

**Pengaruh Game Edukasi Berbasis Aplikasi *Kahoot* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X Sma Negeri 03 Rejang Lebong**

**Ceshelya Astra<sup>1</sup>, Amrullah<sup>2</sup>, Muhammad Solihin<sup>3</sup>**

*email: [ceshelyaa@gmail.com](mailto:ceshelyaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [amrullah@iaincurup.ac.id](mailto:amrullah@iaincurup.ac.id)<sup>2</sup>, [sholihin@gmail.com](mailto:sholihin@gmail.com)<sup>3</sup>*

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup

*Jl. Dr. AK Gani No.1, Dusun Curup, Curup Utara, Kabupaten Rejang Lebong,*

---

**Article History:**

Dikirim:

4 Oktober 2025

Direvisi:

23 Desember 2025

Diterima:

5 Januari 2026

---

**Abstract:** Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Fenomena tersebut tampak dari minimnya keterlibatan siswa, kurangnya antusiasme selama proses belajar, serta masih dominannya penggunaan metode ceramah. Situasi ini menunjukkan perlunya penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan partisipasi dan kemampuan berpikir peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental tipe Nonequivalent Control Group Design. Sampel berjumlah 60 peserta didik yang terbagi dalam dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner yang terdiri dari 22 butir pernyataan dan telah dinyatakan valid serta reliabel. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-Test. Hasil analisis menunjukkan bahwa data memenuhi kriteria normal dan homogen sehingga layak dianalisis menggunakan statistik parametrik. Uji t menghasilkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang mengindikasikan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata nilai posttest peserta didik pada kelas eksperimen (89,20) tampak lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (55,10). Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

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

---

## Pendahuluan

Berpikir kritis mengandung aktivitas mental dalam hal memecahkan masalah, menganalisis asumsi, memberi rasional, mengevaluasi, melakukan penyelidikan, dan mengambil keputusan. Dalam proses pengambilan keputusan, kemampuan mencari, menganalisis dan mengevaluasi informasi sangatlah penting. Orang yang berpikir kritis akan mencari, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membuat kesimpulan berdasarkan fakta kemudian melakukan pengambilan keputusan.<sup>1</sup> Menurut hasil observasi peneliti ditemukan beberapa peserta didik yang mempunyai masalah tingkat berpikir kritis yang rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik inilah yang seharusnya mendapat perhatian karena pengaruhnya sangat besar terhadap keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Selain faktor pengetahuan, keberhasilan proses belajar mengajar ini ditentukan oleh dari sejauh mana tingkat berpikir kritis peserta didik. Proses ini akan berhasil apabila ada keinginan ataupun dorongan dalam diri peserta didik yang bisa terpenuhi dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 03 Rejang Lebong, peneliti menemukan bahwa pembelajaran masih berpusat pada *guru (teacher-centered)*, media berbasis *IT* jarang digunakan, dan peserta didik kurang terlibat secara aktif. Akibatnya, peserta didik kurang antusias, mudah bosan, bahkan ada yang mengantuk saat pembelajaran PAI. Serta pada proses pembelajaran PAI peserta didik kurang merespon pertanyaan yang diberikan secara langsung oleh pendidik, ketika guru memberikan pertanyaan tentang apa kesimpulan materi yang telah diajarkan peserta didik banyak diam dan ketika guru memberikan soal pembelajaran peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan pemahaman mereka yang sesuai dengan materi yang telah diajarkan.

Sehingga diperlukannya inovasi baru dalam pembelajaran seperti penggunaan aplikasi belajar digital salah satu solusinya pendidik dapat menggunakan aplikasi *kahoot* sebagai media game edukasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat diakses secara online bukan hanya memiliki fitur kuis saja, namun didalamnya terdapat game, diskusi dan

---

<sup>1</sup> M.Pd. Samin, S.Pd., "Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi," In *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi*, ed. Riana Kusumawati, Rizal Seti (CV. Mega Press Nusantara, 2023), <https://play.google.com/books/reader?id=ivPcEAAAQBAJ&pg=GBS.PR2&hl=id>.

juga survei. Adapun *future game* dan kuis dapat diterapkan secara dua versi yaitu kelompok dan individu dalam menjawab pertanyaan yang terdapat didalam layar android mereka.<sup>2</sup>

Menurut Samin, pembelajaran yang memadukan teknologi digital dengan game edukasi merupakan salah satu pendekatan inovatif dan efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Samin menegaskan bahwa literasi digital, literasi informasi, dan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (*TIK*) merupakan prasyarat penting dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, teori yang dikemukakan Samin menjadi dasar konseptual dalam penelitian ini, khususnya dalam merancang intervensi pembelajaran berbasis game edukasi untuk mengukur peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.<sup>3</sup>

Sejalan dengan penelitian Made Mertayasa, dkk yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Game edukasi- *Kahoot* Berbasis *Hots* Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik SD”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis IPA pada peserta didik kelas V Sekolah dasar antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media game edukasi - *kahoot* dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbantuan gambar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media game edukasi-*Kahoot* berbasis *HOTS (AI)* memiliki skor hasil belajar dengan rata-rata sebesar 76,22, sedangkan kelompok peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbantuan gambar memiliki skor keterampilan berpikir kritis dengan rata-rata sebesar 59,11. Jadi dari hasil analisis data dan uji *ANAVA* satu jalur menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media game edukasi-*kahoot* berbasis *HOTS* berbeda dengan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran berbantuan gambar.<sup>4</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media game edukasi terhadap motivasi belajar peserta didik, minat belajar peserta didik, hasil belajar peserta

---

<sup>2</sup> Novita Sari, Irwan Irwan, and Alif Aditya Candra, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis *Kahoot* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas X Perhotelan Smk Negeri 6 Kota Jambi,” *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 606–15, <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1815>.

<sup>3</sup> Samin, S.Pd., “BERPIKIR Kritis DENGAN GAME EDUKASI.”

<sup>4</sup> I Made Mertayasa, I Gede Astawan Astawan, and I Ketut Gading, “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- *Kahoot* Berbasis *Hots* Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Sd,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (2022): 355–65, <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>.

didik, dan lainnya serta masih sedikit penelitian yang dilakukan untuk mengkaji penggunaan aplikasi *kahoot* sebagai media game edukasi pada kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PAI, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam memperluas pemahaman tentang pengaruh aplikasi *kahoot* sebagai media game edukasi terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Game edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX SMA Negeri 03 Rejang Lebong”.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan metode kuasi eksperimen. Penggunaan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Pada desain ini menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara random.<sup>5</sup> