukung peneliti hingga penyelesaian skripsi ini. Terimakasih atas momen-momen yang telah kita lalu bersama dalam suka dan duka dari maba hingga saat ini. Sahabat sejak kecil peneliti Siti Nurfatdila yang selalu ada disisi peneliti dalam keadaan sedih,bahagia. Terimakasih telah menjadi seorang sahabat dalam kondisi apapun itu.

12. Kepada Kim minseok, Kim junmyeon, Zhang yixing, Byun baekhyun, Kim jongde, Park chanyeol, Do kyungsoo, Kim jongin, dan Oh seun sebagai member EXO terimakasih telah mewarnai masa mudaku, memberikan motivasi dan semangat secara tidak langsung lewat karya-karyanya. Peneliti mengetahui bahwa kalian tetap melanjutkan pendidikan ditengah kesibukan sebagai idol menjadi motivasi terbesar bagi peneliti dalam menyelesaikan pendidikan sarjana, sehingga tugas akhir ini dapat selesai tepat waktu. Semoga peneliti bisa menonton konser EXO secara langsung dan bisa bertemu dengan seluruh membersnya.

Peneliti berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan atas semua dukungan dan bantuan semua pihak. Kritik dan saran yang bersifat membangun kiranya sangat peneliti harapkan. Akhir kata peneliti iringi dengan berterimakasih kepada Allah SWT. Semoga penelitian ini dapat berguna bagi diri peneliti dan pembaca umum, Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 2 Maret 2026
Peneliti

NENI SABRINA
NPM. 2202090004

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Masalah	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Media Kahoot	11
2.1.2.1 Pengertian Media Kahoot	11
2.1.2.2 Tujuan Media Kahoot.....	14
2.1.2.3 Manfaat Media Kahoot.....	16
2.1.2.4 Karakteristik Media Kahoot	22
2.1.2.5 Langkah-langkah mengakses Media Kahoot.....	24
2.1.2.6 Kekurangan dan Kelebihan Media Kahoot	29
2.1.3 Kemampuan Berfikir Kritis	32
2.1.3.1 Pengertian Berfikir Kritis	32
2.1.3.2 Tujuan Kemampuan Berfikir Kritis	35
2.1.3.3 Manfaat Kemampuan Berfikir Kritis	38
2.1.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berfikir Kritis	41
2.1.3.5 Indikator Berfikir Kritis.....	42
2.1.4 Pembelajaran IPA	46
2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran IPA	46
2.1.4.2 Tujuan pembelajaran IPA	48

2.1.4.3 Manfaat pembelajaran IPA	50
2.1.4.4 Materi Bagian Tubuh Tumbuhan	52
2.2 Penelitian Yang Relevan	57
2.3 Kerangka Konseptual	60
2.4 Hipotesis	61
BAB III METODE PENELITIAN	63
3.1 Pendekatan Penelitian	63
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	64
3.3 Populasi dan Sampel	65
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	67
3.5 Instrumen Penelitian	68
3.6 Teknik Analisis Data	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	78
4.1 Deskripsi Penelitian	78
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian	78
4.1.2 Pengujian Prasyarat Data	78
4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Pretest Peserta Didik	81
4.1.4 Hasil Pengumpulan Data Posttest Peserta Didik	83
4.1.5 Hasil Uji Prasyarat	86
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	90
4.2.1 Hasil Kemampuan Berfikir Kritis siswa Kelas Kontrol	90
4.2.2 Hasil Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Di Kelas Eksperimen	91
4.2.3 Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur ..	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berfikir Kritis.....	45
Tabel 2.2. Penelitian Yang Relevan	57
Tabel 3.1. Desain Pretest and Posttest Control Group Design	64
Tabel 3.2. Waktu Penelitian	65
Tabel 3.3. Sampel Kelas Kontrol dan Eksperimen	66
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	69
Tabel 3.5 Penilaian Kemampuan Berfikir Kritis	70
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	79
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas	80
Tabel 4.3 Hasil Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Dikelas Kontrol Sebelum Diberikan Perlakuan (Pre-test).....	81
Tabel 4.4 Hasil Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Dikelas Eksperimen Sebelum Diberikan Perlakuan (Pre-test).....	82
Tabel 4.5 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dikelas Kontrol Sesudah Diberikan Perlakuan (Post-test).....	83
Tabel 4.6 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dikelas Eksperimen Sesudah Diberikan Perlakuan (Post-test).....	84
Tabel 4.7 Normalitas Berdistribusi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	86
Tabel 4.8 Homogenitas Dua Varians Kelas Kontrol Dan Kelas Rksperimen.....	87
Tabel 4.9 Uji-t Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Kahoot	24
Gambar 2.2 Tampilan Memilih Profesi Pada Kahoot	25
Gambar 2.3 Tampilan Menu Memilih Tempat Kerja Pada Kahoot.....	25
Gambar 2.4 Langkah Membuat Pertanyaan.....	26
Gambar 2.5 Tampilan Membuat Soal	27
Gambar 2.6 Tampilan Menyimpan Soal di Kahoot	27
Gambar 2.7 Tampilan Pin dan Memulai Game Quis	28
Gambar 2.8 Mengakses Sebagai Murid	28
Gambar 2.9 kerangka konseptual	61

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting guna menunjang masa depan peserta didik dengan mengadakan kegiatan bimbingan atau latihan. Kualitas pendidikan dapat dilihat dengan sistem pendidikan yang memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermutu bagi peserta didik. Kualitas pendidikan mencakup berbagai aspek, yaitu hasil belajar, keterampilan, kurikulum, metode pembelajaran, dan ketersediaan sumber daya pendidikan (Putra & Tahir, 2025).

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 (Negeri, Jambi, Pancasila, & Jambi, 2023).

Menurut (Luh & Ekaningtyas, 2022) Pendidikan digambarkan sebagai pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, ataupun penelitian. Pendidikan kerap kali diselenggarakan di bawah bimbingan orang lain, tetapi mungkin juga dilakukan secara otodidak.

Menurut (Sujarwo, 2024) Pendidikan adalah hal pokok yang akan

menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Diperkuat dengan pendapat (Raya, 2024) Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang untuk menuntut ilmu yang sedalam dalamnya agar terbebas dari kebodohan dan kedunguan dalam hal bertindak dan berpikir. Maka peran dari berbagai pihak sangat penting untuk mengambil bagian seperti yang di harapkan oleh Konstitusi di alinea ke empat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat saya simpulkan bahwa pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemajuan dan keberlangsungan suatu bangsa. Pendidikan yang dilaksanakan dengan tepat akan mampu menghasilkan lulusan- lulusan yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Media Pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Muntaha, Budiman, & Widyaningrum, 2019).

Media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu

upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien (Mahnun, 2012)

Menurut (Zuhri, 2023) Media kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif untuk mengukur pengetahuan peserta didik. Cara menggunakannya dengan membuka web di Smartphone maupun laptop melalui jaringan internet. Kahoot merupakan aplikasi kuis online yang dapat dikembangkan dan ditampilkan dalam bentuk permainan. Poin yang diberikan adalah untuk jawaban benar. Selain itu, peserta didik yang berpartisipasi akan langsung melihat hasil jawaban mereka setelah menjawab pertanyaan.

Kahoot merupakan salah satu aplikasi gim yang memiliki dua alamat situs yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> yang digunakan untuk guru dan <https://kahoot.it/> yang digunakan untuk peserta didik. Kahoot! bisa diakses juga digunakan secara gratis maupun berbayar. Meskipun menggunakan secara gratis, kita juga dapat menggunakan berbagai macam fitur yang ada di dalamnya. Aplikasi Kahoot! bisa dipakai untuk bentuk asesmen yang diantaranya adalah kuis, survei, dan juga diskusi yang dimana ketiga macam tersebut mempunyai cara yang beragam untuk dimainkan (Fikih, 2025).

Definisi berpikir kritis diartikan sebagai kemampuan untuk berpikir kembali, menguji kembali, merestrukturisasi pemikiran yang sudah ada. Hal ini dikarenakan pesatnya perkembangan zaman modern ini, yang menuntut

masyarakat untuk selalu menyempurnakan keterampilannya agar dapat berfungsi dengan lebih efektif dan efisien dalam komunikasi dan interaksi global. Seseorang tidak dapat berfungsi atau melakukan sesuatu hanya dengan satu cara, bahkan akan selalu ada gejolak, dinamika yang tak terprediksi dan kompleks. Sejalan dengan pendapat (Irma, Davidi, Sennen, & Supardi, 2016) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah juga bagian dari keterampilan kognitif, maka keterampilan berpikir kritis menjadi suatu proses pengoptimalan kemampuan berpikir menuju tahapan yang lebih kompleks.

Menurut (Marsela, Kholidin, & Niam, 2024) 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.

Penerapan media kahoot dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) di SDN 060870 Medan Timur masih belum ada diginakan dikarenakan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi sehinga membuat peserta didik sulit untuk memahami materi yang di sampaikan . Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang rendah. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan pada proses belajar peserta didik perlu ada nya sebuah media pembelajaran, terdapat beberapa media yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan

berfikir kritis peserta didik salah satunya adalah game kahoot. Harapannya agar peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami.

Kahoot merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang memiliki tujuan untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Aplikasi ini mempromosikan gaya belajar yang melibatkan partisipasi aktif dari peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan minat dan keterlibatan mereka terhadap materi yang sedang dipelajari. berbasis game seperti Kahoot, siswa akan merasa lebih termotivasi dan bahagia saat belajar karena mendapat ilmu sekaligus kesenangan dalam memainkan game (Sartika, 2023).

Berdasarkan observasi yang di lakukan pada PLP 3, diperoleh permasalahan yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan berfikir kritis pada siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan siswa kurang dilibatkan secara aktif melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dalam kegiatan pembelajaran. Guru hanya menggunakan metode pembelajaran yang di dominasi dengan ceramah dan tugas individu tanpa menggunakan media. Proses pembelajaran menyebabkan kurangnya kemampuan berfikir kritis siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH MEDIA KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SDN 060870 MEDAN TIMUR”**. Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa diharapkan dapat menjadi aktif baik untuk diri sendiri, guru, teman maupun lingkungan belajar.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas yang telah diuraikan sebelumnya, maka perlu dibuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 060870 dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot yang berpotensi meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPA.
4. Pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas masih monoton.
5. Pembelajaran IPA dianggap kurang menarik dan membosankan.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar, maka perlu pembatasan masalah agar dalam penelitian yang dilakukan lebih berfokus pada” pengaruh media kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan berfikir kritis dengan menggunakan media Kahoot siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur?
2. Bagaimana kemampuan berfikir kritis tanpa menggunakan media Kahoot siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur?

1.5. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan media Kahoot siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis tanpa menggunakan media Kahoot siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur
3. Untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teorotis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis.
- b. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media digital dan kemampuan berpikir kritis.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan efektif untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa.

b. Bagi siswa

Meningkatkan motivasi belajar dan melatih kemampuan berpikir kritis melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

c. Bagi sekolah

Memberikan masukan dalam pengembangan strategi pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini dapat mempermudah peneliti selanjutnya untuk sebagai sumber referensi dan bahan informasi

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medium, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah & Kanya, 2023).

Sedangkan menurut (Moto, 2019) menyatakan bahwa media adalah penghubung yang meneruskan pesan dari sumber ke penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung lebih diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk dapat memahami, mengelola, dan menata kembali informasi visual atau verbal.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sultan & Tirtayasa, 2019).

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai

tujuan pembelajaran tertentu. Sejalan dengan pendapat (Fadilah & Kanya, 2023) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu menyampaikan atau menyalurkan informasi secara efektif dan efisien dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu Media pembelajaran memiliki kemampuan dalam meberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat ikut berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyapaian pesan) dan komunikan (penerima pesan).

Media pembelajaran juga berperan sebagai komponen penting dalam sistem pembelajaran yang dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Keberadaan media mampu memberikan rangsangan belajar, menyamakan pengalaman belajar siswa, serta menumbuhkan persepsi yang sama terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, media pembelajaran dapat meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi siswa dalam proses belajar.

Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan optimal sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik akan membantu proses pembelajaran menjadi lebih terarah, menarik, dan bermakna. Oleh karena itu, pendidik perlu cermat dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran agar

hasil belajar siswa dapat tercapai secara maksimal.

2.1.2 Media Kahoot

2.1.2.1 Pengertian Media Kahoot

Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran yang didesain untuk seluruh jenjang usia yang memiliki fitur menarik dan tentunya mudah dioperasikan. Aplikasi ini memiliki daya tarik tersendiri yang membuat siswa ataupun mahasiswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan keaktifan dalam belajar.

Kahoot adalah aplikasi pembelajaran berbasis permainan (game) yang memiliki ciri khas durasi waktu dalam pengerjaan kuis dan fitur lainnya. Keunikan inilah yang menjadi sensasi bagi para pengguna terutama dikalangan pelajar. Selain itu fitur dari aplikasi Kahoot yang menarik terletak pada tampilan waktu pengerjaan dan perolehan skor pengguna yang ditampilkan dengan cover animasi. Belum lagi rekap jawaban dan hasil skor tersebut bisa disalin di microsoft excel atau yang lainnya yang dapat membantu guru untuk merekap nilai siswa. Hal tersebut tentunya menjadi nilai tambah untuk aplikasi pembelajaran berbasis permainan ini. Lebih utama lagi, hal ini akan menjadi icon khusus daripada aplikasi pembelajaran lainnya.

Menurut (Iwamoto, 2022) kahoot adalah salah satu game yang muncul diplatform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan. Kahoot adalah aplikasi online dimana kuis dapat dikembangkan dan disajikan dalam format “permainan”. Poin diberikan untuk jawaban yang benar dan peserta didik yang berpartisipasi akan segera melihat hasil tanggapan mereka. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi alat pembelajaran yang

efektif karena merangsang komponen visual dan verbal.

Menurut (Irwan, 2020) Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti latihan soal, penguatan materi, remedial dan lain sebagainya.

Menurut perdana (dalam Putri et al., 2023) Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis game dimana platform ini dapat digunakan dengan mudah untuk membuat berbagai game edukasi yang menyenangkan dalam hitungan menit. Kahoot merupakan media pembelajaran berjenis visual yang memiliki fungsi menarik diantaranya dapat mengarahkan atensi untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan. Kahoot juga merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif yang dapat menciptakan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan kahoot dapat membuat gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif siswa dengan teman-temannya sehingga dapat berkompetitif dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat wedyawati (dalam Ika Kurnia, 2023) Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. Kahoot juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena Kahoot dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk membuat Kahoot adalah memiliki akun gmail atau akun lainnya. Kahoot memiliki empat fitur game, kuis, diskusi, dan survey. Untuk game bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk

menjawab pertanyaan tersebut.

Menurut Hartanti (dalam Saputro, 2024) Kahoot merupakan sebuah laman daring yang sangat edukatif karena menyediakan fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Menurut (Saputro, 2024) media kahoot dapat didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan digital. Kahoot dirancang sebagai pembelajaran sosial, dengan peserta didik berkumpul di sekitar layar umum seperti papan tulis interaktif, proyektor, atau monitor komputer. Adapun cara bermainnya terbilang sederhana, semua pemain terhubung menggunakan PIN yang dihasilkan yang ditampilkan pada layar umum, dan menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh seorang guru di kelas. Setelah menjawab pertanyaan yang diberikan, maka akan muncul poin yang nantinya akan ada leaderboard siapa yang meraih nilai tertinggi atau yang dapat menjawab lebih banyak pertanyaan.

Jadi berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran berbasis permainan (game based learning) yang dirancang untuk semua jenjang usia dengan tampilan menarik, mudah dioperasikan, serta mampu meningkatkan motivasi, kemampuan berfikir kritis, keaktifan, dan interaktivitas peserta didik dalam proses belajar. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat kuis, diskusi, survei, dan permainan edukatif dengan fitur waktu, skor, serta animasi yang menarik.

Selain itu, Kahoot berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif

karena mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti pre-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan, diskusi, hingga survei. Keunggulan lainnya adalah kemudahan guru dalam merekap hasil belajar siswa melalui data jawaban dan skor yang dapat diunduh dan diolah kembali.

Dengan demikian, Kahoot tidak hanya berperan sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran inovatif yang merangsang aspek visual dan verbal siswa serta mendorong interaksi sosial dalam pembelajaran. Penggunaan Kahoot secara tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2.1.2.2 Tujuan Media Kahoot

Menurut (Sagala et al., 2021) tujuan media kahoot adalah agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya media maka dapat membangkitkan keingintahuan para peserta didik, merangsang peserta didik untuk bereaksi terhadap penjelasan guru, membantu peserta didik untuk menyimpulkan atau sering kita sebut dengan mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya. Dengan demikian media dapat membantu guru dalam mengelola kelas, menghidupkan suasana kelas, dan menghindarkan dari suasana monoton dan membosankan.

Kahoot sebagai media pembelajaran memiliki tujuan menumbuhkan minat belajar siswa yang ditunjukkan melalui perubahan respons siswa yakni

bersemangat, aktif, antusias, mengikuti instruksi dan konsentrasi. Hal tersebut disebabkan karena Kahoot! diperlengkapi dengan berbagai fitur menarik, soundtrack, dan grafik berwarna-warni yang menjadi faktor terpenting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan interaktif. Dalam memaksimalkan penggunaan Kahoot! sebagai media pembelajaran guna menumbuhkan minat belajar siswa (Tualaka, Sitompul, & Lentera, 2023).

Menurut (Wardani, 2026) tujuan media kahoot untuk Meningkatkan skor, partisipasi, dan sikap toleransi, Meningkatkan motivasi, kecepatan respon, dan hasil belajar. Sejalan dengan pendapat (Nurjaman, Usman, & Munawaroh, 2025) Kahoot adalah aplikasi berbasis game yang dirancang untuk membuat kuis interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui perangkat digital. Dalam konteks hasil belajar, tujuan penggunaan Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus menjadikan proses hasil belajar lebih menarik.

Tujuan media kahoot adalah untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran serta meningkatkan kemampuan guru dalam mengikuti teknologi dan memanfaatkan teknologi yang ada. Karena media kahoot ada fitur-fitur yang mudah untuk digunakan (Zuhri, 2026).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bawah tujuan media kahoot adalah adalah untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa, merangsang respons aktif terhadap penjelasan guru, serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak

menjadi lebih konkret. Dengan suasana pembelajaran yang tidak monoton, Kahoot! dapat menghidupkan kelas dan membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar.

Selain itu, media Kahoot bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui sikap bersemangat, antusias, aktif berpartisipasi, serta mampu mengikuti instruksi dengan baik. Fitur-fitur menarik seperti tampilan grafis berwarna, soundtrack, dan sistem kuis berbasis permainan menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan kondusif. Hal ini mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kecepatan respons dan keterlibatan sosial antarsiswa.

Di samping manfaat bagi siswa, penggunaan Kahoot juga bertujuan untuk membantu guru dalam mengelola kelas dan mengembangkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kahoot memudahkan guru dalam menyajikan evaluasi pembelajaran secara efektif dan efisien, serta meningkatkan partisipasi siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, Kahoot menjadi media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2.1.2.3 Manfaat Media Kahoot

Menurut (Zulham, 2021) Aplikasi Kahoot memiliki beberapa manfaat sebagai berikut ini:

- a. Aplikasi kahoot dapat menjadi alternatif peserta didik dalam menghemat waktu dan biaya karena kahoot dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

- b. Kemudian mempermudah peserta didik dalam memecahkan suatu pembelajaran tersebut bahkan media ini dapat melampirkan gambar dan audio.
- c. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi yang diberikan oleh guru karena dapat diakses langsung oleh setiap siswa sehingga tidak ada kemungkinan peserta didik yang tidak memperhatikan pembelajaran.
- d. Ketivitas belajar peserta didik juga meningkat dengan menggunakan media pembelajaran kahoot! ini, karena guru dapat mengontrol langsung seluruh peserta didiknya baik dalam bentuk grup ataupun individu.
- e. Guru yang berhalangan hadir kesekolah tetap bisa mengontrol aktivitas belajar peserta didik dengan memberikan materi ajar atau diskusi di dalamnya kemudian guru dapat langsung mengadakan latihan dan mengevaluasi hasil latihan peserta didik melalui data statistik yang ada pada fitur kahoot sehingga guru tidak perlu khawatir untuk ketinggalan materi ajarnya, hal ini juga berlaku untuk peserta didik yang menggunakan media pembelajaran kahoot.
- f. Dengan mengakses sendiri maka peserta didik yang belajar dengan kahoot juga dapat meningkatkan hasil belajarnya karena saat mengerjakan latihan secara bersamaan peserta didik dapat melihat hasil latihannya serta peringkat yang peserta didik dapat kan pada fitur papan peringkat sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi untuk bersaing dengan temannya di latihan berikutnya.

Sedangkan menurut (Yulia, 2023) pemanfaatan aplikasi Kahoot sebagai sarana pembelajaran menghadirkan berbagai manfaat penting. Fitur interaktif, tampilan yang menarik, serta nuansa kompetitif yang ditawarkan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik, memperdalam pemahaman materi, serta mendorong kerja sama dan kompetisi yang positif antar siswa. Selain itu, Kahoot juga memiliki tingkat aksesibilitas dan fleksibilitas yang tinggi, sehingga memungkinkan siswa belajar secara mandiri di luar kelas, kapanpun dan dimanapun.

Melalui penggunaan Kahoot, para guru di kelas dapat menghadirkan proses belajar yang lebih seru dan memikat bagi siswa. Hal ini berpotensi meningkatkan motivasi belajar, memperkuat penguasaan konsep Informatika, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Sejalan dengan pendapat (Sururoh, 2020) ada beberapa manfaat dari kahoot yaitu:

a. Merangsang Minat Peserta Didik

Game ini memiliki daya tarik yang tinggi sehingga mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk menjawab atau menyelesaikan tantangan yang diberikan guru. Rasa penasaran terhadap pertanyaan atau game berikutnya mendorong mereka untuk berlomba-lomba memberikan jawaban terbaik. Karena itu, game ini efektif dalam membangkitkan motivasi belajar dan membuat peserta didik lebih bersemangat untuk belajar.

b. Digunakan untuk Memantau Minat Peserta Didik

Game ini juga berfungsi sebagai alat untuk melihat sejauh mana

peserta didik memahami materi yang telah diajarkan. Melalui hasil permainan, guru dapat menilai perkembangan siswa terhadap tujuan pembelajaran, mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan mereka, serta mengetahui area yang membutuhkan pengajaran tambahan, tantangan belajar yang lebih tinggi, atau bagian yang perlu ditinjau kembali.

c. Proses Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik

Dengan Kahoot, kuis yang disajikan dalam bentuk permainan dapat membangkitkan pengetahuan awal siswa, memicu respons mereka terhadap penjelasan guru, serta membantu mereka memahami konsep abstrak dengan lebih konkret dan menyenangkan.

Menurut (Latief, Lukitasari, & Budiawan, 2024) manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal. Manfaat tersebut dapat dilihat dari berbagai aspek berikut:

a. Penyampaian Materi yang Seragam

Media membantu menstandarkan materi pelajaran yang beragam. Dengan menggunakan media yang sama, seluruh peserta didik menerima informasi yang serupa, sehingga tidak ada perbedaan pemahaman antar siswa.

b. Pembelajaran yang Lebih Menarik

Media dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik, merangsang mereka untuk merespons penjelasan guru, serta membantu menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Dengan begitu,

media mendukung guru dalam mengelola kelas, menciptakan suasana belajar yang hidup, dan menghindari kondisi yang monoton.

c. Proses Belajar yang Lebih Interaktif

Media memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Tanpa media, proses pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dari guru ke siswa.

d. Penghematan Waktu Belajar

Guru biasanya membutuhkan waktu lama untuk menjelaskan materi. Media dapat mempercepat penyampaian materi sehingga proses pembelajaran lebih efisien.

e. Peningkatan Kualitas Belajar

Pemanfaatan media membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Media juga membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam dan menyeluruh.

f. Belajar di Mana Saja dan Kapan Saja

Media pembelajaran dapat dirancang agar dapat digunakan dalam berbagai situasi, sehingga peserta didik dapat belajar kapan pun dan di mana pun.

g. Mendorong Sikap Positif Peserta Didik

Dengan penggunaan media, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat menumbuhkan apresiasi peserta didik terhadap pengetahuan dan proses belajar itu sendiri.

h. Perubahan Peran Pendidik

Media memberikan keuntungan bagi guru karena mereka tidak perlu mengulang materi berkali-kali. Guru dapat fokus pada aspek lain dalam pembelajaran, sehingga perannya tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai konsultan, penasihat, dan pengelola proses belajar.

Menurut (Muhammad, 2020) manfaat kahoot dalam pembelajaran beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, baik audio, visual, maupun audiovisual, telah diidentifikasi. Media game juga dapat digolongkan sebagai salah satu jenis media pembelajaran. Adapun manfaat pembelajaran yang menggunakan game seperti aplikasi Kahoot antara lain:

- a. Materi yang disampaikan dapat distandardisasi sehingga seluruh peserta didik menerima informasi yang sama.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- c. Kegiatan belajar siswa menjadi lebih interaktif, terutama karena adanya unsur kecerdasan buatan (AI) yang tertanam dalam media tersebut.
- d. Kualitas hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis game yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Kahoot memiliki keunggulan dari segi aksesibilitas dan fleksibilitas karena dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, sehingga mampu menghemat waktu dan biaya serta mendukung pembelajaran mandiri peserta didik.

Selain itu, penggunaan Kahoot mampu meningkatkan motivasi, minat, dan

keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Nuansa kompetitif melalui sistem skor dan papan peringkat mendorong siswa untuk lebih bersemangat, fokus, dan berpartisipasi aktif. Kahoot juga memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara guru dan peserta didik, serta membantu guru memantau pemahaman, minat, dan perkembangan belajar siswa secara langsung melalui data statistik yang tersedia.

Dengan demikian Kahoot berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Media ini membantu menstandarkan penyampaian materi, mempercepat proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan tidak monoton. Dengan demikian, pemanfaatan Kahoot sebagai media pembelajaran dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal serta mendorong perubahan peran guru menjadi fasilitator dan pengelola proses belajar yang lebih inovatif.

2.1.2.4 Karakteristik Media Kahoot

Menurut (F. Puspita, 2020) karakteristik media kahoot adalah suatu game interaktif berbasis pendidikan yang didalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan. Salah satunya yaitu ikon kuis dimana pengguna dapat menggunakan kahoot untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Kahoot ini dapat berjalan menggunakan koneksi internet. Kahoot memiliki empat fitur yaitu game, kuis, diskusi, dan survei, kahoot sendiri dapat digunakan dalam proses pembelajaran seperti pre-test, post- test, latihan soal, pengayaan, dan perbaikan. Dalam aplikasi ini jawaban yang keluar akan diwakili oleh warna- warna.

kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game, digunakan sebagai teknologi pendidikan disekolah dan lembaga pendidikan lainnya yang dapat diakses melalui browser web atau aplikasi kahoot. Aplikasi kahoot adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar. Kahoot dapat digunakan untuk membuat kuis, diskusi dan survei dengan menarik. Dalam pendidikan, kahoot dapat digunakan di kelas untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Sukmawati, 2022).

Media kahoot memiliki yang karakteristik Interaktif dan partisipatif kahoot melibatkan peran aktif siswa dalam menjawab soal secara real-time, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Kahoot Mudah diakses dan fleksibel Kahoot dapat diakses melalui browser/web atau aplikasi di berbagai perangkat (HP/laptop), sehingga fleksibel dalam pembelajaran daring ataupun tatap muka. Serta Memberi umpan balik langsung (instant feedback) hasil skor dan jawaban terlihat secara langsung, sehingga siswa dan guru dapat segera melihat learning gap (Rusmardiana, 2022).

Berdasarkan pendapat menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, Kahoot merupakan media pembelajaran berbasis game yang bersifat interaktif dan edukatif. Kahoot dirancang untuk mendukung proses pembelajaran melalui berbagai fitur seperti game, kuis, diskusi, dan survei yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya ikon, warna, dan tampilan yang menarik, Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Kahoot juga memiliki karakteristik partisipatif karena melibatkan peran

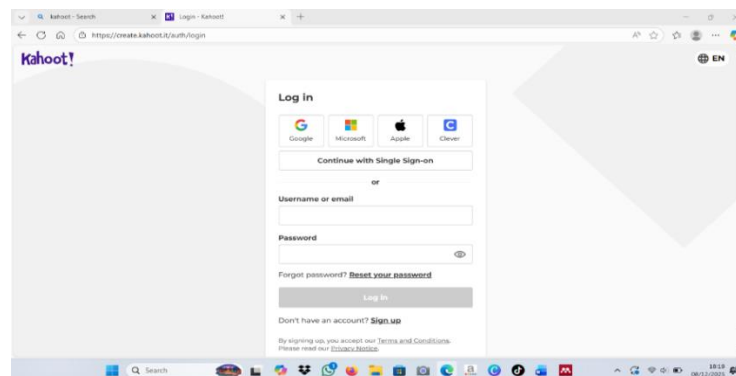
aktif siswa dalam menjawab soal secara real-time. Melalui aktivitas ini, siswa terdorong untuk lebih fokus, kompetitif secara sehat, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, Kahoot memberikan umpan balik secara langsung berupa skor dan hasil jawaban, sehingga guru dan siswa dapat segera mengetahui tingkat pemahaman serta kesenjangan belajar yang terjadi.

Selain interaktif dan partisipatif, Kahoot mudah diakses dan fleksibel dalam penggunaannya. Media ini dapat dioperasikan melalui browser web maupun aplikasi di berbagai perangkat seperti handphone dan laptop dengan dukungan koneksi internet. Oleh karena itu, Kahoot sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran daring maupun tatap muka, serta efektif diterapkan dalam berbagai kegiatan evaluasi pembelajaran seperti pre-test, post-test, latihan soal, pengayaan, dan perbaikan pembelajaran.

2.1.2.5 Langkah-langkah mengakses Media Kahoot

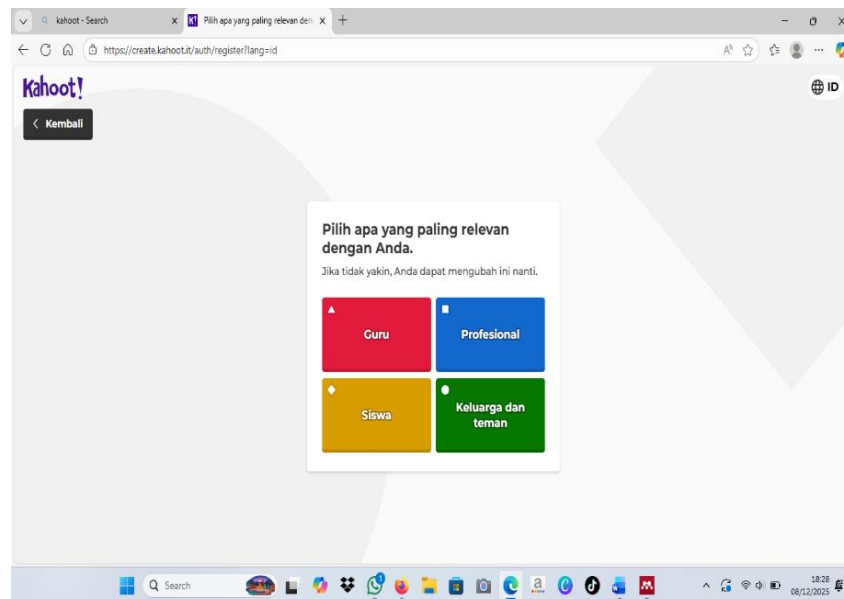
Adapun cara mengakses aplikasi kahoot untuk guru sebagai berikut:

- a. Admin atau guru dapat mengakses aplikasi kahoot melalui link: <https://kahoot.com/> maka akan muncul tampilan pada halaman awal kahoot seperti gambar dibawah ini:



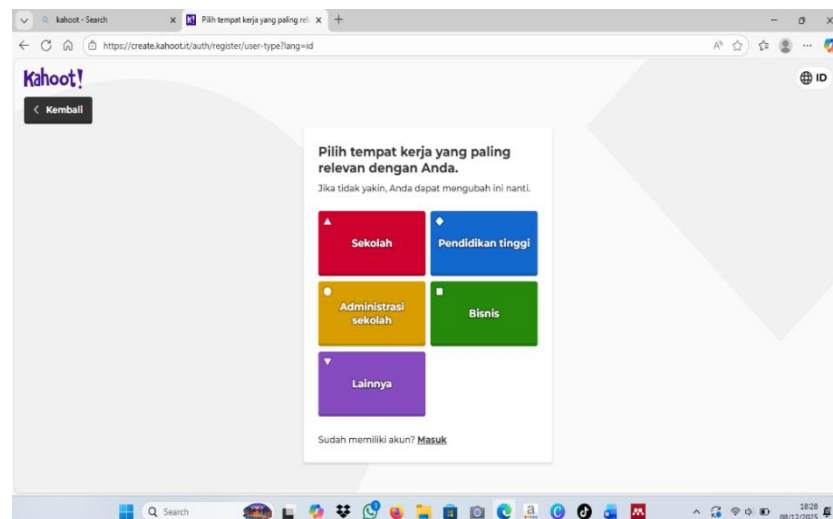
Gambar 2.1 tampilan awal kahoot

b. Kemudian pilih menu guru. Pada tampilan berikut:



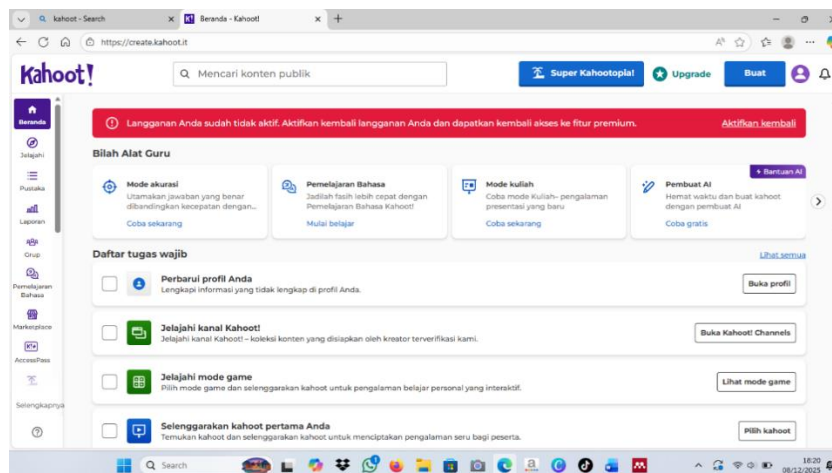
Gambar 2.2 tampilan memilih profesi

c. Selanjutnya pada gambar dibawah ini, karena untuk media pembelajaran maka pilih menu school atau sekolah lalu klik masuk.



Gambar 2.3 tampilan nenu memilih tempat kerja

- d. Pada gambar di bagian bawah ini klik “buat” di pojok kanan warna biru untuk memulai membuat pertanyaan

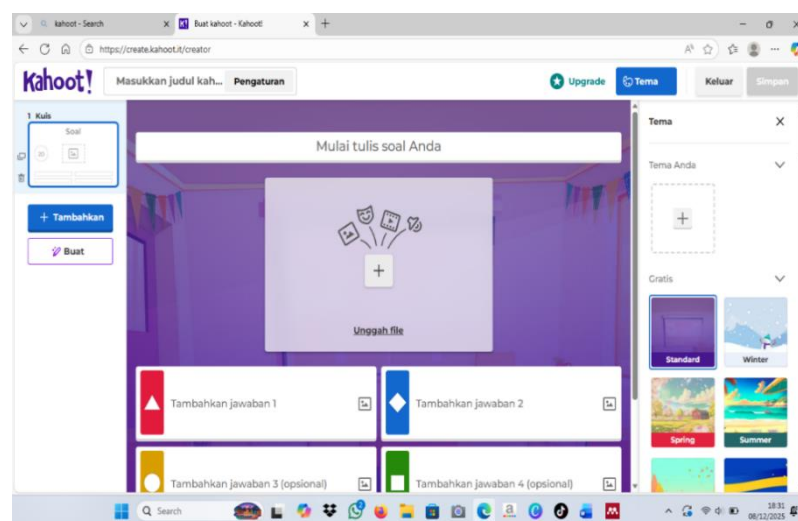


Gambar 2.4 langkah membuat pertanyaan

- e. Pada tampilan dibawah ini guru atau admin di minta untuk membuat soal dan jawabannya serta mengaplikasikan fitur-fitur tersebut sebagai berikut:
- Pada pojok kiri atas klik setting untuk mengatur nama dan deskripsi dari soal-soal tersebut serta mengatur musik saat aplikasi dimainkan.
 - Pada kanan atas terdapat tema untuk mengaplikasikan background pada tampilan pertanyaan.
 - Kemudian pada atas kanan terdapat tulisan tipe pertanyaan untuk memilih model pertanyaan tersebut dalam bentuk quis atau lainnya.
 - Kemudian batas waktu dipilih sesuai dengan keinginan kita ingin menampilkan soal tersebut berapa detik.
 - Poin dipilih sesuai dengan keinginan kita ingin memberi poin mulai dengan nilai standar ataukah double pada soal tersebut (setiap soal

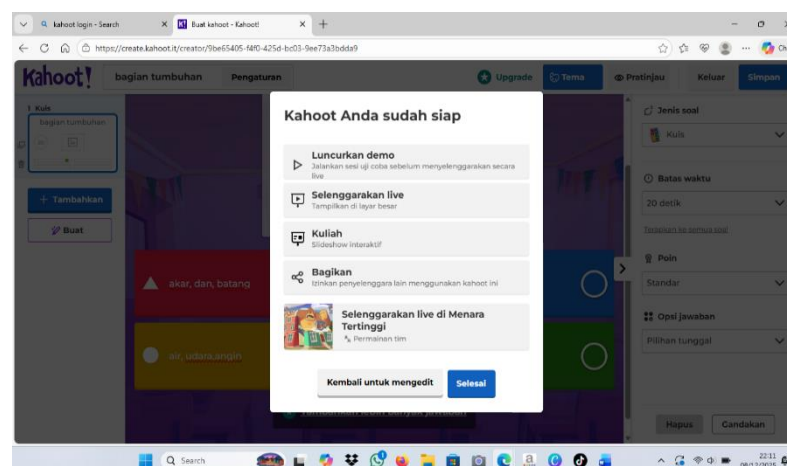
berbeda-beda).

- Jawab no 1,2,3 dan 4 untuk option jawabannya. Untuk kunci jawaban atau jawaban yang benar kita tinggal meng klik tanda centang atau gambar bulet disebelah kanan sampai berwarna hijau
- Untuk lanjut ke soal berikutnya klik tambahkan atau pilih slide di sebelah kiri atas



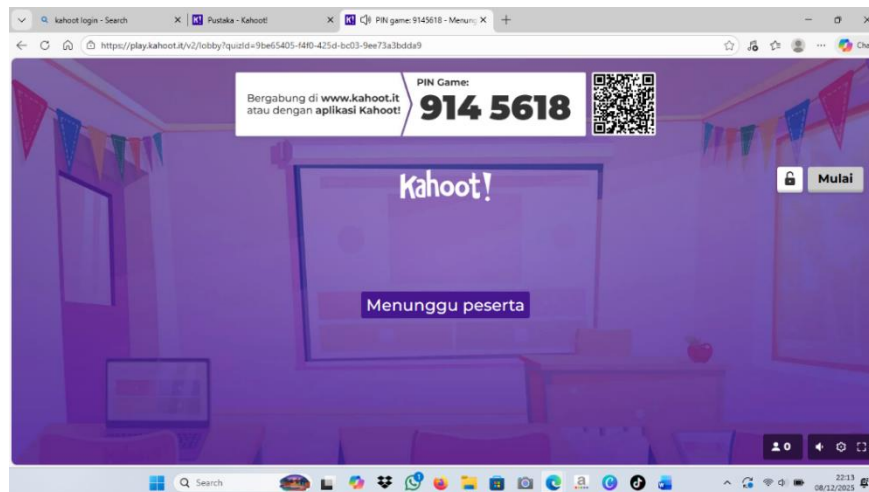
Gambar 2.5 tampilan membuat soal

- Kemudian save untuk penyimpanannya, klik menu selesai pada gambar dibawah



Gambar 2.6 tampilan menyimpan soal di kahoot

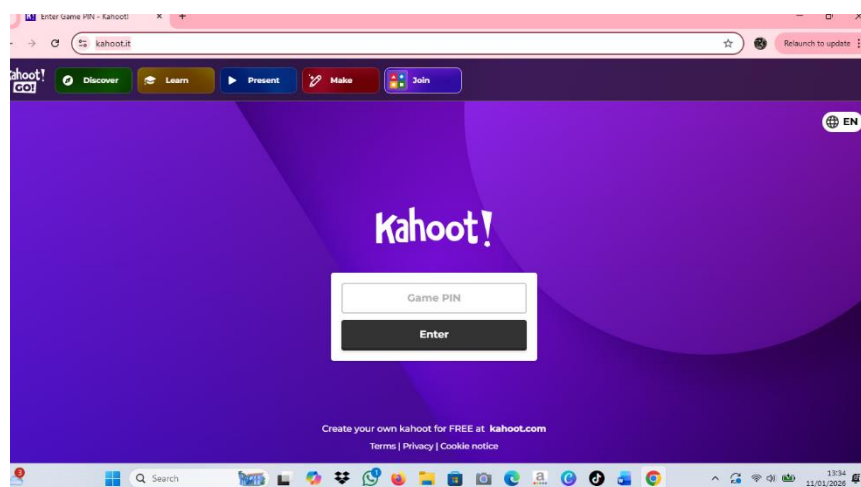
- f. Setelah klik menu mulai, maka akan muncul tampilan yang berisi pin. Dimana pin tersebut dapat dibagikan kepada peserta didik untuk memulai game quisnya. Dan game dapat di mulai jika peserta didik sudah memasukkan pin yang telah diberikan seperti gambar di bawah tersebut.



Gambar 2.7 Tampilan pin dan memulai game quis

Kemudian cara mengakses kahoot sebagai murid yaitu:

- a. Masuk melalui link <https://kahoot.it/> maka akan muncul gambar seperti gambar di bawah ini



Gambar 2.8 Mengakses Sebagai Murid

- b. Kemudian masukan PIN KODE yang di bagikan oleh guru, setelah itu game quis bisa di mulai jika guru sudah mengijinkannya.

2.1.2.6 Kekurangan dan Kelebihan Media Kahoot

Penggunaan sebuah aplikasi dalam pembelajaran, tidak terlepas dari sisi positif dan negatif atau yang disebut kelebihan dan kekurangan (Aflisia & Karolina, 2020). Adapun kelebihan dari penggunaan aplikasi kahoot dalam kemampuan berfikir kritis siswa adalah sebagai berikut:

- a. Peserta didik menjadi termotivasi dalam belajar. Hal ini dapat dilihat dari antusias mereka dalam menjawab setiap butir pertanyaan melalui aplikasi kahoot ini.
- b. Meminimalisir contek-mencontek dalam sebuah evaluasi Karena waktu telah ditentukan sehingga peserta didik tidak memiliki kesempatan untuk membuka yang lain dan tidak empat untuk bertanya kiri kanan.
- c. Peserta didik dapat perfikir kritis dalam memecahkan sebuah soal yang ada pada aplikasi kahoot dengan benar sebab dalam game terdapat batas waktu yang diberikan.

Sedangkan kekurangan dari penggunaan aplikasi kahoot dalam kemampuan berfikir kritis siswa adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan belajar mengajar tidak dapat berjalan dengan baik apabila ada gangguan jaringan internet ataupun tidak ada jaringan sama sekali karena kahoot membutuhkan jaringan internet untuk di akses.
- b. Apabila guru tidak memiliki trik tersendiri, maka akan kewalahan dalam mengintrol peserta didik ketika tes dijalankan, dikarenakan suasana kelas

akan riuh dan ramai oleh teriakan disebabkan antusias mereka menjalankan aplikasi kahoot ini.

Adapun pendapat lain terkait kelebihan aplikasi kahoot *education game* dalam pembelajaran menurut Ningrum (dalam Rigianti & Yogyakarta, 2024) yaitu:

- 1) Tampilan menarik, bervariasi, fitur-fitur lengkap dan eksploratif.
- 2) Berbasis pada teknologi dan dapat dimanipulasi dari smartphone, sehingga lebih praktis.
- 3) Guru dapat memilih konten soal yang ingin disajikan, sehingga linier dengan orientasi pembelajaran yang ingin dicapai.
- 4) Siswa dapat melihat hasil jawaban dan skor secara langsung (feedback) hasil evaluasi.
- 5) Guru dapat mengontrol dan memantau jawaban siswa dengan cepat.
- 6) Berbasis interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun pendapat lain menurut (Sururoh, 2020) kelebihan dan kekurangan Kahoot sebagai media pembelajaran adalah:

1. Kelebihan
 - a. Suasana kelas dapat lebih menyenangkan
 - b. Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar
 - c. Anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian

kahoot.

2. Kelemahan

- a. Tidak semua guru yang update dengan teknologi.
- b. Fasilitas sekolah yang kurang memadai.
- c. Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain.
- d. Terbatasnya jam pertemuan di kelas.
- e. Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan pembelajaran dengan Kahoot.

Menurut (Di & Dasar, 2023) kelebihan kahoot Aplikasi ini berbasis web sehingga pengguna dapat mengaksesnya tanpa harus menginstal Kahoot terlebih dahulu. Selain itu, Kahoot menyediakan tampilan yang menarik, berbagai jenis permainan, pengaturan batas waktu dalam menjawab soal, serta fitur analisis hasil tes yang membantu pendidik dalam melakukan evaluasi dan perbaikan. Namun, kelemahan yang ditemukan peneliti serupa dengan penelitian sebelumnya, yaitu penggunaan Kahoot memerlukan LCD proyektor, koneksi internet, dan daya listrik selama kegiatan berlangsung.

Sedangkan menurut (Nisa et al., 2025) yang pertama, Kahoot mampu menciptakan suasana evaluasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Desain kuis yang menyerupai permainan dapat meningkatkan antusiasme serta motivasi belajar peserta didik. Kedua, platform ini menyediakan umpan balik langsung, sehingga guru bisa dengan cepat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Ketiga, Kahoot juga terbukti mendorong partisipasi aktif siswa selama proses evaluasi mereka terlihat lebih fokus dan

terlibat karena bentuk penilaiannya yang tidak monoton.

Meskipun demikian, penggunaan Kahoot sebagai alat evaluasi juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah terbatasnya variasi bentuk soal. Platform ini hanya menyediakan tipe soal seperti pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat, sehingga kurang sesuai untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, misalnya pada soal uraian atau analisis yang lebih mendalam. Selain itu, kelancaran pelaksanaan evaluasi sangat dipengaruhi oleh kualitas koneksi internet.

Dalam praktiknya, beberapa siswa menghadapi kendala teknis akibat jaringan yang kurang stabil. Sistem penilaian pada Kahoot yang mengutamakan kecepatan juga dapat memberikan tekanan bagi siswa, karena mereka sering kali tergesa-gesa menjawab demi memperoleh skor tinggi, yang pada akhirnya dapat mengurangi pemahaman mereka terhadap soal. Dengan demikian, meskipun Kahoot memiliki banyak keunggulan, penggunaannya tetap perlu disesuaikan dengan situasi serta tujuan evaluasi pembelajaran yang ingin dicapai.

2.1.3 Kemampuan Berfikir Kritis

2.1.3.1 Pengertian Berfikir Kritis

(Ramli, 2020) berpendapat inti dari berpikir kritis adalah bagian dari keterampilan kognitif yang mencakup interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, serta pengaturan diri. Interpretasi adalah kemampuan memahami dan menyampaikan makna dari berbagai pengalaman, situasi, data, peristiwa, keputusan, aturan, kepercayaan, prosedur, atau kriteria. Analisis merupakan kemampuan untuk mengenali maksud dan menarik kesimpulan yang tepat dari pernyataan, pertanyaan, konsep, atau deskripsi berdasarkan informasi, alasan,

pengalaman, atau keyakinan tertentu.

Sedangkan menurut (Triwulandari, 2022) Berpikir kritis merujuk pada seperangkat keterampilan kognitif yang membantu seseorang menggunakan pemikiran rasional secara terarah sesuai tujuan dan mengaplikasikannya pada waktu yang tepat. Sementara itu, inteligensi memiliki beragam definisi dalam psikologi, namun umumnya dipahami sebagai kemampuan untuk mengenali, menarik kesimpulan, serta bertindak berdasarkan informasi dengan tetap memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Inteligensi juga sering dikaitkan dengan perilaku adaptif, yaitu bagaimana seseorang menggunakan pengalaman untuk merespons suatu situasi.

Berpikir kritis membutuhkan pola pikir yang fleksibel, termasuk kemampuan menganalisis bukti, mendeteksi informasi keliru, dan membuat keputusan yang tepat. Sebaliknya, inteligensi lebih bertumpu pada logika, pemahaman umum, serta pengetahuan yang telah dipelajari dalam proses pengambilan keputusan.

(Magdalena, Auliya, & Ariani, 2020) memberikan definisi yang sangat sederhana tentang berpikir kritis, yaitu kemampuan untuk membuat penilaian yang rasional. Menurutnya, berpikir kritis merupakan proses penggunaan kriteria tertentu untuk menilai kualitas sesuatu, mulai dari aktivitas sehari-hari yang sederhana hingga kemampuan menarik kesimpulan dari sebuah teks. Proses ini digunakan untuk mengevaluasi keabsahan berbagai hal, seperti pernyataan, gagasan, argumen, hasil penelitian, dan sebagainya.

Menurut Screven dan Paul serta Angelo (dalam Renol Afrizon, 2012) memandang berpikir kritis sebagai proses disiplin cerdas dari konseptualisasi, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi aktif dan berketerampilan yang dikumpulkan dari, atau dihasilkan oleh observasi, pengalaman, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai sebuah penuntun menuju kepercayaan dan aksi.

Di perkuat dengan pendapat (Wahyuni, 2015) Orang yang berpikir kritis akan mengevaluasi dan kemudian menyimpulkan suatu hal berdasarkan fakta untuk membuat keputusan. Sehingga salah satu ciri orang yang berpikir kritis akan selalu mencari dan memaparkan hubungan antara masalah yang didiskusikan dengan masalah atau pengalaman lain yang relevan.

Kesimpulan dari pendapat para ahli tersebut adalah bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang bersifat rasional, reflektif, dan terarah, yang digunakan untuk menilai, memahami, serta mengambil keputusan secara tepat berdasarkan bukti dan alasan yang kuat.

Berpikir kritis mencakup berbagai keterampilan, seperti interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, penjelasan, dan pengaturan diri, yang memungkinkan seseorang memahami informasi, menilai keabsahannya, menarik kesimpulan yang logis, serta merefleksikan dan memperbaiki proses berpikirnya sendiri.

Selain itu, berpikir kritis menuntut fleksibilitas berpikir, kemampuan menganalisis bukti, mendeteksi kekeliruan informasi, dan menghubungkan permasalahan dengan pengalaman atau konteks lain yang relevan. Berbeda dengan inteligensi yang lebih menekankan pada pengetahuan dan logika yang

telah dimiliki, berpikir kritis berfungsi sebagai alat inkuiri dan pengambilan keputusan yang membantu individu bertindak secara adaptif, rasional, dan bertanggung jawab dalam menghadapi berbagai situasi dan permasalahan.

2.1.3.2 Tujuan Kemampuan Berfikir Kritis

(Rahardhian, 2022) Mengemukakan tujuan kemampuan berpikir kritis untuk merefleksikan pemikiran dan memecahkan masalah. Berpikir kritis dapat terbentuk dengan mengkombinasi beberapa kebiasaan seperti berikut ini:

1. Keingintahuan

Keinginan untuk mencari pengetahuan dan pemahaman. Orang yang ingin tahu tidak pernah puas dengan pemahaman mereka saat ini, tetapi terdorong untuk mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban.

2. Kerendahan Hati

Kerendahan hati merupakan pengakuan bahwa pemahaman diri sendiri mengenai suatu pengetahuan bernilai terbatas. Kerendahan hati sangat terkait erat dengan rasa ingin tahu. Jika seseorang berpikir bahwa sudah tahu segalanya, maka tidak ada alasan untuk menjadi penasaran. Seseorang yang rendah hati selalu menyadari keterbatasan dan kesenjangan dalam pengetahuannya.

3. Skeptisisme

Skeptisisme merupakan sikap curiga terhadap apa yang orang lain kemukakan. Skeptisisme berarti perasaan untuk selalu menuntut bukti dan tidak begitu saja menerima apa yang orang lain katakan. Pada saat yang sama, skeptisisme juga harus fokus ke dalam keyakinan sendiri.

4. Rasionalitas atau Logika

Keterampilan logika formal sangat diperlukan bagi para pemikir kritis. Skeptisisme membuat seseorang menjadi waspada terhadap argumen-argumen yang buruk, dan rasionalitas membantu untuk mengetahui dengan tepat mengapa hal demikian dapat terjadi.

5. Kreativitas

Kreatifitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan kombinasi ide-ide baru. Saat seseorang berpikir kritis, tanpa sadar seringkali melibatkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah yang diberikan.

6. Empati

Berpikir kritis dapat diterapkan dengan mencoba melihat permasalahan dari sudut pandang orang lain. Dengan melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, seseorang dapat menghasilkan lebih banyak ide baru dibandingkan hanya mengandalkan pengetahuan sendiri.

Menurut (Juliyantika, 2022) tujuan berpikir kritis bagi siswa Sekolah Dasar adalah untuk menghadapi dan menyikapi ledakan informasi di era digital, membangun kualitas berpikir, sikap ketelitian dan berpikir rasional di dalam diri siswa, mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, mengorganisasi masalah, dan memecahkan berbagai jenis masalah.

Tujuan berpikir kritis adalah untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam untuk memecahkan masalah dan pengambilan keputusan dengan berbagai dasar informasi yang relevan. Peserta didik yang sudah terbiasa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis akan lebih peka dan tanggap dalam

menghadapi permasalahan yang ada baik permasalahan disekolah maupun permasalahan di luar sekolah. Kemampuan berpikir kritis penting untuk dimiliki, karena kemampuan berpikir kritis dapat digunakan untuk membantu memecahkan masalah dan sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan yang benar (Yuniati, 2024).

Tujuan asli berpikir kritis adalah untuk menemukan kebenaran dengan menyerang dan menghilangkan semua yang salah sehingga kebenaran dapat terungkap. Hal ini penting untuk mencegah penggunaan bahasa, konsep, dan argumen yang salah secara sewenang-wenang. Berpikir kritis merupakan berpikir rasional dan reflektif dengan penekanan pada pengambilan keputusan tentang apa yang diyakini atau dilakukan (Manurung, Utomo, & Gumelar, 2023).

Berdasarkan penjelasan dari berbagai pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan berpikir rasional, reflektif, dan sistematis yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dalam memecahkan masalah serta mengambil keputusan secara tepat berdasarkan informasi yang relevan. Kemampuan ini terbentuk melalui pengembangan kebiasaan berpikir seperti keingintahuan, kerendahan hati intelektual, skeptisisme, rasionalitas, kreativitas, dan empati.

Selain itu, berpikir kritis bertujuan untuk mengembangkan kualitas berpikir logis, rasional, dan sistematis dalam menghadapi kompleksitas informasi, khususnya di era digital. Melalui kemampuan ini, peserta didik dilatih untuk mengorganisasi masalah, mengevaluasi bukti, menggunakan logika yang tepat, serta mengombinasikan kreativitas dan empati dalam melihat permasalahan dari

berbagai sudut pandang. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif.

Lebih lanjut, tujuan berpikir kritis adalah untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat dan bertanggung jawab berdasarkan informasi yang relevan dan akurat. Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis akan lebih peka, tanggap, dan siap menghadapi permasalahan baik di lingkungan sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, berpikir kritis menjadi keterampilan esensial dalam menemukan kebenaran, menghindari kesalahan berpikir, serta membentuk individu yang cerdas, reflektif, dan mandiri.

2.1.3.3 Manfaat Kemampuan Berfikir Kritis

Kemampuan berpikir kritis akan menghasilkan sebuah ide dan gagasan mandiri yang bermanfaat pada pembelajaran dan masyarakat. Menurut (Prasetiyo & Rosy, 2021) manfaat berpikir kritis adalah Memiliki banyak alternatif jawaban dan ide kreatif, Mudah memahami sudut pandang orang lain, Menjadi rekan kerja yang baik, Lebih mandiri, Sering menemukan peluang baru, Meminimalkan salah persepsi, Tidak mudah ditipu.

(Puspita & Dewi, 2021) menjelaskan beberapa manfaat yang diperoleh dari pembelajaran yang menekankan pada proses keterampilan berpikir kritis, yaitu: pertama Belajar lebih ekonomis, yakni bahwa apa yang diperoleh dan pengajarannya akan tahan lama dalam pikiran siswa. Kedua Cenderung menambah semangat belajar dan antusias belajar siswa. Dengan berfikir kritis diharapkan siswa dapat memiliki sikap ilmiah, dan siswa memiliki kemampuan memecahkan masalah baik pada saat proses belajar mengajar di kelas maupun

dalam menghadapi permasalahan nyata yang akan dialaminya.

Berpikir kritis memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat mengambil keputusan dengan tepat, mudah dalam memecahkan kasus, lebih peduli dan tidak meremehkan segala sesuatu, lebih siap jika dihadapkan dengan tantangan, melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang, membentuk rasa percaya diri dan kemandirian (Elsabrina, Hanggara, & Sancaya, 2024).

Ada berbagai macam manfaat dari kemampuan berpikir kritis, bisa meningkatkan kreativitas siswa, siswa akan terbiasa lebih mudah dan tenang dalam menyelesaikan masalah, bisa mengetahui dan menilai sejauh mana potensi yang dimiliki oleh dirinya sendiri, dan bisa berkomunikasi dengan baik dengan dirinya sendiri, bagi pembelajaran sendiri berpikir kritis bermanfaat agar tercapai tujuan pembelajaran dan dapat meningkatkan prestasi pada tingkat internasional (Elsabrina et al., 2024).

Manfaat kemampuan berpikir kritis tersebut adalah : (1) Mampu menstruktur konsep penulisan secara jelas, (2) Mampu menemukan ide dari sebuah permasalahan secara orisinal, (3) Menemukan dan menyusun informasi yang relevan, (4) Memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas dan khas, (5) Menganalisis data temuan, (6) menilai fakta sebagai bukti yang akurat, (7) Mengenal hubungan logis antara temuan masalah, (8) Menarik kesimpulan dari berbagai pendapat, (9) Menguji korelevanan dan keakuratan kesimpulan, (10) Memperkirakan akibat yang timbul dari sebuah argumen, (11) Melihat permasalahan secara proposional (bersikap netral dan apa adanya), dan (12) Melihat asumsi, informasi dan implikasinya (Santoso, 2013).

Berdasarkan dari beberapa penjelasan menurut para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan penting yang mendukung terbentuknya ide dan gagasan mandiri yang bermanfaat dalam pembelajaran dan kehidupan bermasyarakat. Berpikir kritis membantu individu memiliki banyak alternatif solusi, memahami sudut pandang orang lain, meminimalkan kesalahan persepsi, serta tidak mudah terpengaruh oleh informasi yang menyesatkan. Kemampuan ini juga mendorong sikap mandiri, percaya diri, dan kesiapan dalam menghadapi berbagai tantangan.

Dalam konteks pembelajaran, kemampuan berpikir kritis memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang menekankan keterampilan berpikir kritis membuat siswa lebih antusias, aktif, dan mampu menyimpan pengetahuan dalam jangka panjang. Selain itu, siswa menjadi lebih terbiasa bersikap ilmiah, mampu memecahkan masalah baik di kelas maupun dalam kehidupan nyata, serta dapat mengembangkan potensi diri secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif.

Lebih lanjut, berpikir kritis juga berperan dalam meningkatkan kemampuan analisis, penilaian, dan pengambilan keputusan secara objektif. Siswa mampu menyusun konsep secara sistematis, menemukan ide orisinal, menilai keakuratan informasi, serta menarik kesimpulan yang logis dan relevan. Dengan kemampuan tersebut, siswa dapat melihat permasalahan secara proporsional, mempertimbangkan berbagai implikasi dari suatu argumen, dan berkontribusi secara positif dalam lingkungan akademik maupun sosial.

2.1.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berfikir Kritis

Menurut (Sutriyanti, 2019) faktor yang mempengaruhi kemampuan seseorang dalam berpikir kritis adalah kondisi fisik seseorang, keyakinan diri/ motivasi, merasa kecemasan, kebiasaan atau rutinitas yang dikerjakan, perkembangan intelektual, konsistensi atau ketetapan, perasaan atau emosi, dan pengalaman yang biasa rutin dilakukan sewaktu bekerja. Berbagai faktor tersebut dapat berkontribusi memberikan pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis.

Menurut (Amalia, 2022) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa adalah sebagai berikut: Faktor pertama yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu kondisi fisik. ketika seseorang dalam kondisi sakit, sedangkan ia dihadapkan pada kondisi yang menuntut pemikiran matang untuk memecahkan suatu masalah, tentu kondisi seperti ini sangat mempengaruhi sehingga seseorang tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat.

Faktor kedua yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu motivasi. Motivasi merupakan dorongan yang ada didalam diri seseorang untuk berusaha menumbuhkan minat belajar siswa, dengan tumbuhnya minat belajar siswa maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah. faktor ketiga yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa yaitu kecemasan. Kecemasan merupakan keadaan emosional seseorang terhadap suatu kemungkinan yang dapat membahayakan dirinya atau orang lain.

Kemampuan berpikir kritis juga dapat ditingkatkan dengan beberapa

faktor yaitu meningkatkan efikasi diri, mengatur waktu belajar, kebiasaan belajar dan prestasi belajar. Pernyataan ini sebagian dapat didukung oleh adanya pengaruh dari efikasi diri, manajemen waktu, serta motivasi manusia terhadap kemampuan dalam pemikiran secara kritis (Prasetio, 2025).

Faktor yang mempengaruhi kemampuan berikir kritis siswa menurut (Ariyani, 2025) yaitu:

1. Gangguan di kelas: Beberapa siswa mungkin mempunyai kebiasaan mengganggu kelas dengan perilaku yang tidak pantas, seperti berbicara saat guru sedang mengajar, mengganggu teman sekelas, atau menggunakan handphone secara tidak tepat.
2. Sikap Negatif: Sikap negatif seperti rasa malas, pesimisme, atau kurang percaya diri dapat menghambat motivasi dan kemajuan akademik siswa.
3. Tugas hilang: Siswa yang sering tidak menyelesaikan pekerjaan rumah atau proyek yang ditugaskan mungkin mengalami kesulitan memahami mata pelajaran dan mencapai hasil yang baik dalam penilaian akademik.
4. Tantangan sosial dan masalah kesehatan dan gizi: Siswa dari latar belakang keluarga yang tidak stabil atau dengan masalah sosial mungkin mengalami stres atau gangguan yang mengganggu pembelajaran, sementara siswa dari latar belakang keluarga yang lemah mungkin lebih rentan terhadap masalah kesehatan dan gizi . dapat mempengaruhi konsentrasi, energi dan kinerja mereka di sekolah.

2.1.3.5 Indikator Berfikir Kritis

(Wade, 2020) mengemukakan delapan indikator berpikir kritis, yaitu:

1. mampu merumuskan pertanyaan
2. menetapkan batas masalah
3. memeriksa data
4. menelaah beragam pendapat dan potensi bias
5. menghindari penilaian yang terlalu emosional
6. tidak melakukan penyederhanaan yang berlebihan
7. mempertimbangkan berbagai kemungkinan interpretasi
8. menerima adanya ketidakpastian.

Dari uraian diatas ada beberapa karakteristik yang berkaitan dengan berpikir kritis, yakni:

a. Watak (*dispositions*)

Orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung bersikap skeptis, berpikiran terbuka, menjunjung kejujuran, menghargai data serta pendapat, mengutamakan kejelasan dan ketelitian, mencari pandangan alternatif, dan bersedia mengubah pendapat ketika menemukan gagasan yang lebih kuat.

b. Kriteria (*criteria*)

Berpikir kritis perlu didukung oleh kriteria atau standar tertentu. Untuk mengambil keputusan atau menentukan keyakinan, diperlukan tolok ukur yang jelas. Meskipun argumen bisa dibangun dari berbagai sumber, setiap sumber memiliki standar yang berbeda. Penerapan standar harus mempertimbangkan relevansi, keakuratan data, kredibilitas sumber, ketelitian, keberimbangan, konsistensi logika, serta pertimbangan yang

matang.

c. Argumen (*argument*)

Argumen merupakan pernyataan yang didukung oleh data. Keterampilan berpikir kritis mencakup kemampuan mengenali, menilai, dan menyusun argumen.

d. Pertimbangan atau penalaran (*reasoning*)

Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan menarik kesimpulan dari satu atau lebih premis. Prosesnya melibatkan penelaahan hubungan antara berbagai pernyataan atau data.

g. Sudut pandang (*point of view*)

Sudut pandang adalah cara seseorang melihat atau menafsirkan dunia yang membentuk makna. Pemikir kritis akan meninjau suatu fenomena dari berbagai perspektif yang berbeda.

f. Prosedur penerapan kriteria (*procedures for applying criteria*)

Proses menerapkan kriteria dalam berpikir kritis cukup rumit dan sistematis. Tahapannya meliputi merumuskan masalah, menentukan keputusan yang perlu diambil, serta mengidentifikasi.

Dipersingkat lagi oleh pendapat (Nugraha, 2018) bahwa indikator kemampuan berfikir kritis yaitu: siswa bisa membuka diri untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi untuk memecahkan sebuah permasalahan. Sedangkan pendapat (Firdausi, 2021) menyebutkan bahwa indikator kemampuan berpikir kritis sebagai berikut:

1. mengenal masalah

2. menemukan cara untuk menangani masalah
3. mengumpulkan dan menyusun informasi
4. mengenal asumsi dan nilai-nilai yang tidak dinyatakan
5. memahami dan menggunakan bahasa yang tepat, jelas, khas.
6. menilai fakta dan mengevaluasi pernyataan
7. mengenal adanya hubungan yang logis
8. menarik kesimpulan
9. menguji kesamaan dan kesimpulan seseorang diambil
10. menyusun kembali pola keyakinan seseorang berdasarkan pengalaman yang lebih.

Indikator kemampuan berpikir kritis yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan kriteria indikator berpikir Ennis yang diambil dari pendapat (Agustiani, Setiani, Lukman, & Lukman, 2022) dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Indikator Berfikir Kritis

Kriteria	Indikator
F (<i>Focus</i>)	Peserta didik memahami permasalahan yang diberikan.
R (<i>Reason</i>)	Peserta didik memberikan alasan berdasarkan fakta/bukti yang sesuai pada setiap langkah dalam membuat keputusan ataupun kesimpulan.
I (<i>Inference</i>)	Peserta didik membuat kesimpulan dengan tepat. Peserta didik memilih reason (R) yang tepat untuk mendukung kesimpulan yang dibuat.
S (<i>Situation</i>)	Peserta didik memakai semua informasi yang tepat dengan permasalahan

2.1.4 Pembelajaran IPA

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu ilmu yang sangat penting bagi kehidupan manusia terlebih lagi saat di bangku Sekolah Dasar, ini karena materi-materi yang ada di pembelajaran IPA berguna untuk memberikan arahan kepada anak untuk menyikapi berbagai fenomena yang terjadi di kehidupan alam di sekitar mereka ataupun lingkungannya. Selain itu Pembelajaran IPA di SD dapat mengembangkan keterampilan siswa dan sikap ilmiah siswa (Nurrahman, 2022). IPA merupakan singkatan dari ilmu pengetahuan alam. Secara harfiah berarti ilmu yang mengkaji kejadian yang berlangsung di alam Di dalam dunia pendidikan, mata pelajaran IPA memegang peran yang sangat penting, sebab di era global sains merupakan bekal yang dapat digunakan dalam mengatasi tantangan tersebut.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Adam, 2022) menyatakan bahwa "mata pelajaran IPA memiliki peranan penting dalam perkembangan manusia, baik dalam hal perkembangan teknologi yang dipakai untuk menunjang kehidupannya maupun dalam hal penerapan konsep, tanggung jawab, peduli lingkungan, nilai susila, kerja keras, rasa ingin tahu, senang membaca, estetika, nilai ekonomi, kreatif, teliti, skeptis, menghargai prestasi, pantang menyerah, terbuka, jujur, cinta damai, objektif, hemat, percaya diri dan cinta tanah air, tetapi pada kenyataannya pendidikan karakter yang terbangun belum sesuai.

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di tingkat dasar yang memiliki tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh antara lain

penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. (Miftah, 2024) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis.

Menurut (Siregar, 2022) pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah hasil aktivitas manusia berupa pengetahuan, ide dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, didapatkan dari pengalaman melalui rangkaian proses ilmiah berupa penyelidikan, penyusunan, serta pengujian gagasan- gagasan. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan Ilmu Pengetahuan yang bidang kajiannya meliputi tentang gejala-gejala didalam alam semesta, termasuk di muka bumi ini, sehingga terbentuklah konsep dan prinsip.

Berdasarkan pengertian dari para ahli dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA tidak hanya berfungsi sebagai sarana pemberian pengetahuan tentang alam, tetapi juga sebagai wahana bagi siswa untuk memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Melalui pembelajaran IPA, siswa diarahkan untuk mengenal alam secara ilmiah sehingga mampu mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari.

Selain memberikan pemahaman konsep, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan dan sikap ilmiah siswa. Sikap seperti rasa ingin tahu, berpikir kritis, teliti, peduli terhadap lingkungan, serta tanggung jawab dapat tumbuh melalui proses pembelajaran IPA yang melibatkan kegiatan penyelidikan dan pengamatan. Dengan demikian, pembelajaran IPA berperan penting dalam membentuk karakter siswa serta

menanamkan nilai-nilai positif yang berguna bagi perkembangan peserta didik.

Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar perlu dirancang dan dilaksanakan secara optimal agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Guru diharapkan mampu menerapkan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPA yang efektif diharapkan mampu menghasilkan peserta didik yang memiliki pengetahuan ilmiah, sikap ilmiah, serta kesiapan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

2.1.4.2 Tujuan pembelajaran IPA

Pendidikan IPA di sekolah mempunyai tujuan-tujuan sebagai berikut: Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia sebagai tempat hidup dan bersikap, Menanamkan sikap hidup ilmiah, Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan, Mendidik siswa untuk mengenal, mengetahui cara kerja, serta menghargai para ilmuwan penemunya, Menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah (Fatimah, 2022).

Tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan. Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup (Prananda, 2019). IPA diartikan sebagai usaha manusia memahami alam semesta melalui pengamatan, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Adapun tujuan pembelajaran IPA menurut Muslichah (2006:23) dalam (Ekawati, 2015) tujuan pembelajaran IPA di SD adalah “Untuk menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah membuat keputusan, mengembangkan gejala alam, sehingga siswa dapat berfikir kritis dan objektif.

Menurut BSNP (2006:484) dalam (Ekawati, 2015) mata pelajaran IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam di SD/MI bertujuan bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan ini menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar. Secara ilmiah pendidikan ini diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu pengalaman siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Arief, 2021).

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar tidak hanya berfokus pada pemberian pengetahuan tentang alam semesta, tetapi juga pada

pembentukan sikap dan keterampilan ilmiah siswa. Pembelajaran IPA diarahkan untuk menanamkan rasa ingin tahu, sikap positif terhadap sains, serta kemampuan berpikir kritis dan objektif melalui proses pengamatan dan penyelidikan ilmiah.

Selain itu, pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan keterampilan proses sains, seperti mengamati, menanya, menyelidiki, memecahkan masalah, dan mengomunikasikan hasil temuan. Melalui pendekatan inkuiri dan kegiatan praktis, siswa dilatih untuk menggunakan metode ilmiah dalam memahami berbagai gejala alam serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan pembelajaran IPA sebagai sarana penting dalam mengembangkan kecakapan hidup siswa sejak usia dini.

Dengan demikian, pendidikan IPA di Sekolah Dasar diharapkan mampu membantu siswa mengenal diri sendiri dan lingkungan alam sekitarnya secara lebih mendalam. Pembelajaran IPA yang menekankan pada pengalaman langsung dan aktivitas ilmiah dapat membentuk siswa yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap ilmiah, serta kesadaran akan hubungan antara sains, teknologi, dan masyarakat, sehingga mereka mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

2.1.4.3 Manfaat pembelajaran IPA

Mata pelajaran IPA di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pada Mata pelajaran IPA, siswa diarahkan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (R. K. Sari,

2020).

Menurut (Maulidia, 2025) manfaat pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep ilmiah dan literasi sains sehingga siswa mampu menjelaskan fenomena di sekitar mereka. Diawali dengan rasa/sikap ingin tahu siswa yang ingin melaksanakan kegiatan proses sains lewat observasi, percobaan, atau eksperimen sehingga nantinya akan menemukan pemahaman atau konsep baru berupa produk dan hasil akhir yang merupakan pemecahan masalah.

Manfaat pembelajaran IPA dapat meningkatkan sikap dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Pada Pembelajaran IPA sebagai salah satu bagian dari pendidikan memiliki peran penting dalam menghasilkan dan membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, inovatif, dan berdaya saing global. Pembelajaran sains juga diharapkan menjadi fondasi utama pendidikan sebagai wahana bagi peserta didik untuk lebih mengenal sains secara kontekstual dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Narieswari, 2022).

Menurut (Fembriani, 2022) pembelajaran IPA memberikan manfaat untuk dapat pengalaman langsung kepada siswa untuk memahami secara ilmiah tentang alam sekitar sehingga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kognitif, psikomotorik, dan sosial. pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung bagi siswa untuk mengembangkan potensinya, sehingga siswa mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu yang akan membantu siswa dalam memperoleh pengalaman tentang alam sekitar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar memiliki manfaat yang sangat penting bagi siswa dalam memahami diri sendiri dan alam sekitar. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung sehingga siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai fenomena alam melalui proses ilmiah. Dengan pengalaman tersebut, siswa tidak hanya menerima pengetahuan secara teoritis, tetapi juga membangun pemahaman berdasarkan hasil pengamatan, percobaan, dan eksplorasi.

Selain meningkatkan pemahaman konsep dan literasi sains, pembelajaran IPA juga berperan dalam menumbuhkan rasa ingin tahu serta kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui kegiatan observasi, eksperimen, dan pemecahan masalah, siswa dilatih untuk berpikir logis, kreatif, dan inovatif dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Proses ini membantu siswa menemukan konsep baru serta mengaitkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari secara kontekstual.

Dengan demikian, pembelajaran IPA di Sekolah Dasar berfungsi sebagai fondasi penting dalam pengembangan keterampilan kognitif, psikomotorik, dan sosial siswa. Pembelajaran IPA yang berbasis pengalaman langsung mampu membentuk peserta didik yang peka terhadap lingkungan, memiliki sikap ilmiah, serta siap menghadapi tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan.

2.1.4.4 Materi Bagian Tubuh Tumbuhan

Menurut (Angraini, Antini, & Purba, 2023) mata pelajaran IPA adalah

suatu mata pelajaran yang memuat kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya. Bagian tubuh tumbuhan dan fungsi merupakan salah satu materi IPA yang diajarkan pada siswa SD di kelas IV.

Tumbuhan mempunyai keunikan diantara semua makhluk hidup karena tumbuhan merupakan makhluk yang dapat membuat makanannya sendiri, berbeda dengan makhluk lain seperti hewan dan manusia yang tidak adapat membuat makanannya sendiri. Tumbuhan dapat menghasilkan makanannya sendiri melalau proses yang disebut fotosintesis. Tumbuhan mempunyai spesies yang berbeda-beda, serta mempunyai sistem penamaan dan klasifikasi tertentu. Untuk dapat hidup, tumbuh dan berkembang, tanaman sering kali memerlukan gen dan lingkungan berbeda yang berinteraksi dengan proses fisiologis yang kompleks. Banyak departemen memberikan landasan terpenting untuk mempelajari tumbuhan secara umum (Naisila, 2024).

Menurut (Z. A. Putri, 2025) pertumbuhan tumbuhan merupakan hasil interaksi kompleks antara faktor genetik, fisiologis, dan lingkungan yang saling memengaruhi satu sama lain. Pada fase awal pertumbuhan, jaringan meristematik memainkan peran kunci dalam menentukan arah dan kecepatan perkembangan organ-organ utama, seperti akar dan batang.

Morfologi tumbuhan tidak hanya digunakan untuk menganalisis bentuk dan struktur tubuh tumbuhan saja, tetapi bekerja dari setiap bagian yang ada pada kehidupan tumbuhan tersebut sehingga diketahui asal usul dan struktur tubuh

yang akan dibentuk dinding.

1. Daun

Daun adalah organ tumbuhan yang tumbuh dari dahan pohon, biasanya berwarna hijau, mengandung klorofil dan berfungsi mengumpulkan sinar matahari untuk melakukan fotosintesis. Daun merupakan organ tumbuhan yang menjamin pengolahan makanan, respirasi dan transpirasi. Kita melihat bahwa daun memiliki ciri-ciri unik yang penting untuk klasifikasi tumbuhan. Terdapat tempat terjadinya asimilasi dan transpirasi atau penguapan.

a. Ciri-ciri daun

- 1) Datar, berbentuk daun
- 2) Hijau
- 3) Letaknya mendatar dan mampu menyerap sinar matahari secara maksimal.
- 4) Mempunyai titik-titik lemah, dapat terkelupas dan meninggalkan bekas biasanya daun pada tumbuhan berbunga mempunyai bagian-bagian yang sangat penting seperti urat, batang, helaian, perkembangan daun dan organ-organ tambahan. Helaian daun terdiri dari urat daun yang dikelilingi jaringan lunak, inilah perbedaan helaian daun yaitu daun sederhana dan daun majemuk.

b. Bentuk-bentuk Daun yang signifikan secara taksonomi atau morfologi mempunyai bentuk yang unik untuk suatu jenis.. Terlihat bahwa saat membentuk daun, perlu dipikirkan jahitan di antara tepi atau ujung

daun.

- 1) Helaiian daun (lamina)
- 2) Ujung dan barisan dalam
- 3) Daun tengah
- 4) Kerangka daun
- 5) Tepi daun
- 6) Bagian ujung dan pangkal daun yang bermacam-macam bentuk ujung helai yaitu runcing,meruncing, meruncing dengan ujung yang terpisah, rompak, dan terbelah.

2. Batang

Batang mempunyai ruang, tumbuh searah datangnya cahaya atau sinar matahari, ujungnya memanjang, bercabang, biasanya tidak hijau. Fungsi batang untuk menopang bagian-bagian tubuh tumbuhan, berkembang kapasitas asimilasi regional, sarana transportasi air dan pangan, serta tempat penyimpanan unsur hara. Ada jenis yang berbatang jelas dan ada pula yang tampak tidak berbatang, misalnya

- a) Planta acaulus Tumbuhan yang tampak tidak berbatang karena batangnya sangat pendek, daunnya tampak mengarah ke luar dan ramping, misalnya lobak .
- b) Tumbuhan berbatang dibedakan dengan jenis lainnya seperti batang lembab, batang berkayu, batang rumput, dan batang regeneratif.

Bentuk Batang Pada umumnya batang berbentuk bulat, bergerigi, pipih dan lebar seperti daun.. Ada tiga jenis percabangan batang: tunggal,

simetris, dan bercabang dua. Cabang-cabang pohon pada umumnya berbentuk sudut, tergantung pada besar sudutnya, arah cabang sering kali mempunyai perbedaan seperti vertikal, miring ke atas, horizontal, terkulai dan menggantung. Angkal batang berfungsi sebagai alat untuk memelihara kehidupan tanaman serta sebagai tempat tidur bagi kehidupan tanaman, khususnya tanaman tangan, tanaman dua tahunan, dan tanaman tahunan.

3. Akar (radiax)

Akar merupakan salah satu bagian utama tumbuhan selain daun dan batang. Batang seringkali mempunyai ciri-ciri berada di bawah tanah, tidak berbuku, tidak berwarna putih, dan terus tumbuh berlapis-lapis di dalam tanah, Bentuk kepala dan langsing. Akar juga mempunyai fungsi menguatkan kedudukan tumbuhan, menyerap air, mengangkut air dan menyimpan makanan. Akar sering dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu leher akar atau pangkal akar, ujung akar, rimpang, cabang, cabang akar, serabut akar, bulu akar, dan tudung akar. Akar berbiji sering disebut akar, terbagi menjadi dua jenis akar, yaitu sistem akar tunggang dan sistem akar serabut. Akar yang mempunyai fungsi khusus ada beberapa macam, antara lain akar udara atau akar gantung, akar isap, akar melekat, akar spiral, akar pernafasan, akar tumpu, akar tunggang, dan akar basir.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Adapun tabel 2.2 Penelitian Relevan

Tabel 2.2 Penelitian Relevan

No	Nama peneliti	Judul Peneliti	Hasil peneliti	Persamaan dengan peneliti penulis	Perbedaan dengan peneliti penulis
1	(Dhiniati & Muhamad, 2021)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Grup Investigation Menggunakan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis	Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa adalah 54,5, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 80, dengan 11 siswa mencapai ketuntasan. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai sig. 0,000, yang mengindikasikan adanya	Sama-sama meneliti kemampuan berpikir kritis dan penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran	Penelitian ini menggunakan model kooperatif GI, sedangkan penelitian penulis menggunakan pembelajaran langsung berbantuan Kahoot

			perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.		
2	(Marsela et al., 2024)	Pengaruh Media Kahoot Berbasis Touchh And Play Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siwa	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pre-test adalah 57,89%, sementara rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 83,47%.	Sama-sama meneliti pengaruh media kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis isiswa kelas IV	Menggunakan Kahoot berbasis Touch and Play, sedangkan penelitian penulis menggunakan Kahoot standar
3	(Munaris et al, 2025)	Pengembangan Game Kahoot Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Rata-rata nilai meningkat dari 58,25 (pre-test) menjadi 84,77 (post-test)	Sama-sama menggunakan kahoot dan meneliti di kelas IV SD	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media, sedangkan penelitian penulis berfokus pada pengaruh

					media
4	(Putri & Sari 2022)	Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi Kahoot Berbasis HOTS Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SD	Kemampuan berpikir kritis siswa meningkat secara signifikan	Sama-sama meneliti kemampuan berpikir kritis sebagai variabel terikat dan menggunakan Kahoot sebagai media pembelajaran	Subjek kelas V dan berbasis HOTS, sedangkan penelitian penulis kelas IV dan sesuai materi pembelajaran di sekolah
5	(Komalasari, Hanif, Sutarjo, & Info, 2023)	Penggunaan Games Interaktif Kahoot! sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD	Hasil uji Wilcoxon juga memperoleh nilai sig dari pretest dan posttest yaitu 000 artinya terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata	Sama-sama menggunakan game interaktif berbasis kahoot	Meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada mata pelajaran IPS sedangkan penelitian penulis pmeningkatkan kemampuan berfikir

			pelajaran IPS		kritis pada mata pelajaran IPA
--	--	--	---------------	--	--------------------------------

2.3 Kerangka Konseptual

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD, khususnya di SDN 060870 Medan Timur. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan siswa kurang aktif, kurang tertantang untuk menganalisis, serta belum terbiasa mengemukakan pendapat secara logis. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media Kahoot, yaitu platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memanfaatkan teknologi digital. Kahoot memungkinkan guru menyajikan soal dalam bentuk kuis interaktif yang dapat merangsang keaktifan, motivasi, dan konsentrasi siswa. Melalui tampilan visual yang menarik dan sistem kompetisi yang menyenangkan, Kahoot diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat diasumsikan bahwa terdapat pengaruh media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur. Kerangka konseptual penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti Kahoot,

dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa secara optimal. Dari penjelasan di atas gambaran sistematis kerangka konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.9 kerangka konseptual

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara atas permasalahan penelitian yang memerlukan data untuk menguji kebenaran dugaan tersebut. Hipotesis merupakan jawaban dari rumusan masalah yang bersifat sementara dengan rumusan masalah untuk penelitian ini yaitu media Kahoot (X)

dan Kemampuan Berfikir Kritis (Y). Berdasarkan dari suatu rumusan masalah dan landasan teori yang telah diuraikan, adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha = Terdapat pengaruh yang signifikan media Kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur.

Ho = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan media Kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif jenis eksperimen (Rismawati, Wahyuni Andari, & Kartini, 2020). Dalam eksperimen semu atau quasi eksperimen terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, namun pemilihan sampel tidak boleh melalui redominasi, kedua kelompok yang dibandingkan tidak boleh sama persis dan hampir sama. Alasan peneliti memilih penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk menilai pengaruh suatu tindakan terhadap tingkah laku atau menguji ada tidaknya pengaruh tindakan itu.

Tindakan di dalam eksperimen disebut treatment yang artinya pemberian kondisi yang akan dinilai pengaruhnya. Dalam pelaksanaan penelitian eksperimen, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebaiknya diatur secara intensif sehingga kedua variabel mempunyai karakteristik yang sama atau mendekati sama. Yang membedakan dari kedua kelompok ialah bahwa grup eksperimen diberi treatment atau perlakuan tertentu, sedangkan grup kontrol diberikan treatment seperti keadaan biasanya. Dengan pertimbangan sulitnya pengontrolan terhadap semua variabel yang mempengaruhi variabel yang sedang diteliti maka peneliti memilih kuasi. Dasar lain peneliti menggunakan desain eksperimen kuasi karena penelitian ini termasuk penelitian sosial.

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimental* dengan desain *Pretest and Posttest Control Group Design*.

Tabel 3.1: Desain Pretest and Posttest Control Group Design

Group	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₂
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan :

O₁ : hasil pada pretest kelas eksperimen sebelum diberikannya perlakuan

O₂ : hasil pada posttest kelas eksperimen setelah diberikannya perlakuan

O₃ : hasil pada pretest kelas kontrol sebelum diberikannya perlakuan

O₄ : hasil pada posttest kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan

X₁ : perlakuan menggunakan media Game Kahoot

X₂ : perlakuan dengan pembelajaran konvensional

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan. Penentuan lokasi penelitian dimaksudkan untuk mempermudah atau memperjelas lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian. Adapun lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu di SDN 060870, jln Gunung Krakatau No 196, Kelurahan Pulo Brayon Darat I, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara.

3.2.2 Waktu Penelitian

Setiap rancangan penelitian perlu dilengkapi dengan jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada September 2025 sampai dengan bulan April 2026. Untuk lebih jelasnya tentang rincian waktu penelitian maka dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.2 waktu penelitian

Kegiatan	Bulan							
	Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Pengajuan Judul								
Persetujuan Judul								
Penulisan Proposal								
Bimbingan Proposal								
Seminar Proposal								
Perbaikan Proposal								
Pelaksanaan Penelitian								
Bimbingan Skripsi								
Sidang meja hijau								

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian dan memenuhi karakteristik tertentu dan dapat juga dikatakan sebagai keseluruhan yang terdiri atas objek atau

subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti. Populasi dapat berupa guru, siswa, kurikulum, fasilitas, Lembaga sekolah, hubungan sekolah dan masyarakat, karyawan perusahaan, hasil produksi dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas A sebagai kelas (eksperimen) dan kelas B sebagai kelas (Kontrol) yang secara keseluruhannya berjumlah 45 siswa.

Tabel 3.3 Sampel kelas Penelitian

Kelas		Jumlah Siswa
Eksperimen	IV A	25
Kontrol	IV B	20
Jumlah Seluruh Populasi		45

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yaitu sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A dan kelas IV B SDN 060870 Medan yang terdiri dari 45 siswa. Kelas A yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas (Eksperimen) dan kelas B yang berjumlah 20 siswa sebagai kelas (Kontrol) dengan teknik pengambilan sampel total.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel

Menurut (Hikmah, 2017) Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai/sifat dari objek, individu/kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya.

1. Variabel bebas (variabel yang mempengaruhi) yang dikembangkan dengan X, yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah “Media Kahoot”.
2. Variabel terikat (variabel yang dipengaruhi) yang dilambangkan dengan Y, yang menjadi variabel terikat didalam penelitian ini adalah “Kemampuan Berfikir Kritis”.
3. Subjek penelitian, adapun yang akan menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur.

3.4.2 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penentuan konstruk sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Variabel adalah segala sesuatu yang dapat diberi berbagai macam nilai. Variabel dapat diukur dengan berbagai macam nilai tergantung pada konstruk yang diwakilinya, yang dapat berupa angka atau berupa atribut yang menggunakan ukuran atau skala dalam suatu penilaian (Mandey, 2016). Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut :

1. Media Kahoot yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan soal-soal secara interaktif menggunakan perangkat digital, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
2. Kemampuan berpikir kritis yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa kelas IV dalam memahami masalah, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan secara logis setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media Kahoot.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut (Permatasari, Intan Dwi & Fahmi, 2025) Instrumen penelitian adalah alat yang dipakai untuk memperoleh, mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari semua responden yang dilakukan dengan memakai pola ukur yang sama. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes.

Tes

Menurut (Matondang, 2009) Tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas yang distandardisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan, dijawab, atau direspon, baik dalam bentuk tertulis, lisan maupun perbuatan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang atau mengungkap aspek tertentu dari orang yang dikenai Tes.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur

kemampuan berfikir kritis siswa dalam bentuk soal esai. Pada tahap tes ini dilakukan dengan dua tes yaitu pre-test dan post-test. Pre-tes diberikan diawal pertemuan sebelum memulai pembelajaran.

Sedangkan post-test diberikan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur kemampuan berfikir kritis siswa terhadap materi yang diajarkan. Tes yang diberikan kepada siswa berbentuk soal essay, dan penilaiannya didasarkan pada jawaban tertulis yang menunjukkan capaian peserta didik terhadap berbagai indikator kemampuan berfikir kritis. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen soal test.

Table 3.4 Kisi-kisi instrumen lembar soal

Mata pelajaran dan materi	Indikator berfikir kritis	indikator pembelajaran	ranah kognitif	nomor soal
IPAS	Fokus	siswa mampu memahami bagian tubuh tumbuhan melalui ppt yang di tampilkan	C1-C2	1,11,15
IPAS	Reason	siswa mampu memberikan alasan berdasarkan fakta/bukti yang sesuai dari suatu	C2-C4	2,3,4,5

		bagian tubuh tumbuhan		
IPAS	Inference	siswa mampu membuat kesimpulan yang tepat berdasarkan informasi atau data bagian tubuh tumbuhan yang telah dianalisis.	C4-C5	6,7,13
IPAS	Situation	siswa dapat menjelaskan dengan tepat bagian tubuh tumbuhan pada semua informasi yang telah disajikan	C3-C6	8,9,10,12,14

Sumber: (Ziarati et al., 2022)

Setelah peserta didik menyelesaikan tes, jawaban peserta didik akan dinilai berdasarkan pedoman penskoran yang telah ditetapkan. Skor mentah yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai dengan skala 0-100 untuk memudahkan analisis data. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Tabel 3.5 Penilaian Kemampuan Berfikir Kritis

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	81-100
Baik	71-80
Cukup	61-70
Perlu Bimbingan	0-60

Sumber: (Ronauli, 2025)

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Uji Validitas

(Matondang, 2009) menyatakan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data penelitian ini sebagai berikut:

1. Buka SPSS
2. Klik *variable view* isikan data soal nomor 1 sampai 20
3. Klik *data view*
4. Buka *variable view*, ketikkan “total” pada name setelah soal 20.
5. Klik *data view*, klik *transform – computer variable*.

6. Ketikkan “total” pada target *variable*, pindahkan soal 1+ soal 2 + soal 3...+ soal 20 ke sebelah kanan (kolom *numeric expression*).
7. Lalu klik ok.
8. Klik *analyse – correlate – bivariable*
9. pindahkan semua soal nomor 1 sampai 20 dan total kolom *variable*, pada *correlation coefficient*, kemudian centang *person*.

Kriteris uji:

- a. Apabila nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tidak berkorelasi signifikan/tidak valid
- b. Apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka data berkorelasi signifikan/valid
- c. Atau apabila kita menggunakan nilai sig. (*2-Tailed*).
- d. Apabila nilai sig. (*2-tailed*) $\leq 0,05$ maka data berkorelasi signifikan/valid.
- e. Apabila nilai sig. (*2-tailed*) $\geq 0,05$ maka data tidak berkorelasi signifikan/tidak valid

3.6.2 Uji Reliabilitas

Menurut (Idris, Afgani, & Isnaini, 2024) uji reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui sebuah konsistensi dari alat ukur, apakah dapat alat yang digunakan dengan konsisten saat diuji berulang. Alat ukur yang dapat dikatakan reliabel apabila ketika dilakukan uji berulang akan mendapat hasil yang konsisten dan sama. Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengamatan bila fakta atau kenyataan hidup tadi diukur atau diamati berkali-kali dalam waktu yang berlainan. Hasil pengukuran yang dinilai sama harus memiliki alat serta cara

mengukur yang sama dengan peranan penting saat proses penilaian pada waktu yang bersamaan.

Adapun langkah-langkah uji reliabilitas sebagai berikut:

1. Buka SPSS.
2. Klik Variable view.
3. Klik data View
4. Klik *analyse – scale - reliability analysis*.
5. Masukkan soal 1 sampai 20 ke kolom *item*
6. Klik ok

Kriteria uji:

- a. Jika nilai $\alpha \leq 0,7$ artinya reliabilitas rendah dan item tidak reliabel
- b. Jika nilai $\alpha \geq 0,7$ maka reliabilitasi mencukupi
- c. Jika nilai $\alpha \geq 0,8$ artinya reliabilitasi sangat tinggi
- d. Jika nilai $\alpha \geq 0,8$ artinya reliabilitasi sangat tinggi
- e. Semakin tinggi korelasi pada tes, semakin baik reliabilitas skala pengukuran.

3.6.3 Uji Normalitas

Uji normalitas menjadi langkah awal yang penting sebelum menerapkan analisis statistik parametrik, seperti analisis varians (ANOVA) dan regresi. Uji ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui apakah data tersebut memenuhi asumsi dasar analisis yang akan dilakukan. Ketika data berdistribusi normal, hasil dari analisis ini dapat dipercaya dan lebih mudah diinterpretasikan. Sebaliknya, jika

data tidak berdistribusi normal, peneliti perlu mempertimbangkan untuk menggunakan metode statistik non-parametrik atau melakukan transformasi data. Dengan melakukan uji normalitas yang tepat, peneliti dapat menghindari kesalahan dalam interpretasi data. Oleh karena itu, penerapan uji normalitas yang tepat menjadi krusial dalam penelitian, karena dapat mempengaruhi keputusan analisis selanjutnya (Zulkifli, Gusniati, Zulefni, & Afendi, 2025).

Adapun langkah – langkah uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi SPSS, kemudian *variable view*.
2. Klik data lalu infut data *variabel* untuk tes kemampuan berfikir kritis siswa . untuk kelas eksperimen dan kontrol, isikan kode eskperimen)1) di ikuti dibawahnya kode kelas kontrol (2).
3. Pilih analize selanjutnya *descriptive statistics* lalu pilih *explore*
4. Selanjutnya muncul tampilan *regression : save*, pada bagian “*residual*” centang *unstandardized* selanjutnya *continue* lalu klik ok.
5. Maka muncul kotak *dialog explore* memasukkan variabel tes kemampuan berfikir kritis siswa ke dalam kotak *dependent list*, lalu masukkan variabel kelompok ke kotak *factor list*, pada bagian *display* pilih *both*, selanjutnya klik *plots*.
6. Maka akan muncul output spss. Untuk uji normalitas menggunakan teknik *shapiro-Wilk* perhatikan pada tabel *output test of normality*

Kriteria uji:

- Nilai $p \geq$ menunjukkan data berdistribusi normal
- Nilai $p \leq$ menunjukkan data tidak berdistribusi normal

3.6.4 Uji Homogenitas

Uji homogenitas menurut (Sonjaya, Aliyya, & Naufal, 2025) adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data berasal dari populasi dengan variansi yang sama. Dalam konteks analisis data, homogenitas variansi adalah asumsi penting yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis lebih lanjut, seperti Analisis Varians (ANOVA) atau uji t. Uji homogenitas variansi adalah langkah penting dalam analisis statistik yang memastikan bahwa perbandingan antar kelompok dapat dilakukan secara valid.

Adapun langkah-langkah uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi SPSS kemudian isi kolom *variable view*.
- b. Setelah itu klik data *view* untuk menginput data yang ada di *excel*, variabel tes kemampuan berfikir kritis siswa untuk kelas A & B, lalu isiskankode eksperimen (1) diikuti di bawahnya kode kelas kontrol (2).
- c. Pilih *analyze* kemudian klik *compare means* lalu klik *One-Way Anova*.
- d. Setelah itu muncul kata dialog *One-Way Anova* masukkan variabel tes kemampuan berfikir kritis peserta didik kedalam kotak *dependent list*, lalu masukkan variabel kelas ke dalam kotak *Factor*, Llau klik *Options*.
- e. Setelah itu akan muncul kotak dialog *One-Way anova*, kemudian pada bagian *statistics* tanda () pada *homogeneity of variance test*, lalu klik *continue*.

f. Klik ok, maka akan muncul output SPSS berjudul “ *Oneway*”. Untuk menafsirkan hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel output “ *test of homogeneity of variances*”.

Kriteria uji:

- Nilai $p \geq 0.05$ menunjukkan variasi antar kelompok homogen.
- Nilai signifikan ≤ 0.05 menunjukkan variasi antar kelompok tidak homogen.

3.6.5 Uji Hipotesis (Uji-T)

Hipotesis merupakan gabungan dari kata "hipo" yang artinya dibawah, dan "tesis" yang artinya kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi suatu kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus uji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks (Adityasetyawan, 2014).

Adapun langkah-langkah uji hipotesis (uji T) sebagai berikut:

- a. Buka aplikasi SPSS.
- b. Buat data variable view.
- c. Masukkan data pada variable view.
- d. Klik *analyse-compra means-independent sample t* “nilai” ke *test variable*, “kelas” ke *group-define group* klik *countinue* ok.
- e. Kriteria pengambilan keputusan:

- Nilai signifikan yaitu 5%(0,05).
- Jika $\alpha < 0,05$ maka H_a diterima H_o ditolak. Artinya Media Kahoot berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis pada siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur.
- Jika $\alpha < 0,05$ maka H_a ditolak H_o diterima. Artinya Media Kahoot tidak berpengaruh terhadap kemampuan berfikir kritis pada siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian yang berjudul Pengaruh Media Kahoot terhadap kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis pada peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas IV. Dengan menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. Dengan penelitian ini diharapkan peneliti akan mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pelajaran IPAS.

Pengumpulan data menggunakan instrumen berupa soal esai, dimana peneliti menggunakan pre-test dan post-test. Dengan langkah pertama yaitu peneliti memberikan lembar pre-test kepada peserta didik, kemudian setelah menerima hasil tes tersebut, peneliti memberikan treatment berupa media pembelajaran kahoot. Setelah itu, diakhir pembelajaran peneliti kembali memberikan lembar post-test untuk mengetahui sejauh mana media pembelajaran kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian

4.1.2 Pengujian Prasyarat Data

Sebelum melakukan penyebaran tes maka dilakukan terlebih dahulu validasi untuk melihat apakah tes tersebut dapat diujikan kepada peserta didik yang akan diberikan perlakuan yaitu peserta didik kelas IV pada kelas eksperimen dan kontrol. Dalam hal ini tes instrument penelitian akan divalidasi dikelas V-A

dengan peserta didik jumlah 21 orang.

1. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat kevaliditan butir soal yang diberikan kepada peserta didik. Uji validitas yang telah dilakukan adalah menggunakan 9 butir esai, dengan bobot penilaian pada tes pilihan berganda ini jika jawaban yang ditulis benar dinilai 4 jika jawaban yang ditulis salah maka dinilai 1, jika jawaban yang ditulis kurang tepat akan dinilai 2 sedangkan jawaban yang ditulis tidak lengkap maka dinilai 3. Dari hasil uji validitas yang dilakukan terdapat 9 soal esai yang valid dan sisanya tidak valid. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan software SPSS 26 for windows dengan ketentuan apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ pada ($\alpha = 0,05$) dengan $n = 21$, maka soal dikatakan valid. Namun jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ maka soal dikatakan tidak valid. Berikut hasil pengujian validitas yang disajikan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Soal	r-tabel	r-hitung	Keterangan
1	0,456	0,765	Valid
2	0,456	0,784	Valid
3	0,456	0,722	Valid
4	0,456	0,769	Valid
5	0,456	0,648	Valid
6	0,456	0,772	Valid
7	0,456	0,679	Valid
8	0,456	0,415	Tidak Valid
9	0,456	0,589	Valid

10	0,456	0,659	Valid
11	0,456	0,037	Tidak Valid
12	0,456	0,037	Tidak Valid
13	0,456	0,037	Tidak Valid
14	0,456	0,037	Tidak Valid
15	0,456	0,037	Tidak Valid

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji validitas dengan menggunakan SPSS 26 for windows menyatakan bahwa hanya terdapat 9 soal yang valid sedangkan selebihnya tidak valid. Hal ini ditunjukkan dari nilai r-hitung yang lebih besar dari pada r-tabel.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap instrumen yang akan dipaparkan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	9

Dari data yang disajikan pada tabel diatas, data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha $0.883 > 0,60$. Oleh karena itu, dapat dipastikan soal tersebut reliabel atau konsisten.

4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Pretest Peserta Didik

1. Hasil *Pretest* Peserta Didik Di Kelas Kontrol

Pre-test dilakukan sebelum peserta didik kelas IV pada kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebelum diberikan perlakuan. Berikut disajikan dalam data tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dikelas Kontrol Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pre-test*)

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Precentage
1.	Sangat Baik	81-100	1	5%
2.	Baik	71-80	2	10%
3.	Cukup	61-70	7	35%
4.	Perlu Bimbingan	0-60	10	50%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel di atas, analisis deskriptif persentase menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 10 siswa (50%) yang berada pada kategori perlu bimbingan. Selanjutnya, 7 siswa (35%) berada pada kategori cukup, 2 siswa (10%) berada pada kategori baik, dan hanya 1 siswa (5%) yang berada pada kategori sangat baik.

Rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan sebesar 59,44, yang berada pada rentang nilai < 60 sehingga termasuk dalam

kategori perlu bimbingan. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa masih belum optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori rendah dan memerlukan tindak lanjut pembelajaran untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar.

2. Hasil *Pretest* Peserta Didik Di Kelas Eksperimen

Pre-test dilakukan sebelum peserta didik kelas IV melaksanakan pembelajaran menggunakan media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Berikut disajikan dalam data tabel 4.3.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di kelas Eksperimen Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pre-test*)

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Precentage
1.	Sangat Baik	81-100	5	20%
2.	Baik	71-80	3	12%
3.	Cukup	61-70	7	28%
4.	Perlu Bimbingan	0-60	10	40%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel di atas, analisis deskriptif persentase menunjukkan bahwa dari 25 responden, terdapat 10 peserta didik (40%) yang berada pada kategori perlu bimbingan. Selanjutnya, 7 peserta didik

(28%) berada pada kategori cukup, 3 peserta didik (12%) berada pada kategori baik, dan 5 peserta didik (20%) berada pada kategori sangat baik.

Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan sebesar **65,44**, yang berada pada rentang nilai 61–70 sehingga termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum kemampuan peserta didik masih berada pada tingkat sedang dan belum sepenuhnya optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan masih perlu ditingkatkan karena sebagian besar peserta didik belum mencapai kategori baik dan sangat baik.

4.1.4 Hasil Pengumpulan Data Postest Peserta Didik

1. Hasil *Postest* Peserta Didik Di Kelas kontrol

Pembelajaran di kelas kontrol yang berjumlah 20 peserta didik menggunakan media video animasi tanpa perlakuan khusus. Hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran konvensional, yang selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Di kelas Kontrol Setelah Diberikan Perlakuan (*Post-test*)

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase
1.	Sangat Baik	81-100	16	80%
2.	Baik	71-80	4	20%
3.	Cukup	61-70	0	0%

4.	Perlu Bimbingan	0-60	0	0%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 16 siswa (80%) yang berada pada kategori sangat baik dan 4 siswa (20%) berada pada kategori baik. Tidak terdapat siswa yang berada pada kategori cukup maupun perlu bimbingan.

Rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran berada pada nilai **83,83**, yang termasuk dalam rentang 81–100 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa telah berkembang dengan sangat optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berada pada kategori sangat baik dan telah mencapai tingkat ketuntasan yang tinggi.

2. Hasil *Posttest* Peserta Didik Di Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil nilai *posttest* dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang berjumlah 25 peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media Kahoot dapat dilihat berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase diperoleh hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum diberi perlakuan atau sesudah menggunakan media Kahoot pada tabel berikut.

**Tabel 4.6 Hasil Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dikelas
Eksperimen Sesudah Diberikan Perlakuan (Post-test)**

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Precentage
1.	Sangat Baik	81-100	23	92%
2.	Baik	71-80	2	8%
3.	Cukup	61-70	0	0%
4.	Perlu Bimbingan	0-60	0	0%
Jumlah			25	100%

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis deskriptif persentase menunjukkan bahwa dari 25 responden, terdapat 23 peserta didik (92%) yang memiliki hasil belajar dalam kategori sangat baik dan 2 peserta didik (8%) berada pada kategori baik. Tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori cukup maupun perlu bimbingan.

Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran (posttest) sebesar **88,76** yang berada pada rentang nilai 81–100 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan secara umum berada pada kategori sangat baik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran telah mencapai kategori sangat baik dan memenuhi indikator ketuntasan yang ditetapkan, sehingga pembelajaran yang diterapkan dinyatakan efektif dalam meningkatkan

hasil belajar peserta didik.

Sedangkan berdasarkan hasil nilai posttest dapat diketahui bahwa pada kelas kontrol yang berjumlah 20 orang peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan pembelajaran konvensional, dilihat berdasarkan hasil analisis deskriptif persentase diperoleh hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik sesudah melakukan pembelajaran bersifat konvensional (*posttest*) pada tabel berikut.

4.1.5 Hasil Uji Prasyarat

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak. Berikut disajikan data hasil uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan *SPSS versi 26*.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model *regresi variabel* terikat dan variabel bebas terhadap keduanya memiliki distribusi data yang normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for windows*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika sig. (*Signifikansi*) < 0.05 , maka data distribusi tidak normal.
- b) Jika sig. (*Signifikansi*) > 0.05 , maka data berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas:

Tabel 4.7 Normalitas Berdistribusi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen**Tests of Normality**

	kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	1	.161	20	.185	.919	20	.093
	2	.182	20	.081	.912	20	.070
	3	.150	25	.151	.918	25	.046
	4	.145	25	.185	.947	25	.219

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji normalitas pada *Shapiro Wilk* tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk *Pretest Kelas Kontrol* $0.093 > 0.05$, *Posttest kelas kontrol* $0.070 > 0.05$, *Pretest kelas eksperimen* $0.046 > 0.05$, *Posttest kelas eksperimen* $0.219 > 0.05$, karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas eksperimen dan data kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Data dilakukan untuk melihat apakah data *homogeny* atau tidak atau sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Dengan kata lain apakah sampel dapat mewakili populasi. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *leven* dengan bantuan *SPSS for windows*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- a) Jika nilai *Sig Based on mean* > 5% (0.05) menunjukkan bahwa data homogen.
- b) Jika nilai *Sig Based on mean* < 5% (0.05) menunjukkan bahwa data tidak homogen.

Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

Tabel 4.8 Homogenitas Dua Varians Kelas Kontrol Dan Kelas Rksperimen

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil Based on Mean	1.138	1	43	.292
Based on Median	.786	1	43	.380
Based on Median and with adjusted df	.786	1	42.875	.380
Based on trimmed mean	1.112	1	43	.298

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai *signifikansi sig. Based on mean* sebesar $0.292 > 0.05$. berarti data yang digunakan oleh peneliti *homogeneity*. Artinya sampel pada penelitian ini dapat mempresentasikan sampel dengan kata lain kesimpulan yang diambil dari sampel dapat mewakili kesimpulan untuk populasi.

3. Uji Hipotesis (uji-t)

Setelah uji persyaratan penelitian yaitu uji normalitis dan uji homogenitas terpenuhi maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian. Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang dirumuskan dan kemudian akan membawa kepada kesimpulan untuk menerima hipotesis atau menolak hipotesis.

Dasar penarikan kesimpulan berdasarkan hasil *output SPSS 26* yaitu:

- a) Jika nilai Sig < 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Apakah Ho ditolak dan Ha diterima maka terdapat pengaruh Pembelajaran *Deep Learning* Berbantuan *Shopping Price Tag* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV UPT SDN 060873 Medan.

Adapun hasil *output* sebagai berikut:

Tabel 4.9 Uji-t Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Has Equal Variances assumed	1.138	.292	2.981	43	.005	411666666.690	138117418.102	690206986.353	133126347.027
Equal variances not assumed			3.016	42.350	.004	411666666.690	136487644.019	687042448.150	136290885.230

Berdasarkan tabel diatas nilai *signifikansi 2-sided eguel variance assumed* adalah $0.005 < 0.05$ berdasarkan kriteria penguji maka Ho ditolak dan Ha diterima, berarti terdapat Pengaruh media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini diawali dengan dilakukan pengujian prasyarat data yaitu uji validitas yang dilaksanakan dikelas V berjumlah 21 siswa dengan menyebarkan soal esai sebanyak 15 soal dan yang valid sebanyak 9 soal, serta uji reliabilitas, kemudian menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas, serta uji-t maka peneliti memperoleh hasil penelitian. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh adanya pengaruh media kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis siswa kelas IV SDN 060870 Medan Timur. Adapun penjelasan secara rinci akan dipaparkan dibawah ini:

4.2.1 Hasil Kemampuan Berfikir Kritis siswa Kelas Kontrol

Kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol kelas IV SDN 060870 Medan Timur juga mengalami peningkatan setelah mengikuti proses pembelajaran, meskipun tanpa menggunakan media Kahoot dan hanya menggunakan pembelajaran konvensional berbantuan video animasi. Berdasarkan hasil pre-test, rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol adalah 59,44, yang termasuk dalam kategori perlu bimbingan. Sebanyak 50% siswa berada pada kategori perlu bimbingan, 35% kategori cukup, 10% kategori baik, dan hanya 5% kategori sangat baik. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan awal berpikir kritis siswa di kelas kontrol tergolong rendah dan belum optimal.

Setelah diberikan pembelajaran konvensional (post-test), rata-rata nilai meningkat menjadi 83,83, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sebanyak 80% siswa berada pada kategori sangat baik dan 20% pada kategori baik, serta tidak terdapat siswa pada kategori cukup maupun perlu bimbingan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan tetap memberikan dampak

positif terhadap perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

Secara pedagogis, peningkatan ini dapat terjadi karena adanya proses pembelajaran yang terstruktur, pemberian materi yang jelas, serta penggunaan media video animasi yang membantu pemahaman konsep. Video animasi memungkinkan siswa memahami materi secara visual dan lebih konkret, sehingga membantu proses analisis dan pemahaman.

Namun demikian, jika dibandingkan dengan kelas eksperimen, rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol masih lebih rendah ($83,83 < 88,76$). Data tersebut diperoleh dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *output SPSS 26*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran konvensional mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, efektivitasnya tidak sebesar pembelajaran yang menggunakan media interaktif berbasis permainan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas kontrol mengalami peningkatan yang signifikan dan berada pada kategori sangat baik setelah pembelajaran, namun tingkat peningkatannya masih lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini memperkuat temuan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi interaktif memberikan dampak yang lebih optimal terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa.

4.2.2 Hasil Kemampuan Berfikir Kritis Siswa di Kelas Eksperimen

Kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen kelas IV SDN 060870 Medan Timur mengalami peningkatan yang sangat signifikan setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media Kahoot. Sebelum diberikan

perlakuan (pre-test), rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen adalah 65,44, yang termasuk dalam kategori cukup. Distribusi kemampuan menunjukkan bahwa 40% siswa berada pada kategori perlu bimbingan, 28% pada kategori cukup, 12% kategori baik, dan hanya 20% pada kategori sangat baik. Data ini menggambarkan bahwa secara umum kemampuan berpikir kritis siswa masih berada pada tingkat sedang dan belum merata.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Kahoot (post-test), rata-rata nilai meningkat menjadi 88,76, yang berada pada kategori sangat baik. Sebanyak 92% siswa berada pada kategori sangat baik dan 8% berada pada kategori baik, serta tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori cukup maupun perlu bimbingan. Data tersebut diperoleh peneliti dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *output SPSS 26*. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran kemampuan yang sangat positif dari kategori rendah dan sedang menuju kategori tinggi.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen berkembang secara optimal setelah mengikuti pembelajaran berbasis Kahoot. Secara pembelajaran, Kahoot mendorong siswa untuk: Menganalisis soal secara cepat dan tepat, Mengevaluasi pilihan jawaban sebelum menentukan Keputusan, Melatih ketelitian dan konsentrasi dalam waktu terbatas, Meningkatkan kepercayaan diri dalam menjawab pertanyaan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen setelah diterapkan media Kahoot berada pada kategori sangat baik dan menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan sebelum

perlakuan. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis game interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menantang, dan efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa sekolah dasar.

4.2.3 Pengaruh Signifikan Penggunaan Media Kahoot terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 060870 Medan Timur, diperoleh temuan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS dengan kategori tinggi. Sebelum diberikan perlakuan, hasil pre-test pada kelas eksperimen menunjukkan rata-rata nilai sebesar 65,44 yang berada pada kategori cukup. Sebagian besar siswa (40%) masih berada pada kategori perlu bimbingan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media Kahoot belum optimal.

Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Kahoot, terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen meningkat menjadi 88,76 dengan kategori sangat baik. Sebanyak 92% siswa berada pada kategori sangat baik dan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori cukup maupun perlu bimbingan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional berbantuan video animasi, rata-rata pre-test sebesar 59,44 (kategori perlu bimbingan) dan meningkat menjadi 83,83 (kategori sangat baik) pada post-test. Meskipun mengalami peningkatan, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen tetap

lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Secara statistik, hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,005 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis siswa yang belajar menggunakan media Kahoot dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Kahoot berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV.

Secara pedagogis, peningkatan ini dapat dijelaskan karena Kahoot menghadirkan pembelajaran berbasis kuis interaktif yang menuntut siswa untuk menganalisis pertanyaan secara cepat, mengevaluasi pilihan jawaban, serta mengambil keputusan secara tepat dalam waktu terbatas. Proses ini secara tidak langsung melatih indikator berpikir kritis seperti kemampuan menganalisis, menafsirkan, dan menarik kesimpulan. Selain itu, unsur permainan (game-based learning) meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media Kahoot tidak hanya meningkatkan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar di sekolah dasar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian yang dilaksanakan di SDN 060870 Medan Timur, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen

Hasil pretest pada kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 65,44, yang berada pada kategori cukup. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media Kahoot, nilai rata-rata (mean) posttest meningkat menjadi 88,76, yang berada pada kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kahoot mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.

2. Kemampuan berpikir kritis siswa pada kelas kontrol

Hasil pretest pada kelas kontrol dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 59,44, yang berada pada kategori perlu bimbingan. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional berbantuan video animasi, nilai rata-rata (mean) posttest meningkat menjadi 83,83, yang berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis pada kelas kontrol, namun peningkatannya tidak lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen.

3. Pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis

siswa Terdapat pengaruh penggunaan media Kahoot terhadap

kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV di SDN 060870 Medan Timur. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil analisis uji t (Independent Samples t-Test) yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,005 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan media Kahoot berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian yang dilaksanakan di SDN 060870 Medan Timur, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna menstimulus kemampuan berpikir kritis peserta didik. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah Kahoot karena terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS. Penggunaan media berbasis permainan ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpikir cepat, tepat, dan analitis.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai referensi dalam proses pembelajaran. Sekolah juga perlu menyediakan fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang stabil, perangkat pembelajaran (laptop/HP), serta

pelatihan bagi guru agar pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat berlangsung secara optimal dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait penerapan media Kahoot atau media pembelajaran berbasis teknologi lainnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Penelitian lanjutan dapat dilakukan pada mata pelajaran yang berbeda, jenjang pendidikan yang berbeda, atau dengan variabel keterampilan abad 21 lainnya, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD, 2(1), 102–118.
- Adityasetyawan. (2014). Hipotesis
- Aflisia, N., & Karolina, A. (2020). Pemanfaatan aplikasi kahoot untuk meningkatkan penguasaan, (January).
- Agustiani, N., Setiani, A., Lukman, H. S., & Lukman, H. S. (2022). Pengembangan Instrumen Tes PLSV Berdasarkan Indikator Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah, 3(2), 107–119. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.15837>
- Amalia, A. (2022). Analisis kemampuan berfikir kritis siswa kelas dalam pembelajaran IPA di SDN Karang Tengah 11 Kota Tangerang, 1(1), 33–44.
- Anggraini, M., Antini, R. N., & Purba, R. M. (2023). *Systematic Literature Riview* : Pembelajaran IPA Materi Bagian Tubuh Tumbuhan dan Fungsi di Sekolah Dasar Kelas Tinggi, 677–685.
- Arief, O. M. M. (2021). Media pembelajaran IPA di SD/MI (tujuan penggunaan, fungsi, prinsip emilihan, penggunaan, dan jenis media pembelajaran, 5(8), 13–28.
- Ariyani. (2025). Faktor Faktor Dan Upaya Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis, 387–391.
- Di, H., & Dasar, S. (2023). Jurnal Riset Pendidikan Dasar, 06(April), 36–45.
- Ekawati, E. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar melalui penelitian tindakan kelas pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi keseimbangan ekosistem dengan metode demonstrasi pada siswa kelas VI semester 1 sekolah dasar negeri 2 harjowinangun tahun ajaran 2014/2015, 2(1).
- Elsabrina, U. R., Hanggara, G. S., & Sancaya, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Creative Problem Solving, 502–514.
- et al, Q. (2025). 3 1,2,3, 10.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, 1(2).

- Fatimah. (2022). Pembelajaran ipa sekolah dasar berbasis pendidikan karakter, 281–297.
- Fembriani. (2022). Analisis implementasi pembelajaran IPA dan merdeka belajar di sekolah dasar, 3(02), 100–106.
- Fikih, M. P. (2025). At-Tadris : Journal of Islamic Education At-Tadris : Journal of Islamic Education, 4(2), 178–192. <https://doi.org/10.56672/attadris.v4i2.411>
- Firdausi, B. W. (2021). Kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar, 11(2), 229–243.
- Hikmah, J. (2017). Proses penelitian, masalah, variabel dan paradifma penelitin, 14(1), 62–70.
- Idris, Afgani, & Isnaini. (2024). Penelitian Kuantitatif: Uji Reliabilitas Quantitative Research : Data Reliability Test, 4(3), 1812–1820.
- Ika Kurnia. (2023). Ika kurnia.
- Irma, E., Davidi, N., Sennen, E., & Supardi, K. (2016). Integrasi Pendekatan STEM (Science , Technology , Enggeenering and Mathematic) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, 24–31.
- Irwan. (2020). pengaruh media kahoot berbasis GBL terhadap hasil belajar siswa sd kelas IV, 9–26.
- Iwamoto. (2022). Bab ii kajian pustaka 2.1, (1952), 9–56.
- Juliyantika, H. H. (2022). Tren Penelitian Keterampilan Berpikir Kritis pada Jurnal Pendidikan Dasar di Indonesia Tiwi Juliyantika 1 □ , Hamdan Husein Batubara 2, 6(3), 4731–4744.
- Komalasari, D., Hanif, M., Sutarjo, A., & Info, A. (2023). Penggunaan Games Interaktif Kahoot! sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD, 3(4), 353–363.
- Latief, H. Y., Lukitasari, N., & Budiawan, R. Y. S. (2024). proses belajar mengajar yang efektif dan efisien . Untuk motivasi . (Junaidi , 2019), 14(2).
- Luh, N., & Ekaningtyas, D. (2022). Psikologi dalam dunia pendidikan, 02(01), 29–38. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.526>

- Magdalena, I., Auliya, D., & Ariani. (2020). dalam Pembelajaran IPA di SDN CIPETE 2, 2(April), 153–162.
- Mahnun, O. N. (2012). Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran), 37(1).
- Mandey, S. L. (2016). 3 1,2,3, 4(1), 395–406.
- Manurung, A. S., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi Berpikir Kritis dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa, 5(2), 120–132.
- Marsela, A., Kholidin, N., & Niam, A. U. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Touch and Play terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar, 3(2), 65–74.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian, 6(1), 87–97.
- Maulidia, W. (2025). Analisis Pentingnya Penanaman Sikap Ilmiah pada Diri Siswa SD / MI melalui Pembelajaran IPA, 2(2), 82–89.
- Miftah. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, 95–105.
- Moto, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan, 3(1), 20–28.
- Muhamad, D. &. (2021). Jurnal PGSD UNIGA Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan Universitas Garut EISSN: 2828-2299 Pengruh model pembeajaran kooperatif grup investigation menggunakan media kahoot terhadap kemampuan berfikir kritis Prodi PGSD , FKIP , Universitas Islam Sultan.
- Muhammad, yogga mar. (2020). *Impementation of kahoot application to improving*, 2(1), 75–92.
- Muntaha, S., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku, 3(2), 178–185.
- Naisila. (2024). tumbuhan, 3, 193–204.
- Narieswari, A. (2022). Penerapan Literasi Sains melalui Pemanfaatan Lingkungan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, 10.

- Negeri, S. M. K., Jambi, K., Pancasila, P., & Jambi, U. (2023). Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot, *Berpikir Kritis*, 14(2), 606–615.
- Nisa, A. M., Nurjanah, A. A., Syahrilah, A., Saebani, A., Astuti, Y., & Safitri, A. A. (2025). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! sebagai Alat Evaluasi Belajar Peserta Didik Kelas IX SMP Muhammadiyah 2 Program Khusus Boyolali, 01(03), 252–257.
- Nugraha, W. S. (2018). Penguasaan konsep IPA siswa SD , 10(2), 115–127.
- Nurjaman, S., Usman, A. T., & Munawaroh, N. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih , 70.
- Nurrahman, N. (2022). Keefektifan media pembelajaran dalam bentuk permainan papan pada pembelajaran IPA disekolah dasar, 2(2), 437–446.
- Permatasari, Intan Dwi, H., & Fahmi, A. S. (2025). Journal of Qualitative and Quantitative Research Teknik Penyusunan Variabel , Instrumen Penelitian Dan Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kuantitatif, 2(1), 63–70.
- Prananda, G. (2019). Korelasi antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, 3(3), 909–915.
- Prasetio. (2025). Faktor Determinan yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Darul Hikam Bandung, 12(1), 12–27.
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan ..., 9, 109–120.
- Puspita, F. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning Dengan Media Kahoot Terhadap, 72–83.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar, 05(01), 86–96.
- Putra, D. K., & Tahir, M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 02 Sekongkang, 10, 1764–1771.
- Putri, K. A., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2023). *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* Efektivitas media pembelajaran game kahoot, 2(3), 252–261.

- Putri, Z. A. (2025). Literature study on the struktural adaptation of meriatic tissue during primer growth of roots and stems, *10*.
- Rahardhian, A. (2022). Kajian Kemampuan Berpikir Kritis (*Critical Thinking Skill*) dari Sudut Pandang Filsafat, *5*(2), 87–94.
- Ramli, M. (2020). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Aliyah Negeri di Kabupaten Magetan, *21*(2000), 223–231.
- Raya. (2024). pendidikan di indonesia layu sebelum berkembang, *5*, 45–51.
- Renol Afrizon, dkk. (2012). Peningkatan perilaku berkarakter dan keterampilan berfikir kritis siswa kelas IX MTsN pada mata pelajaran IPA-FISIKA menggunakan model *problem based instruction* Renol Afrizon, *1*(22), 1–16.
- Rigianti, H. A., & Yogyakarta, U. P. (2024). Penggunaan *game AI* (KAHOOT) untuk meningkatkan literasi membaca SD NEGERI KALIPENTEN, *8*(2).
- Rismawati, R., Wahyuni Andari, K. D., & Kartini, K. (2020). Perbandingan Kemampuan Membaca Permulaan Antara Metode Suku Kata Dengan Metode Eja Berbantuan Media Kartu Kata. *Pendas Mahakam : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, *5*(1), 41–46. <https://doi.org/10.24903/pm.v5i1.460>
- Ronauli, F. M. (2025). Peningkatan Proses dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Menggunakan Model Role Playing di Kelas V SDN 088 / II Sungai Mengkuang, *11*(4), 3951–3957.
- Rusmardiana. (2022). *Students ' Perception on the Use of Kahoot as a Learning Media*, *14*, 2205–2212. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.973>
- Sagala, A. U., Dewi, D., Hutagaol, S., Haloho, K. A., Aini, N., Tangson, R., & Medan, U. N. (2021). Penggunaan aplikasi kahoot sebagai media belajar sambil bermain dalam pembelajaran bahasa indonesia, (2010).
- Santoso. (2013). Pengembangan berfikir kritis dan kreatif pustakawan dalam menulis karya ilmiah, 1–17.
- Saputro, F. C. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, *4*(2), 1300–1309.
- Sari, P. &. (2022). Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti implementasi model pembelajaran berbasis media gamifikasi kahoot berbasis *HOTS* terhadap

kemampuan berfikir kritis siswa, 9, 343–353.

Sari, R. K. (2020). Analisis faktor rendahnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA di SD Negeri 80/I Rengas Condong kecamatan muarabulian, *1*(2), 63–79.

Sartika, C. D. (2023). Analisis Keterampilan Membaca Pemahaman Dengan Media Pembelajaran Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 4 Di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung, *3*(1), 1–15.

Siregar, H. T. (2022). Perbaikan pembelajaran IPA dengan menggunakan media konkret pada materi jenis-jenis daun di kelas IV SD NEGERI 068007 Medan Tuntungan, *6*(1), 77–86.

Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, *9*, 1627–1639.

Sujarwo. (2024). Pendidikan di Indonesia, 22.

Sukmawati. (2022). Pemanfaatan media *ICT KAHOOT* sebagai inovasi media pembelajaran Ppkn, *6*(1), 770–777.

Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Peran media pembelajaran menghasilkan hasil belajar, *2*(1).

Sururoh, L. (2020). Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020, 496–506.

Sutriyanti, Y. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerapan Berpikir Kritis Perawat dalam Melaksanakan Asuhan Keperawatan di Rumah Sakit, *1*, 21–32. <https://doi.org/10.33088/jkr.v1i1.394>

Triwulandari, S. (2022). Jurnal Utile, *VIII*.

Tualaka, J., Sitompul, H., & Lentera. (2023). Penerapan kahoot sebagai media pembelajaran dalam menumbuhkan minat belajar siswa, *1*(2), 76–83.

Wade. (2020). Berpikir Kritis : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, (2019), 1–14.

Wahyuni, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP, *6*(2012), 300–305.

Wardani, T. K. (2026). Analisis Literatur : Peran Media Kahoot! Dalam Meningkatkan Interaktivitas Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Islam.

- Yulia, E. (2023). No Title, 9(19), 182–192.
- Yuniati, H. D. (2024). Pengaruh persepsi peserta didik tentang kreatifitas guru dan kebiasaan belajar terhadap kemampuan berfikir ktiris, 10(1), 40–52.
- Zuhri. (2023). Peningkatan prestasi belajar Ppkn melalui metode problem based learning berbantuan media kahoot di kelas V sekolah dasar, 6(2), 18–26.
- Zuhri, S. (2026). Kahoot dalam membangun motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam, 05(01), 643–655.
- Zulham, A. W. (2021). Kajian Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Dalam Meningkatkan Minat Dan Semangat Belajar Siswa, 1, 1–8.
- Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). dengan Tutorial uji normalitas dan menggunakan aplikasi SPSS uji homogenitas, 1(2), 55–68.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: MODUL KELAS EKSPERIMEN

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Penyusun	: NENI SABRINA
Nama Sekolah	: SDN 060780 Medan Timur
Tahun Pelajaran	: 2026
Jenjang Sekolah	: SD
Fase/Kelas	: A/IV
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit
Materi	: Bagian Tubuh Tumbuhan

A. Identifikasi Peserta Didik

Pengetahuan Awal

- Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.

Minat Belajar

- Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi karena cara penyampaian disesuaikan dengan cara mereka belajar

B. Identifikasi Materi Pelajaran

Materi pelajaran IPAS berfokus pada pengembangan pengetahuan tentang bagian tubuh tumbuhan

C. Dimensi Profil Lulusan (DPL)

Ceklist DPL yang ditarget

<input checked="" type="checkbox"/>	Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/>	Kolaborasi
<input checked="" type="checkbox"/>	Kewargaan	<input checked="" type="checkbox"/>	Kemandirian
<input checked="" type="checkbox"/>	Penalaran kritis	<input checked="" type="checkbox"/>	Kesehatan
<input checked="" type="checkbox"/>	Kreativitas	<input checked="" type="checkbox"/>	Komunikasi

D. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.

E. Topik Pembelajaran

Bagian Tubuh Tumbuhan

F. Tujuan Pembelajaran

- peserta didik mampu mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan secara jelas.
- peserta didik dapat menganalisis fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan dengan benar.
- peserta didik mampu mempresentasikan jawaban dari LKPD yang telah di berikan dengan benar.

G. Praktik Pedagogis

- GBL (Game Based Learning)
- berdiskusi
- ceramah

H. Mitra Pembelajaran

- Teman sekelas
- Guru mata pelajaran

I. Lingkungan Pembelajaran

- Ruang Kelas yang nyaman dan mendukung
- Perpustakaan sekolah untuk referensi

J. Pemanfaatan Digital

- Penggunaan video animasi tentang bagian tubuh tumbuhan melalui proyektor
- Aplikasi Kahoot untuk game quis

K. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

Orientasi Bermakna (Mindful Learning)

1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.
2. Guru mengajak peserta didik untuk menenangkan diri sejenak dengan posisi duduk tegak, menarik napas dalam, dan memejamkan mata beberapa detik.
3. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang peserta didik. Peserta didik yang diminta membaca doa adalah peserta didik yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan peserta didik).
4. Peserta didik diarahkan guru untuk menyanyikan lagu “Dari Sabang

Sampai Merauke” untuk

5. menyiapkan mental dan fisik agar lebih antusias dalam belajar (Berkebinekaan global).

Apersepsi yang Kontekstual Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)

1. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan dan mengaitkan dengan materi sebelumnya. “Anak-anak, pada pembelajaran pagi hari ini kita akan belajar mata IPAS pada materi Bagian tubuh tumbuhan.”
(**Communication – Critical Thinking C6**) Tujuan: Menghubungkan materi baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik sehingga lebih mudah dipahami.
2. Guru membuka dengan pertanyaan pemantik:
 - Apa saja bagian tubuh dari tumbuhan yang kalian ketahui berdasarkan pengalaman yang kamu ketahui sehari-hari?
 - Apa fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan itu?
3. Guru memberikan penguat terkait dengan kehidupan nyata peserta didik terhadap materi.

Motivasi

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi dengan mengajak peserta didik tepuk semangat: “Dang-dang-dang, ding ding ding, dung dung dung.

2. Kegiatan Inti (40 menit)

Orientasi pada Masalah (± 10 menit) – Meaningful Learning Peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman nyata

1. Guru menampilkan media video pembelajaran IPAS materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya.
(**TPACK – Diferensiasi Konten**)
1. mengajukan pertanyaan setelah guru menyampaikan PPT:
 - Mengapa daun disebut sebagai dapur bagi tumbuhan? Apa yang akan terjadi jika daun pada tumbuhan rusak semua?

 - Bagaimana peran akar dalam kelangsungan hidup tumbuhan? Apa akibatnya jika tumbuhan tidak memiliki akar yang kuat?
2. Saat peserta didik berusaha untuk fokus dan mendengarkan dengan seksama, guru memberikan penguatan positif terhadap peserta didik yang menunjukkan sikap disiplin, seperti mengikuti kesepakatan kelas (misalnya: mendengarkan dengan baik, tidak mengganggu teman, dan mencatat poin-poin penting).

3. Guru: “Terima kasih, Adi, karena sudah mencatat dengan baik. Ini adalah contoh sikap yang sangat membantu dalam memahami materi.”
4. Guru memberikan stimulus agar siswa dapat memahami pertanyaan dan masalah dengan media konkret pot bunga. (**Diferensiasi Proses**)
5. Peserta didik melakukan game quis dengan menggunakan aplikasi kahoot yang telah di buat oleh guru.

Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar (± 5 menit) – Joyful Learning

1. Peserta didik dibagikan LKPD untuk dikerjakan secara individu.
2. Peserta didik diberi pengarahan dalam pengerjaan LKPD.

Membimbing Pengalaman Individual

1. Peserta didik secara individu menyelesaikan LKPD.
2. Guru membimbing di setiap individu dalam mengerjakan LKPD.
3. Peserta didik yang sudah selesai mengecek dan melengkapi kembali hasil pengerjaannya.
4. Guru memastikan setiap individu melengkapi jawaban dengan tepat.

Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah (± 15 menit) – Mindful Learning

1. Guru memimpin refleksi:

-Menurutmu, bagian tumbuhan manakah yang paling penting untuk kelangsungan hidup tumbuhan? Mengapa?

-Jika kamu menjadi tumbuhan, bagian tubuh mana yang ingin kamu jaga dengan baik? Kenapa?

-Apa hubungan antara daun, akar, batang, bunga, dan buah dalam menjaga kehidupan tumbuhan?

-Siswa mencatat rencana perbaikan keterampilan pada lembar refleksi berupa soal evaluasi.

2. Peserta didik melakukan ice breaking dengan menyanyikan lagu nasional

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Peserta didik melakukan ice breaking dengan permainan ringan,

- misalnya “Tebak Organ” (guru menyebutkan fungsi, siswa menebak organ ekskresinya). Joyful (Penuh Kebahagiaan)
2. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

LAMPIRAN

A. Instrumen penilaian (Proses)

Instrumen penilaian deep learning

1. MINDFULL LEARNING (KESADARAN)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1-4
Fokus dan Konsentrasi	Siswa menunjukkan perhatian penuh saat kegiatan belajar berlangsung	
Kesadaran Diri	Siswa mampu mengenali perasaannya dan mengelola emosi saat belajar	
Kesadaran Situasional	Siswa menyadari konteks pembelajaran dan berperilaku sesuai situasi	
Sikap Reflektif	Siswa merefleksikan pemahamannya dan memperbaiki kekeliruan	

2. MEANINGFUL LEARNING(BERMAKNA)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1-4
Keterkaitan Materi	Siswa mampu menghubungkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan lama	
Pemahaman Konsep	Siswa menjelaskan konsep secara logis dan tidak hanya menghafal	
Aplikasi Kontekstual	Siswa mampu mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata atau masalah aktual	
Keterlibatan Aktif	Siswa aktif bertanya, menjawab, atau terlibat dalam diskusi bermakna	

3. JOYFUL LEARNING(MENYENANGKAN)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1-4
Antusiasme dan Ekspresi	Siswa tampak senang, tersenyum, tertawa, atau menunjukkan semangat	

Positif		
Minat dan Partisipasi	Siswa berpartisipasi aktif tanpa paksaan	
Lingkungan Belajar Nyaman	Siswa merasa aman untuk bertanya, mencoba, atau salah	
Respon terhadap Kegiatan Menarik	Siswa menunjukkan keterlibatan tinggi dalam kegiatan kreatif atau permainan edukatif	

Keterangan Skor:

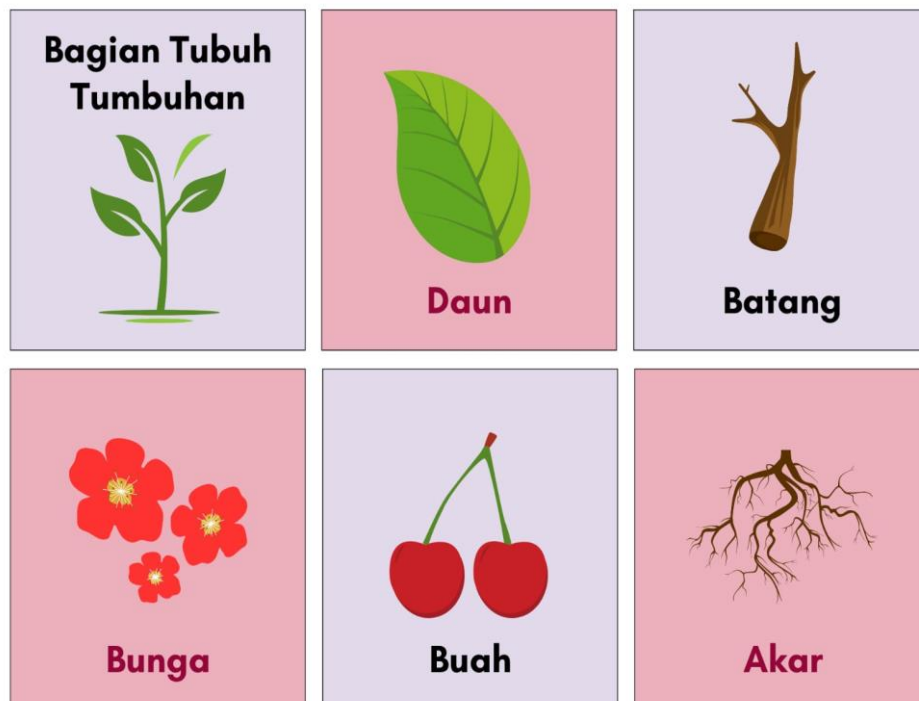
1 = Tidak Terlihat

2 = Terlihat Kadang-kadang

3 = Terlihat Sering

4 = Terlihat Konsisten

B. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik



<p>Bagian Tubuh Tumbuhan</p> <p>Daun Batang Bunga Buah Akar</p>	<p>Daun</p> <p>Daun berfungsi sebagai tempat terjadinya fotosintesis.</p>	<p>Batang</p> <p>Batang berfungsi sebagai alat pengangkut bahan dan hasil fotosintesis.</p>
<p>Bunga</p> <p>Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan pada tumbuhan.</p>	<p>Buah</p> <p>Buah berfungsi untuk melindungi biji yang akan menjadi tanaman baru selanjutnya.</p>	<p>Akar</p> <p>Akar berfungsi untuk mengisap air dan zat hara dari dalam tanah.</p>

C. Glosarium

1. Akar = Bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah, berfungsi menyerap air dan mineral serta menegakkan tumbuhan.
2. Akar Tunggang = Jenis akar yang memiliki satu akar utama besar dengan cabang akar kecil. Contoh: mangga, jambu, wortel
3. Akar Serabut = Jenis akar yang berbentuk serabut-serabut kecil, banyak, dan menyebar dari pangkal batang. Contoh: padi, jagung, kelapa.
4. Batang = Bagian tumbuhan yang menopang daun, bunga, dan buah serta menjadi jalan penghubung air dan zat makanan dari akar ke daun.
5. Daun = Bagian tumbuhan berwarna hijau yang berfungsi sebagai tempat fotosintesis, transpirasi, dan pertukaran gas
6. Fotosintesis = Proses tumbuhan membuat makanan sendiri dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.
7. Transpirasi = Proses penguapan air melalui daun.
8. Stomata = Lubang kecil di permukaan daun yang berfungsi untuk pertukaran gas dan penguapan air.

9. Bunga = Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan generatif (melalui penyerbukan dan pembuahan).
10. Benang Sari = Bagian bunga yang berfungsi sebagai alat kelamin jantan.

11. Putik = Bagian bunga yang berfungsi sebagai alat kelamin betina.
12. Penyerbukan = Proses menempelnya serbuk sari ke kepala putik
13. Pembuahan = Proses bertemunya sel jantan (serbuk sari) dengan sel betina (ovum) yang menghasilkan bakal biji.
14. Buah = Bagian tumbuhan hasil dari pembuahan, berfungsi melindungi biji dan membantu penyebarannya.
15. Biji = Calon tumbuhan baru yang terdapat di dalam buah.
16. Umbi Akar = Akar yang membesar untuk menyimpan cadangan makanan. Contoh: wortel, singkong.
17. Umbi Batang = Batang yang membesar untuk menyimpan cadangan makanan. Contoh: kentang, ubi jalar.
18. Cadangan Makanan = Zat makanan yang disimpan tumbuhan pada bagian tertentu (akar, batang, atau biji) untuk bertahan hidup.
19. Perkembangbiakan Generatif = Cara tumbuhan berkembang biak melalui pembuahan (melibatkan bunga, serbuk sari, dan putik). Kegunaan bagian tumbuhan bagi manusia, misalnya sebagai bahan pangan, obat-obatan, dan bahan bangunan

D. Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud.



Sri Hurlati, S.Pd.
NIP.: 196904021991012002

Wali Kelas

Dita Handayani R. S.Pd.
NIP. 199701072023212014

Hormat Saya

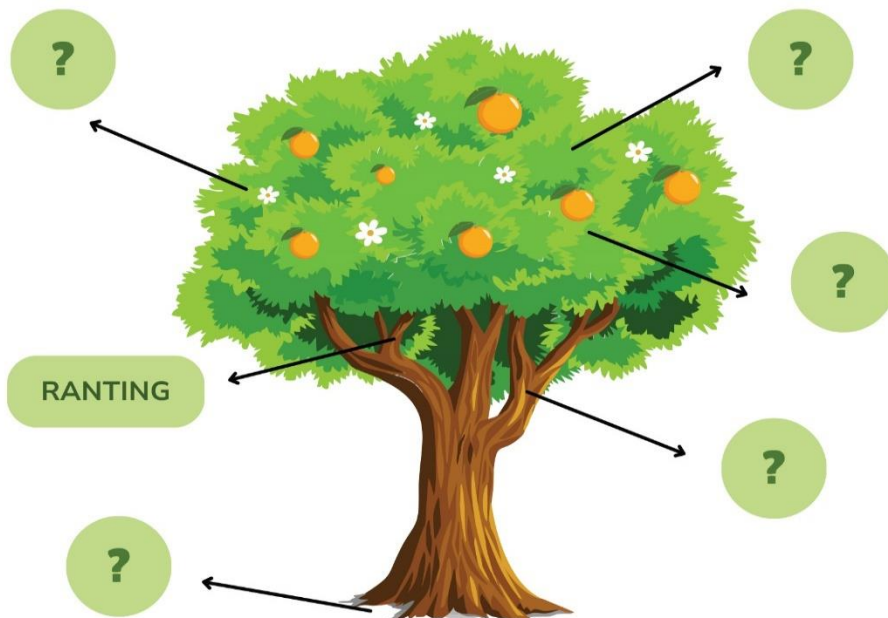
Neni Sabrina
NPM. 2202090004

Nama :

Kelas :

Nilai:

MENYEBUTKAN BAGIAN POHON



Sebutkan apa saja nama bagian-bagian pohon yang kamu lihat pada gambar di atas!

RANTING

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA



Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan. Secara umum, tumbuhan memiliki beberapa bagian tubuh yang memiliki fungsinya masing-masing.

Nama bagian tumbuhan

Nama bagian tumbuhan

Nama bagian tumbuhan

Fungsi bagian tumbuhan

Fungsi bagian tumbuhan

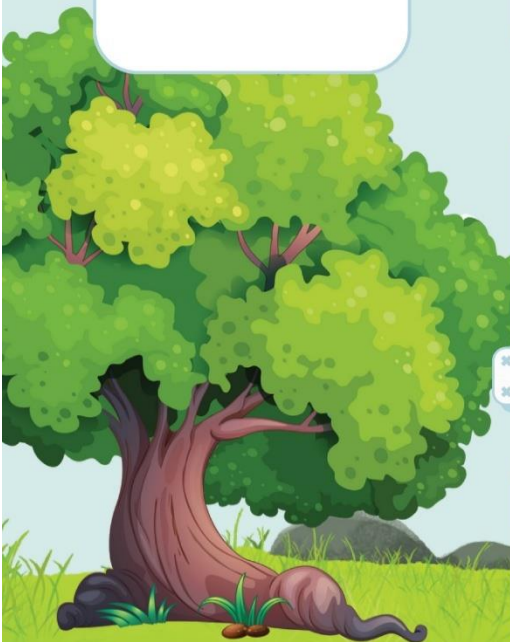
Fungsi bagian tumbuhan

Nama bagian tumbuhan

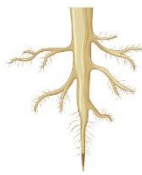
Nama bagian tumbuhan

Fungsi bagian tumbuhan

Fungsi bagian tumbuhan



SUMBER DAYA YANG DAPAT DIGUNAKAN



BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA



Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan. Secara umum, tumbuhan memiliki beberapa bagian tubuh yang memiliki fungsinya masing-masing.



Akar

Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah dan menopang tumbuhan.



Batang

Menghantarkan air, nutrisi, dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan.



Daun

Tempat terjadinya proses fotosintesis, tempat keluarnya uap air dan oksigen.



Bunga

Sebagai alat perkembangbiakan tumbuhan



Buah

Sebagai tempat menyimpan cadangan makanan dan melindungi biji di dalamnya.



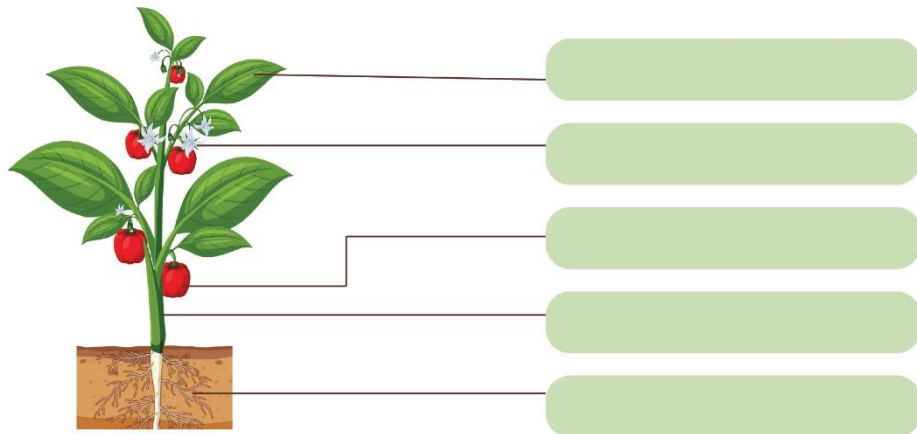
Nama:

Kelas:

Bagian Tubuh Tumbuhan



Ayo, beri nama bagian tumbuhan ini!



Jodohkan bagian tubuh tumbuhan di bawah ini dengan fungsinya!

Akar

Mengalirkan air dan nutrisi.

Batang

Menyerap air dan menopang tumbuhan.

Daun

Melindungi biji dan menyimpan cadangan makanan.

Bunga

Tempat membuat makanan.

Buah

Alat perkembangbiakan.

LAMPIRAN 2: MODUL KELAS CONTROL

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Penyusun	: NENI SABRINA
Nama Sekolah	: SDN 060780 Medan Timur
Tahun Pelajaran	: 2026
Jenjang Sekolah	: SD
Fase/Kelas	: A/IV
Alokasi Waktu	: 2x35 Menit
Materi	: Bagian Tubuh Tumbuhan

L. Identifikasi Peserta Didik

Pengetahuan Awal

- Peserta didik dapat mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya.

Minat Belajar

- Peserta didik merasa lebih mudah memahami materi karena cara penyampaian disesuaikan dengan cara mereka belajar

M. Identifikasi Materi Pelajaran

Materi pelajaran IPAS berfokus pada pengembangan pengetahuan tentang bagian tubuh tumbuhan

N. Dimensi Profil Lulusan (DPL)

Ceklist DPL yang ditarget

<input checked="" type="checkbox"/>	Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME	<input checked="" type="checkbox"/>	Kolaborasi
<input checked="" type="checkbox"/>	Kewargaan	<input checked="" type="checkbox"/>	Kemandirian
<input checked="" type="checkbox"/>	Penalaran kritis	<input checked="" type="checkbox"/>	Kesehatan
<input checked="" type="checkbox"/>	Kreativitas	<input checked="" type="checkbox"/>	Komunikasi

O. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.

P. Topik Pembelajaran

Bagian Tubuh Tumbuhan

Q. Tujuan Pembelajaran

- peserta didik mampu mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan secara jelas.
- peserta didik dapat menganalisis fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan dengan benar.
- peserta didik mampu mempresentasikan jawaban dari LKPD yang telah di berikan dengan benar.

R. Praktik Pedagogis

- berdiskusi
- ceramah

S. Mitra Pembelajaran

- Teman sekelas
- Guru mata pelajaran

T. Lingkungan Pembelajaran

- Ruang Kelas yang nyaman dan mendukung
- Perpustakaan sekolah untuk referensi

U. Pemanfaatan Digital

- Penggunaan video animasi tentang bagian tubuh tumbuhan melalui proyektor

V. Langkah-langkah Pembelajaran**4. Kegiatan Awal (10 menit)****Orientasi Bermakna (Mindful Learning)**

6. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik.
7. Guru mengajak peserta didik untuk menenangkan diri sejenak dengan posisi duduk tegak, menarik napas dalam, dan memejamkan mata beberapa detik.
8. Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh salah seorang peserta didik. Peserta didik yang diminta membaca doa adalah peserta didik yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan peserta didik).
9. Peserta didik diarahkan guru untuk menyanyikan lagu “Dari Sabang

Sampai Merauke” untuk

10. menyiapkan mental dan fisik agar lebih antusias dalam belajar (Berkebinekaan global).

Apersepsi yang Kontekstual Meaningful Learning (Pembelajaran Bermakna)

4. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan dan mengaitkan dengan materi sebelumnya. “Anak-anak, pada pembelajaran pagi hari ini kita akan belajar mata IPAS pada materi Bagian tubuh tumbuhan.”
(**Communication – Critical Thinking C6**) Tujuan: Menghubungkan materi baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik sehingga lebih mudah dipahami.
5.
Guru membuka dengan pertanyaan pemantik:
 - Apa saja bagian tubuh dari tumbuhan yang kalian ketahui berdasarkan pengalaman yang kamu ketahui sehari-hari?
 - Apa fungsi dari setiap bagian tubuh tumbuhan itu?
6. Guru memberikan penguat terkait dengan kehidupan nyata peserta didik terhadap materi.

Motivasi

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi dengan mengajak peserta didik tepuk semangat: “Dang-dang-dang, ding ding ding, dung dung dung.”

5. Kegiatan Inti (40 menit)

Orientasi pada Masalah (± 10 menit) – Meaningful Learning Peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman nyata

7. Guru menampilkan media video pembelajaran IPAS materi Bagian-Bagian Tumbuhan dan Fungsinya.
(**TPACK – Diferensiasi Konten**)
8. mengajukan pertanyaan setelah guru menyampaikan PPT:
 - Mengapa daun disebut sebagai dapur bagi tumbuhan? Apa yang akan terjadi jika daun pada tumbuhan rusak semua?
 - Bagaimana peran akar dalam kelangsungan hidup tumbuhan? Apa akibatnya jika tumbuhan tidak memiliki akar yang kuat?
9. Saat peserta didik berusaha untuk fokus dan mendengarkan dengan seksama, guru memberikan penguatan positif terhadap peserta didik yang menunjukkan sikap disiplin, seperti mengikuti kesepakatan kelas

(misalnya: mendengarkan dengan baik, tidak mengganggu teman, dan mencatat poin-poin penting).

10. Guru: “Terima kasih, Adi, karena sudah mencatat dengan baik. Ini adalah contoh sikap yang sangat membantu dalam memahami materi.”
11. Guru memberikan stimulus agar siswa dapat memahami pertanyaan dan masalah dengan media gambar pot bunga. **(Diferensiasi Proses)**

Mengorganisasikan Siswa untuk Belajar (± 5 menit) – Joyful Learning

1. Peserta didik dibagikan LKPD untuk dikerjakan secara individu.
2. Peserta didik diberi pengarahan dalam pengerjaan LKPD.

Membimbing Pengalaman Individual

1. Peserta didik secara individu menyelesaikan LKPD.
2. Guru membimbing di setiap individu dalam mengerjakan LKPD.
3. Peserta didik yang sudah selesai mengecek dan melengkapi kembali hasil pengerjaannya.
4. Guru memastikan setiap individu melengkapi jawaban dengan tepat.

Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah (± 15 menit) – Mindful Learning

1. Guru memimpin refleksi:
 - Menurutmu, bagian tumbuhan manakah yang paling penting untuk kelangsungan hidup tumbuhan? Mengapa?
 - Jika kamu menjadi tumbuhan, bagian tubuh mana yang ingin kamu jaga dengan baik? Kenapa?
 - Apa hubungan antara daun, akar, batang, bunga, dan buah dalam menjaga kehidupan tumbuhan?
 - Siswa mencatat rencana perbaikan keterampilan pada lembar refleksi berupa soal evaluasi.

2. Peserta didik melakukan ice breaking dengan menyanyikan lagu nasional

6. Kegiatan Akhir (10 menit)

1. Peserta didik melakukan ice breaking dengan permainan ringan, misalnya “Tebak Organ” (guru menyebutkan fungsi, siswa menebak organ ekskresinya). Joyful (Penuh Kebahagiaan)

2. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama.

LAMPIRAN

D. Instrumen penilaian (Proses)

Instrumen penilaian deep learning

3. MINDFULL LEARNING (KESADARAN)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1-4
Fokus dan Konsentrasi	Siswa menunjukkan perhatian penuh saat kegiatan belajar berlangsung	
Kesadaran Diri	Siswa mampu mengenali perasaannya dan mengelola emosi saat belajar	
Kesadaran Situasional	Siswa menyadari konteks pembelajaran dan berperilaku sesuai situasi	
Sikap Reflektif	Siswa merefleksikan pemahamannya dan memperbaiki kekeliruan	

4. MEANINGFUL LEARNING(BERMAKNA)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1-4
Keterkaitan Materi	Siswa mampu menghubungkan materi baru dengan pengalaman atau pengetahuan lama	
Pemahaman Konsep	Siswa menjelaskan konsep secara logis dan tidak hanya menghafal	
Aplikasi Kontekstual	Siswa mampu mengaitkan konsep dengan kehidupan nyata atau masalah aktual	
Keterlibatan Aktif	Siswa aktif bertanya, menjawab, atau terlibat dalam diskusi bermakna	

4. JOYFUL LEARNING(MENYENANGKAN)

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 1-4
Antusiasme dan Ekspresi Positif	Siswa tampak senang, tersenyum, tertawa, atau menunjukkan semangat	
Minat dan Partisipasi	Siswa berpartisipasi aktif tanpa paksaan	

Lingkungan Belajar Nyaman	Siswa merasa aman untuk bertanya, mencoba, atau salah	
Respon terhadap Kegiatan Menarik	Siswa menunjukkan keterlibatan tinggi dalam kegiatan kreatif atau permainan edukatif	

Keterangan Skor:

1 = Tidak Terlihat

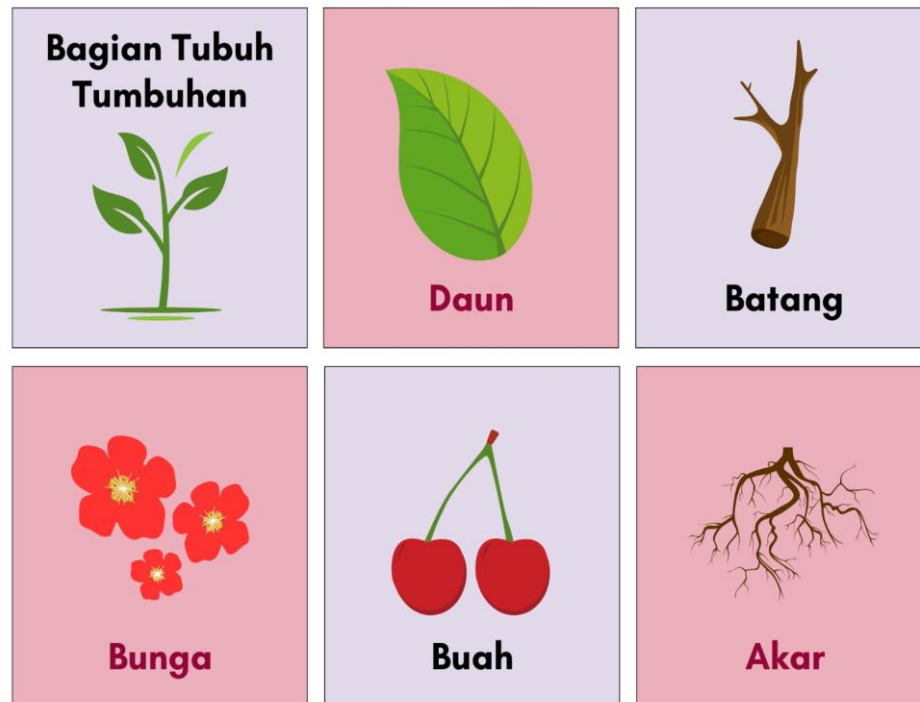
2 = Terlihat Kadang-kadang

3 = Terlihat Sering

4 = Terlihat Konsisten

E. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

<p>Bagian Tubuh Tumbuhan</p> <p>Daun Batang Bunga Buah Akar</p>	<p>Daun</p> <p>Daun berfungsi sebagai tempat terjadinya fotosintesis.</p>	<p>Batang</p> <p>Batang berfungsi sebagai alat pengangkut bahan dan hasil fotosintesis.</p>
<p>Bunga</p> <p>Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan pada tumbuhan.</p>	<p>Buah</p> <p>Buah berfungsi untuk melindungi biji yang akan menjadi tanaman baru selanjutnya.</p>	<p>Akar</p> <p>Akar berfungsi untuk mengisap air dan zat hara dari dalam tanah.</p>



F. Glosarium

11. Akar = Bagian tumbuhan yang berada di dalam tanah, berfungsi menyerap air dan mineral serta menegakkan tumbuhan.
12. Akar Tunggang = Jenis akar yang memiliki satu akar utama besar dengan cabang akar kecil. Contoh: mangga, jambu, wortel
13. Akar Serabut = Jenis akar yang berbentuk serabut-serabut kecil, banyak, dan menyebar dari pangkal batang. Contoh: padi, jagung, kelapa.
14. Batang = Bagian tumbuhan yang menopang daun, bunga, dan buah serta menjadi jalan penghubung air dan zat makanan dari akar ke daun.
15. Daun = Bagian tumbuhan berwarna hijau yang berfungsi sebagai tempat fotosintesis, transpirasi, dan pertukaran gas
16. Fotosintesis = Proses tumbuhan membuat makanan sendiri dengan bantuan cahaya matahari, air, dan karbon dioksida.
17. Transpirasi = Proses penguapan air melalui daun.
18. Stomata = Lubang kecil di permukaan daun yang berfungsi untuk pertukaran gas dan penguapan air.
19. Bunga = Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan generatif (melalui penyerbukan dan pembuahan).
20. Benang Sari = Bagian bunga yang berfungsi sebagai alat kelamin

jantan.

30. Putik = Bagian bunga yang berfungsi sebagai alat kelamin betina
31. Penyerbukan = Proses menempelnya serbuk sari ke kepala putik
32. Pembuahan = Proses bertemunya sel jantan (serbuk sari) dengan sel betina (ovum) yang menghasilkan bakal biji
33. Buah = Bagian tumbuhan hasil dari pembuahan, berfungsi melindungi biji dan membantu penyebarannya
34. Biji = Calon tumbuhan baru yang terdapat di dalam buah
35. Umbi Akar = Akar yang membesar untuk menyimpan cadangan makanan. Contoh: wortel, singkong
36. Umbi Batang = Batang yang membesar untuk menyimpan cadangan makanan. Contoh: kentang, ubi jalar.
37. Cadangan Makanan = Zat makanan yang disimpan tumbuhan pada bagian tertentu (akar, batang, atau biji) untuk bertahan hidup.
38. Perkembangbiakan Generatif = Cara tumbuhan berkembang biak melalui pembuahan (melibatkan bunga, serbuk sari, dan putik). Kegunaan bagian tumbuhan bagi manusia, misalnya sebagai bahan pangan, obat-obatan, dan bahan bangunan

H. Daftar Pustaka

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang Kemendikbud.




Kepala Sekolah



Sri Hartati, S.Pd.

NIP : 196904021991012002

Wali Kelas



Marisia Hura, S.Pd.

NIP : 199204192024212030

Hormat Saya



Neni Sabrina

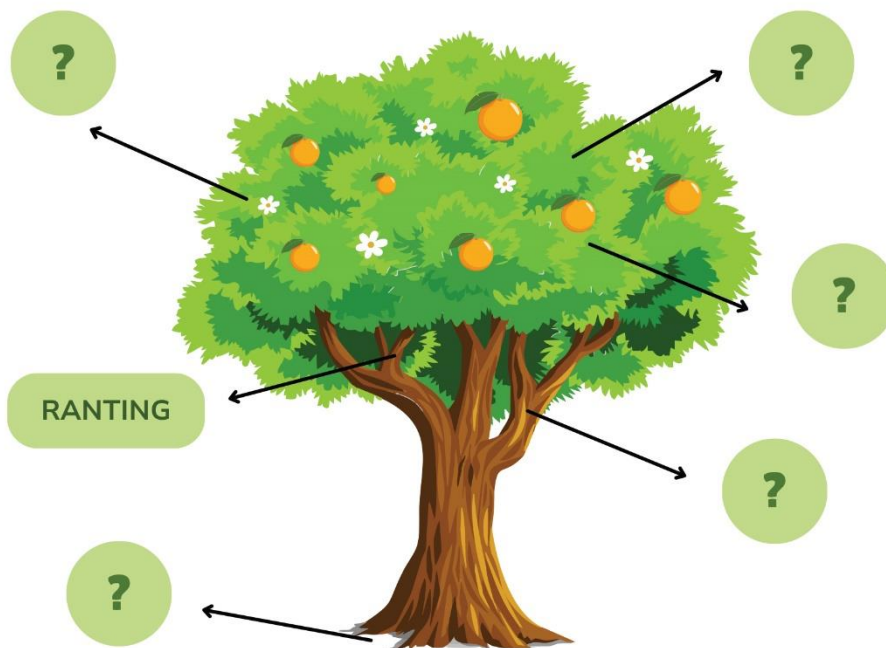
NPM. 2202090004

Nama :

Kelas :

Nilai:

MENYEBUTKAN BAGIAN POHON



Sebutkan apa saja nama bagian-bagian pohon yang kamu lihat pada gambar di atas!

RANTING

BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSINYA



Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan. Secara umum, tumbuhan memiliki beberapa bagian tubuh yang memiliki fungsinya masing-masing.

Nama bagian tumbuhan

Nama bagian tumbuhan

Nama bagian tumbuhan

Fungsi bagian tumbuhan

Fungsi bagian tumbuhan

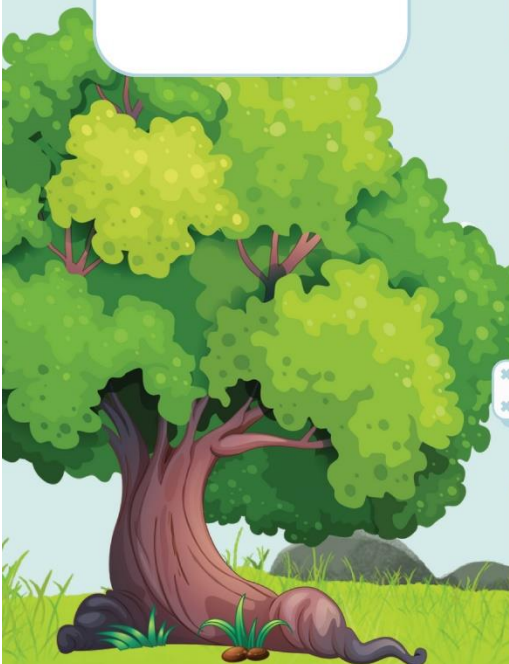
Fungsi bagian tumbuhan

Nama bagian tumbuhan

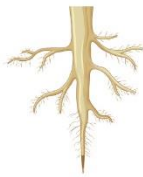
Nama bagian tumbuhan

Fungsi bagian tumbuhan

Fungsi bagian tumbuhan



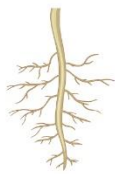
SUMBER DAYA YANG DAPAT DIGUNAKAN



BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA



Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan. Secara umum, tumbuhan memiliki beberapa bagian tubuh yang memiliki fungsinya masing-masing.



Akar

Menyerap air dan nutrisi dari dalam tanah dan menopang tumbuhan.



Batang

Menghantarkan air, nutrisi, dan makanan ke seluruh bagian tumbuhan.



Daun

Tempat terjadinya proses fotosintesis, tempat keluarnya uap air dan oksigen.



Bunga

Sebagai alat perkembangbiakan tumbuhan



Buah

Sebagai tempat menyimpan cadangan makanan dan melindungi biji di dalamnya.



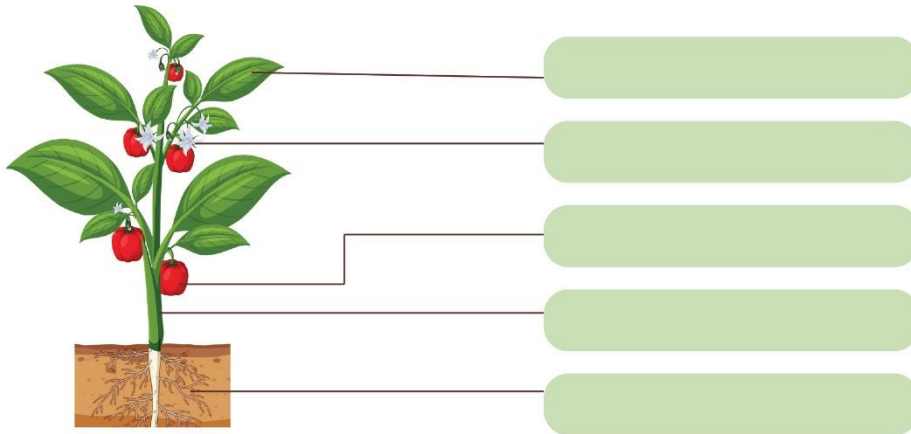
Nama:

Kelas:

Bagian Tubuh Tumbuhan



Ayo, beri nama bagian tumbuhan ini!



Jodohkan bagian tubuh tumbuhan di bawah ini dengan fungsinya!

Akar

Mengalirkan air dan nutrisi.

Batang

Menyerap air dan menopang tumbuhan.

Daun

Melindungi biji dan menyimpan cadangan makanan.

Bunga

Tempat membuat makanan.

Buah

Alat perkembangbiakan.

INSTRUMEN PENELITIAN

Pelajaran	Indikator	Indikator soal	Level kognitif	Bentuk soal	Nomor soal	Skor soal
IPAS	Fokus	siswa mampu memahami bagian tubuh tumbuhan melalui gambar yang telah diacak	C1-C2	Esai	1,11,15	4
	Reason	siswa mampu memberikan alasan berdasarkan fakta/bukti yang sesuai dari suatu bagian tubuh tumbuhan	C2-C4	Esai	2,3,4,5	4
	Inference	siswa mampu membuat kesimpulan yang tepat berdasarkan informasi atau data bagian tubuh tumbuhan yang telah dianalisis.	C4-C5	Esai	6,7,13	4
	Situation	siswa dapat menjelaskan dengan tepat bagian tubuh tumbuhan pada semua informasi yang telah disajikan.	C3-C6	Esai	8,9,10,12,14	4

LAMPIRAN 3: Lembar Soal Tes Kemampuan Berfikir Kritis Sebelum Uji

Validasi Nama :
Kelas :

Petunjuk

Perhatikan soal di bawah ini!

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Sebutkan bagian-bagian utama tubuh tumbuhan!
2. Apa fungsi akar bagi tumbuhan?
3. Mengapa akar biasanya berada di dalam tanah?
4. Apa fungsi batang pada tumbuhan?
5. Mengapa batang dapat membuat tumbuhan berdiri tegak?
6. Apa fungsi daun bagi tumbuhan?
7. Mengapa daun berwarna hijau?
8. Apa yang dimaksud dengan fotosintesis?
9. Bagian tubuh tumbuhan manakah yang berfungsi sebagai tempat fotosintesis?
10. Apa fungsi bunga pada tumbuhan?
11. Sebutkan bagian-bagian bunga yang kamu ketahui!
12. Apa yang dimaksud dengan buah?
13. Apa fungsi buah bagi tumbuhan?
14. Apa yang dimaksud dengan biji?
15. Mengapa tumbuhan membutuhkan semua bagian tubuhnya untuk hidup?

Kunci jawaban

1. Bagian utama tubuh tumbuhan adalah akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.
2. Akar berfungsi menyerap air dan zat makanan dari tanah serta menahan tumbuhan agar tidak roboh.
3. Karena akar bertugas menyerap air dan zat makanan dari dalam tanah.
4. Batang berfungsi menopang tumbuhan dan mengangkut air serta makanan.
5. Karena batang kuat dan berfungsi sebagai penopang tubuh tumbuhan.
6. Daun berfungsi sebagai tempat tumbuhan membuat makanan.
7. Karena daun mengandung zat hijau daun yang disebut klorofil.
8. Fotosintesis adalah proses tumbuhan membuat makanan dengan bantuan cahaya matahari.
9. daun.
10. Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan tumbuhan.
11. Bagian bunga antara lain kelopak bunga, mahkota bunga, benang sari, dan putik.
12. Buah adalah bagian tumbuhan yang berasal dari bunga.
13. Buah berfungsi melindungi biji.
14. Biji adalah bagian tumbuhan yang dapat tumbuh menjadi tumbuhan baru.
15. Karena setiap bagian tubuh tumbuhan memiliki fungsi yang saling membantu agar tumbuhan dapat hidup dengan baik. Rubik Penilaian Esai

skor	Kriteria Penilain
4	Jawaban lengkap, benar, logis, menjelaskan hubungan sebab-akibat, menggunakan contoh tepat, bahasa jelas.
3	Jawaban sebagian besar benar, logis, menjelaskan sebagian hubungan sebab-akibat, contoh kurang tepat/lengkap.
2	Jawaban sebagian benar, logis terbatas, hubungan sebab-akibat kurang jelas, contoh kurang sesuai.
1	Jawaban salah, tidak logis, tidak menunjukkan hubungan sebab-akibat, contoh tidak ada atau salah.

LAMPIRAN 4: Lembar Soal Tes Kemampuan Berfikir Kritis Sebelum Uji

Validasi Nama :
Kelas :

Petunjuk

Perhatikan soal di bawah ini!

Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

1. Sebutkan bagian-bagian utama tubuh tumbuhan!
2. Apa fungsi akar bagi tumbuhan?
3. Mengapa akar biasanya berada di dalam tanah?
4. Apa fungsi batang pada tumbuhan?
5. Mengapa batang dapat membuat tumbuhan berdiri tegak?
6. Apa fungsi daun bagi tumbuhan?
7. Mengapa daun berwarna hijau?
8. Bagian tubuh tumbuhan manakah yang berfungsi sebagai tempat fotosintesis?
9. Apa fungsi bunga pada tumbuhan?

Lampiran 5 Hasil Uji Validasi Soal

No.	Nama Responden	Nomor Soal															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Ahmad Alfarizi	4	4	4	4	4	4	1	4	3	4	2	3	3	2	2	48
2	Aldiansyah Khairi	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	1	1	3	3	1	47
3	Aska Adiya Bumi	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	1	2	1	2	1	41
4	Bajra Yuri Khairiyah Sujono	4	3	4	3	4	3	4	3	3	1	1	1	2	1	1	38
5	Daffa Alfarizi	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	1	1	41
6	Daffa Ehsan Praditinya	4	4	4	3	4	4	3	4	1	1	1	1	1	1	1	37
7	Dina Azzahra	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	1	1	1	1	33
8	Evlyn Agatha Manik	2	2	2	3	3	4	2	3	1	4	3	3	3	1	1	37
9	Fikry Alfarizi	4	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	24
10	Gabriel Marry Tambunan	2	1	2	4	1	1	3	1	4	4	3	1	3	3	1	34
11	Hafizha Irba Zhafirah	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
12	Jelly Owarike Ramadhani	2	1	3	3	2	1	4	1	2	3	2	3	3	1	1	32
13	Kafi Al-Ghaffar Zai	4	4	1	1	1	1	1	1	4	1	3	3	2	3	3	33
14	Kenzie Athallah Saqi	1	2	2	3	2	4	1	1	4	4	1	1	3	3	1	33
15	Khanaya Nur Azima	1	4	1	1	1	4	1	1	1	3	4	1	2	1	1	27
16	Laila Ismariza Utami	2	3	4	1	1	1	3	2	3	4	3	1	3	3	3	37
17	Lorenzo Pardamean Sibagaring	2	3	4	3	4	3	1	1	3	4	4	2	2	3	1	40
18	Martha Sesilia Simbolon	3	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	22
19	Muhajirin	4	2	4	3	1	3	2	2	4	3	1	4	3	3	3	42
20	Nadine Muhana Harahap	3	1	3	4	3	4	4	2	3	4	3	3	2	3	1	43
21	Prasetyo	4	4	3	1	2	1	4	1	3	4	1	3	3	1	3	38

	Sig. (2- tailed) N	.00 21	.01 21	.00 21	.01 21	.27 21	.16 21	.08 21	.07 21	.011 21	.629 21	.629 21	.629 21	.629 21	.629 21	.000 21
Soal_7	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.418 21	.300 21	.459* 21	.745** 21	.888** 21	.311 21	.029 21	.193 21	.240 21	.245 21	.245 21	.245 21	.245 21	.245 21	.679** 21
Soal_8	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.268 21	.325 21	.045 21	.233 21	.047 21	.384 21	.029 21	.345 21	.152 21	.428 21	.428 21	.428 21	.428 21	.428 21	.415 21
Soal_9	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.328 21	.564** 21	.251 21	.154 21	.200 21	.391 21	.193 21	.345 21	.452* 21	.308 21	.308 21	.308 21	.308 21	.308 21	.589** 21
Soal_10	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.517* 21	.754** 21	.442* 21	.382 21	.174 21	.544* 21	.240 21	.152 21	.452* 21	.180 21	.180 21	.180 21	.180 21	.180 21	.659** 21
Soal_11	Pearson Correlation Sig. (2- tailed) N	.221 21	.051 21	.225 21	.065 21	.106 21	.112 21	.245 21	.428 21	.308 21	.180 21	1.000** 21	1.000** 21	1.000** 21	1.000** 21	.037 21
Soal_12	Pearson Correlation	.221 21	.051 21	.225 21	.065 21	.106 21	.112 21	.245 21	.428 21	.308 21	.180 21	1.000** 21	1.000** 21	1.000** 21	1.000** 21	.037 21

	Sig. (2- tailed)	.33 6	.82 8	.32 7	.77 8	.64 8	.62 9	.28 4	.05 3	.17 4	.435	.000		.000	.000	.000	.873	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	
Soal_13	Pearson Correlation	-.22 1	.05 1	-.22 5	-.06 5	.10 6	.11 2	-.24 5	.42 8	.30 8	-.180	1.00 0**	1.00 0**	1	1.00 0**	1.00 0**	.037	
	Sig. (2- tailed)	.33 6	.82 8	.32 7	.77 8	.64 8	.62 9	.28 4	.05 3	.17 4	.435	.000	.000		.000	.000	.873	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	
Soal_14	Pearson Correlation	-.22 1	.05 1	-.22 5	-.06 5	.10 6	.11 2	-.24 5	.42 8	.30 8	-.180	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1	1.00 0**	-.037	
	Sig. (2- tailed)	.33 6	.82 8	.32 7	.77 8	.64 8	.62 9	.28 4	.05 3	.17 4	.435	.000	.000	.000		.000	.873	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	
Soa_15	Pearson Correlation	-.22 1	.05 1	-.22 5	-.06 5	.10 6	.11 2	-.24 5	.42 8	.30 8	-.180	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1.00 0**	1	.037	
	Sig. (2- tailed)	.33 6	.82 8	.32 7	.77 8	.64 8	.62 9	.28 4	.05 3	.17 4	.435	.000	.000	.000	.000		.873	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	
VAR0003	Pearson Correlation	.76 5**	.78 4**	.72 2**	.76 9**	.64 8**	.77 2**	.67 9**	.41 5	.58 9**	.659**	.037	1.00 0**	.037	1.00 0**	.037	.037	1
	Sig. (2- tailed)	.00 0	.00 0	.00 0	.00 0	.00 1	.00 0	.00 1	.06 2	.00 5	.001	.873	.873	.873	.873	.873	.873	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	21	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	21	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	9

Lampiran 7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	1	.161	20	.185	.919	20	.093
	2	.182	20	.081	.912	20	.070
	3	.150	25	.151	.918	25	.046
	4	.145	25	.185	.947	25	.219

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 8 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1.138	1	43	.292
	Based on Median	.786	1	43	.380
	Based on Median and with adjusted df	.786	1	42.875	.380
	Based on trimmed mean	1.112	1	43	.298

Lampiran 9 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
has Equal variances assumed	1.138	.292	-2.981	43	.005	-411666666.690	138117418.102	-690206986.353	133126347.027
Equal variances not assumed			-3.016	42.350	.004	-411666666.690	136487644.019	-687042448.150	136290885.230

Lampiran 10 Data Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Nama	Nomor Soal									Jumlah	Nilai Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AZKIA	2	3	2	3	3	3	4	2	2	24	66,666666 67
2	AINA	2	2	2	3	3	2	2	1	1	19	52,777777 78
3	ALIYA	1	2	3	3	3	3	4	3	2	25	69,444444 44
4	ALKI ADRIANSAH	2	3	4	4	4	3	3	4	3	19	52,777777 78
5	ADE MUHIROH	3	2	2	2	3	3	1	3	2	26	72,222222 22
6	AZKA KENZI SYAHPUTRA	2	3	2	1	2	3	3	1	4	14	38,888888 89
7	ALFA DRIANSA	2	3	3	4	3	4	3	4	4	14	38,888888 89
8	CARISSA	4	3	3	3	4	4	2	1	4	32	88,888888 89
9	DWI ANINDYA	3	2	3	3	2	3	1	4	1	29	80,555555 56
10	FARIZ	2	2	3	2	2	1	4	3	3	25	69,444444 44
11	FATHION TRI AQEELA SYAHRAN	4	3	3	2	3	3	1	4	1	23	63,888888 89
12	FALAH MIRZA	2	3	4	4	3	3	1	4	2	26	72,222222 22
13	HAFIZAH NUR AKILAH	2	3	4	2	3	3	4	3	4	21	58,333333 33
14	KARIZI IBRAHIM	3	3	4	3	3	3	3	1	4	20	55,555555 56
15	KEISHA AZZAHRA	2	4	2	2	4	3	3	2	4	23	63,888888 89
16	M. HAFIZA ALQODRI	2	2	3	4	2	4	1	1	1	14	38,888888 89
17	MALYKA NAHLA	3	3	2	3	3	4	3	2	2	17	47,222222 22
18	NAQIYYA ZALFA ALMAIRA	2	3	3	2	3	3	1	4	4	25	69,444444 44
19	MUHAMMAD AZAM	4	2	2	3	4	2	4	1	2	12	33,333333 33
20	MUHAMMAD IBRAHIM	3	2	3	2	4	3	4	4	4	33	91,666666 67
22	MIRZAFa	3	2	2	3	4	3	3	4	4	29	80,555555

Lampiran 11 Data Nilai Postest Kelas Eksperimen

No	Nama	Nomor Soal									Jumlah	Nilai Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	AZKIA	4	4	3	3	2	2	3	4	4	33	91,66666 667
2	AINA	4	3	3	2	2	3	4	4	4	29	80,55555 556
3	ALIYA	4	3	4	3	4	4	3	4	3	32	88,88888 889
4	ALKI ADRIANSAH	4	4	3	4	4	3	3	4	3	30	83,33333 333
5	ADE MUHIROH	4	3	3	3	3	3	4	4	4	31	86,11111 111
6	AZKA KENZI SYAHPUTRA	4	3	3	3	3	3	4	4	4	34	94,44444 444
7	ALFA DRIANSA	4	4	4	4	3	4	4	4	3	32	88,88888 889
8	CARISSA	4	2	3	4	4	3	4	4	4	30	83,33333 333
9	DWI ANINDYA	4	3	3	3	3	3	3	4	4	31	86,11111 111
10	FARIZ	4	4	3	4	3	4	4	4	4	32	88,88888 889
11	FATHION TRI AQEELA SYAHRIAN	4	2	3	4	3	3	2	3	3	29	80,55555 556
12	FALAH MIRZA	3	4	3	3	3	2	4	4	4	33	91,66666 667
13	HAFIZAH NUR AKILAH	4	4	3	3	3	3	4	4	4	35	97,22222 222
14	KARIZI IBRAHIM	4	3	3	4	4	4	3	4	3	30	83,33333 333
15	KEISHA AZZAHRA	4	3	3	4	3	3	4	4	2	31	86,11111 111
16	M. HAFIZA ALQODRI	4	4	2	3	3	3	4	4	3	32	88,88888 889
17	MALYKA NAHLA	4	3	3	3	4	3	4	4	3	34	94,44444 444
18	NAQIYYA ZALFA ALMAIRA	3	3	3	3	4	3	4	4	3	35	97,22222 222
19	MUHAMMAD AZAM	4	4	3	4	3	3	3	4	4	30	83,33333 333
20	MUHAMMAD IBRAHIM	4	4	3	3	4	3	4	4	2	31	86,11111 111

2 1	MIRZAF A	4	4	3	3	3	4	4	4	4	33	91,66666 667
2 2	NOPAL	4	3	3	4	3	4	3	3	4	29	80,55555 556
2 3	RAYYAN MIRZAK	4	4	3	4	4	3	4	4	3	32	88,88888 889
2 4	SALWA LIANDRA	4	4	3	3	3	4	4	3	3	30	83,33333 333
2 5	TAMIMA	3	2	3	3	4	3	4	3	3	31	86,11111 111

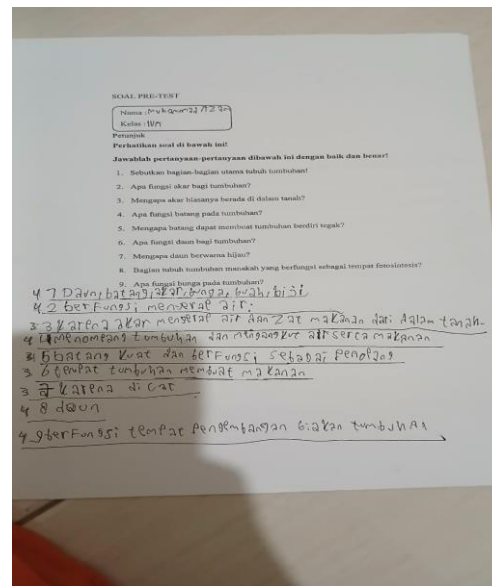
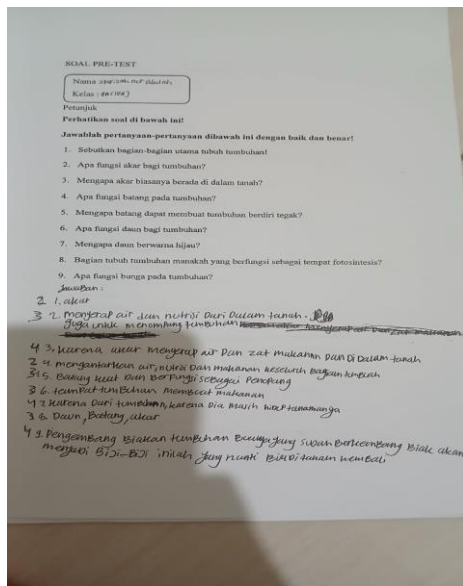
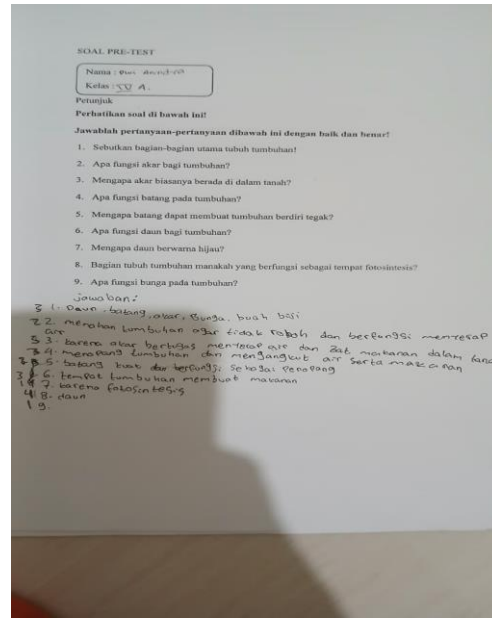
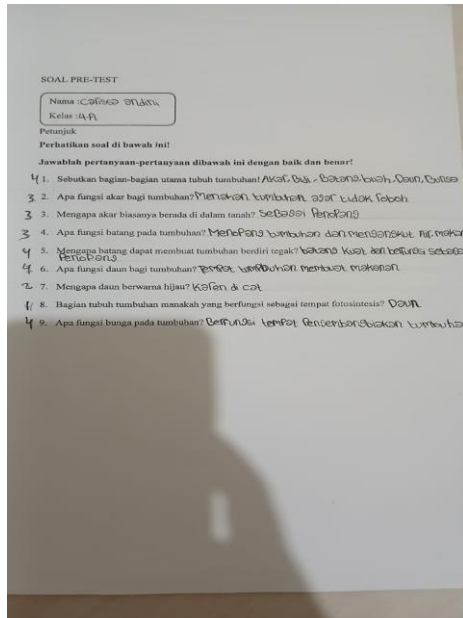
Lampiran 12 Data Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Nama	Nomor Soal									Jumlah	Nilai Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	ANANDYA AZZAHRA	2	2	4	2	2	3	3	4	2	24	66,66666667
2	ADINDA UTAMI	4	2	1	1	1	3	3	3	1	19	52,77777778
3	AZZAM ABRAHAM	4	3	2	3	2	3	4	1	3	25	69,44444444
4	APRIEL MORGAN	4	2	1	3	1	4	3	2	2	19	52,77777778
5	EFIC AL ICHAN	4	2	3	3	4	3	3	4	3	26	72,22222222
6	FAIZAH AMALIA	4	2	3	2	1	1	2	3	1	14	38,88888889
7	GIBRAN AHMAD R.B.B	4	2	3	4	3	1	2	3	1	14	38,88888889
8	ICHI AZZHURA	4	1	3	2	2	2	1	1	1	24	66,66666667
9	KAFI DZIKRI	4	2	3	4	3	3	3	4	3	32	88,88888889
10	KENZI ABKORI	4	3	2	4	2	3	4	4	1	29	80,55555556
11	KHUMAYRAH PUTRI ATMAJA	4	2	2	2	3	3	4	4	4	25	69,44444444
12	MUHAMMAD RAFIFAL FAREZI	4	2	3	2	2	2	2	4	1	23	63,88888889
13	MIKAYLA SYAFITRI	4	2	2	2	2	3	3	4	2	26	72,22222222
14	M. IBRAHIM	3	2	1	3	3	4	4	3	1	21	58,33333333
15	M. ARRIFAT TARIGAN	4	1	1	1	4	1	3	2	3	20	55,55555556
16	HHD. DZIKRI	4	2	2	3	1	3	3	1	4	23	63,88888889
17	NADIRA IRSAN	2	2	2	1	3	1	1	1	2	14	38,88888889
18	OKA WIRANTORO	3	2	2	2	1	1	1	1	1	17	47,22222222
19	RIYAN CADISTA	3	2	1	3	3	3	3	4	3	25	69,44444444
20	SYUHADA AZZAHRA	2	2	2	1	1	2	1	2	1	12	33,33333333

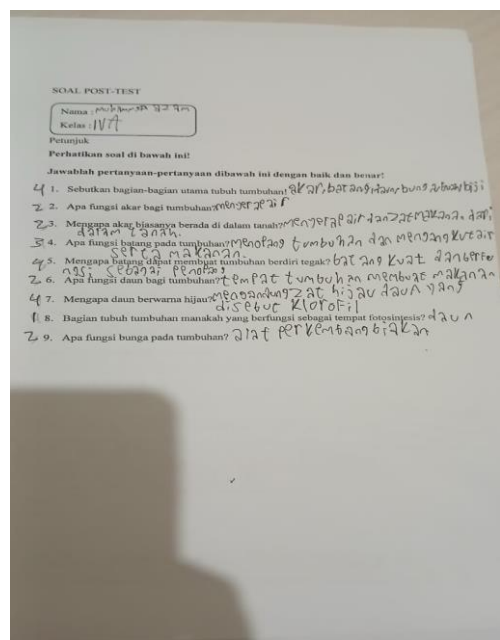
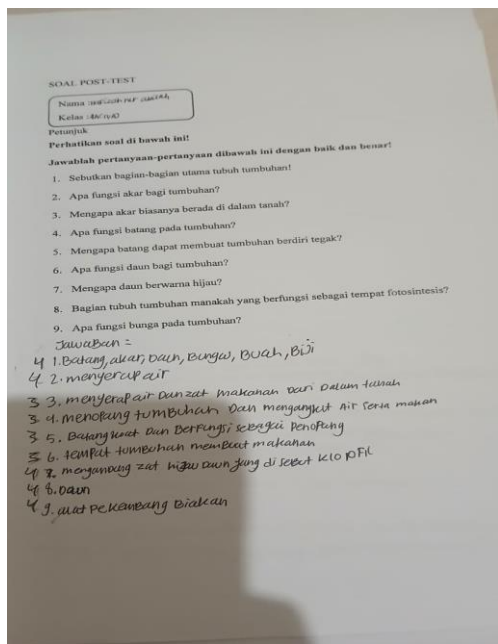
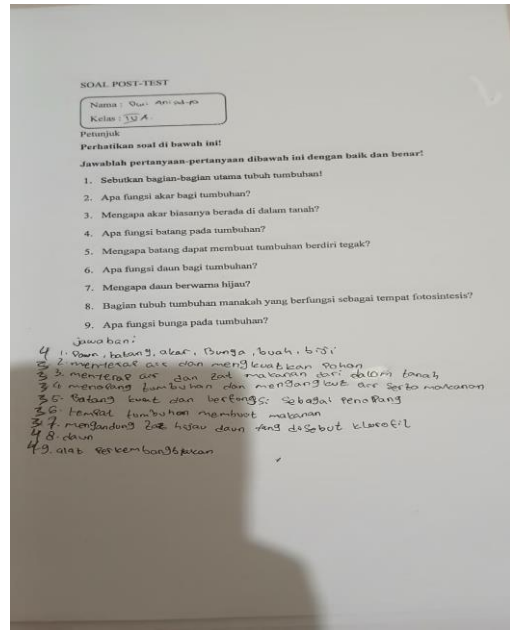
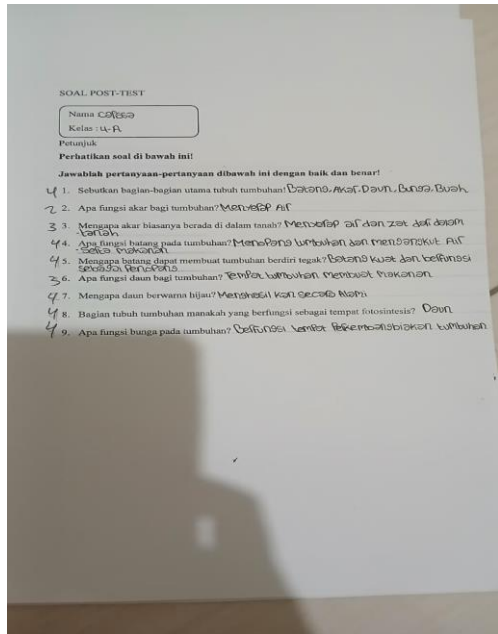
Lampiran 13 Data Nilai Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Nomor Soal									Jumlah	Nilai Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	ANANDYA AZZAHRA	3	3	4	4	3	4	3	4	2	30	83,33333333
2	ADINDA UTAMI	4	3	4	4	3	4	4	4	2	32	88,88888889
3	AZZAM ABRAHAM	4	3	3	1	1	4	4	4	1	31	86,11111111
4	APRIEL MORGAN	4	3	3	1	2	3	3	2	3	29	80,55555556
5	EFIC AL ICHAN	4	3	1	3	3	3	4	4	2	26	72,22222222
6	FAIZAH AMALIA	3	2	3	2	3	3	3	3	4	30	83,33333333
7	GIBRAN AHMAD R.B.B	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	105,5555556
8	ICHI AZZHURA	4	3	4	2	2	4	4	4	3	30	83,33333333
9	KAFI DZIKRI	4	3	4	4	4	3	4	4	3	31	86,11111111
10	KENZI ABKORI	4	3	3	4	3	3	4	4	4	32	88,88888889
11	KHUMAYRAH PUTRI ATMAJA	4	2	3	3	3	3	4	4	3	29	80,55555556
12	MUHAMMAD RAFIFAL FAREZI	4	3	2	3	4	3	2	4	2	30	83,33333333
13	MIKAYLA SYAFITRI	4	3	3	3	2	4	3	4	4	31	86,11111111
14	M. IBRAHIM	2	3	4	3	4	3	4	4	3	30	83,33333333
15	M. ARRIFAT TARIGAN	4	4	3	3	4	3	4	3	3	31	86,11111111
16	HHD. DZIKRI	3	4	3	4	4	3	4	3	4	32	88,88888889
17	NADIRA IRSAN	3	4	3	4	4	3	3	3	4	31	86,11111111
18	OKA WIRANTORO	4	3	4	2	3	4	3	3	3	28	77,77777778
19	RIYAN CADISTA	4	3	3	3	4	4	3	3	3	30	83,33333333
20	SYUHADA AZZAHRA	4	4	3	4	3	3	4	3	3	31	86,11111111

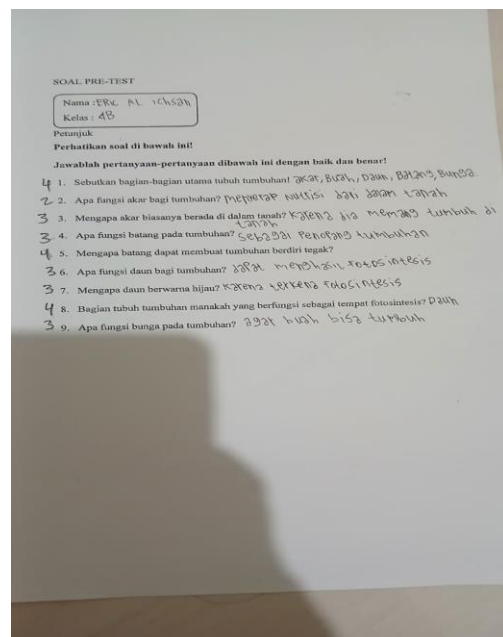
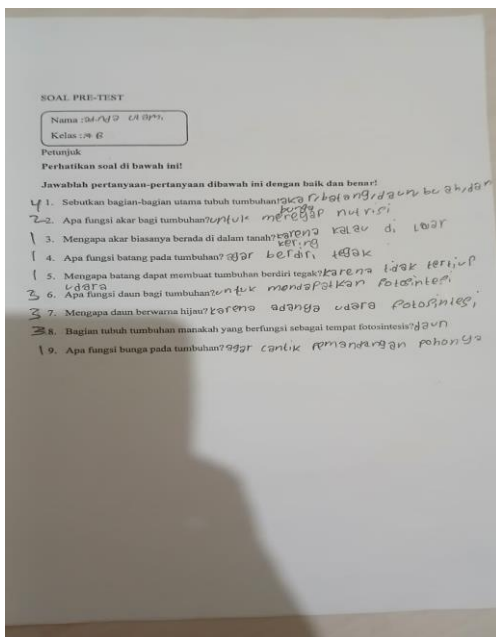
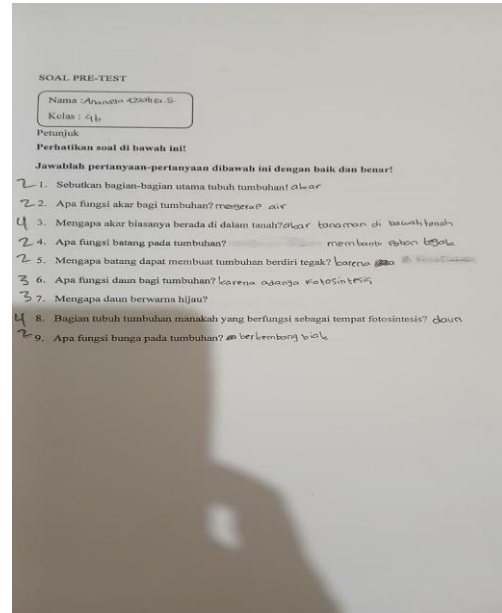
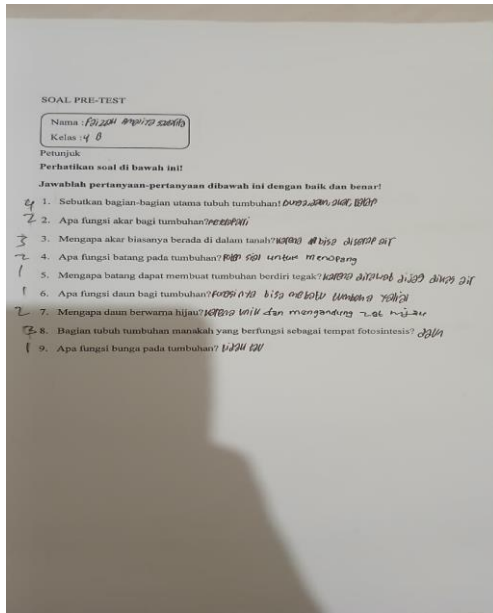
Lampiran 14 Hasil Pretest Kels Eksperimen



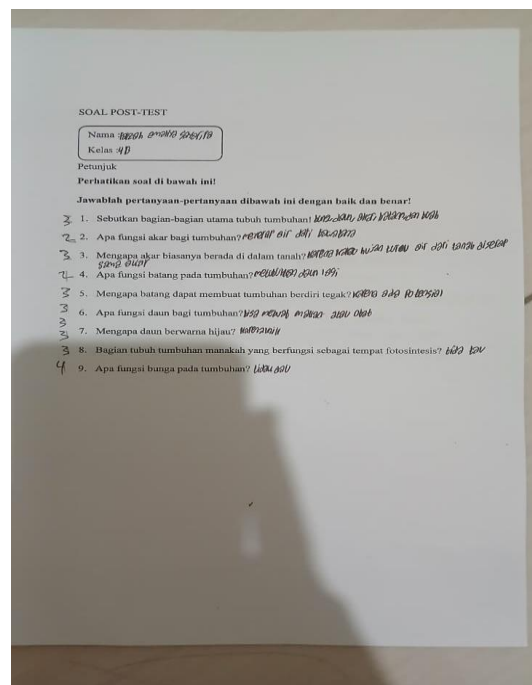
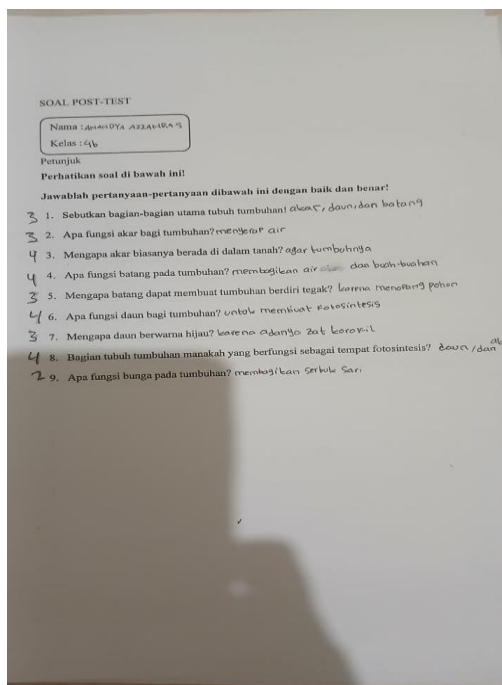
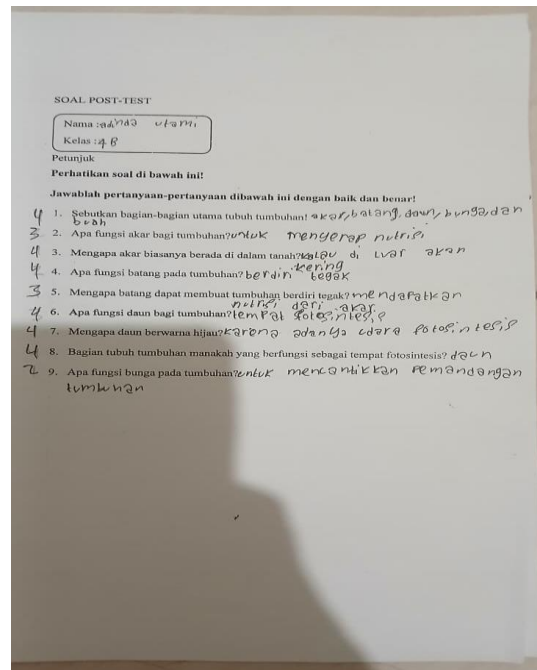
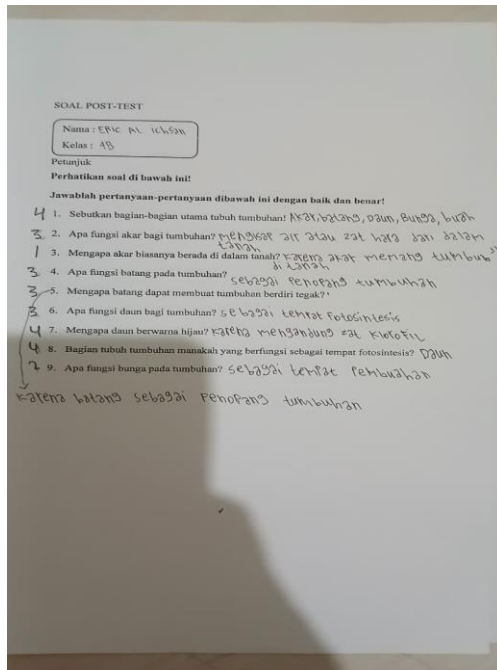
Lampiran 15 Hasil Posttest Kelas Eksperimen



Lampiran 16 Hasil Pretest Kelas Kontrol



Lampiran 17 Hasil Posttest Kelas Kontrol



Dokumentasi observasi waktu plp 3



Dokumentasi Penelitian





FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :



Nama Mahasiswa : Neni Sabrina

NPM : 2202090004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120 SKS

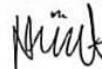
IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur	6/10/2025 
	Pengaruh model pembelajaran PJBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SND 060870 Medan Timur	
	Pengaruh Penggunaan Media Diorama Habitat Hewan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 060870 Medan Timur	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Neni Sabrina

Dibuat Rangkap 3:
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :



Nama Mahasiswa : Neni Sabrina

NPM : 2202090004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,87

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur	6/10/2025 
	Pengaruh model pembelajaran Pjbl untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Sdn 060870 Medan Timur	
	Pengaruh Penggunaan Media Diorama Habitat Hewan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 060870 Medan Timur	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Oktober 2025

Hormat Pemohon,



Neni Sabrina

Dibuat Rangkap 3:
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2305/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Neni Sabrina
N P M : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD Negeri 060870 Medan Timur

Pembimbing : Mawar Sari, S.Pd.,M.Pd.

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 06 Oktober 2026

Medan, 14 Rabi'ul Akhir 1447 H
06 Oktober 2025 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Syamsuvernita, M.Pd
NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Mahasiswa : Neni Sabrina
 NPM : 2202090004
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media *Kahoot* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
4/10/2025	Acc Judul	
23/12/2025	Revisi Bab I-III	
16/01/2026	Revisi Bab III	
20/2026 01	Revisi Instrumen	
21/2026 01	Revisi Lampiran dan modul	
20/2026 01	Acc Seminar	

Medan, 30 Januari 2026

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama Mahasiswa : Neni Sabrina

NPM : 2202090004

Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengaruh Media *Kahoot* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Medan, 30 Januari 2026

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
 Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis
Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Pada hari Jum'at, Tanggal 06 Februari 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Februari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur
benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Jum'at, tanggal 06, Bulan Februari, Tahun 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Februari 2026

Ketua,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> / <http://www.fkip.umma.ac.id>

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 06 Februari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan Rumusan Masalah.
2.	Perbaikan Tujuan Penelitian

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 06, bulan Februari, tahun 2026 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis
Siswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
- Ditolak

Dosen Pembahas,

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

**Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi**

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Medan, Februari 2026

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Bapak Prodi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Bapak memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

****Pertinggal****



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ssiswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ssiswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



ENI SABRINA
NPM. 2202090004

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Neni Sabrina
NPM : 2202090004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Ssiswa Kelas IV SDN 060870 Medan Timur

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
4/03/2026	Revisi hasil bab IV	
6/03/2026	Revisi Pembahasan bab IV	
8/03/2026	Revisi uji Hipotesis	
10/03/2026	Revisi Kesimpulan	
13/03/2026	Revisi Lampiran	
14/03/2026	Acc Sedang.	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Maret 2026

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

1773221927106_SKRIPSI NENI SABRINA 2202090004
TURNITIN.pdf

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet	824 words — 3%
2	etd.uinsyahada.ac.id Internet	340 words — 1%
3	repository.radenintan.ac.id Internet	170 words — 1%
4	repository.uinsu.ac.id Internet	153 words — 1%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet	151 words — 1%
6	repository.upi.edu Internet	147 words — 1%
7	repository.uinjambi.ac.id Internet	105 words — < 1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet	92 words — < 1%
9	prosiding.unipma.ac.id Internet	83 words — < 1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama : NENI SABRINA
NPM : 2202090004
Tempat/Tgl Lahir : Tamora, 12 Juli 2004
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : AFD 1 kebun tamora, Desa Kasikan, Provinsi Riau
Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara
Email : nenysabrina12@gmail.com
No. Hp : 0822-8533-5605

**Nama Orang Tua**

Ayah : Muhammad Sabri
Ibu : Erlina
Alamat : AFD 1 kebun tamora, Desa Kasikan, Provinsi Riau

Pendidikan Formal

SD : SD 053959 Pondok 8 Naman Jahe
SMP : SMP LPMD Pulo Raya
SMA : SMA Swasta Swakarya Salapian
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara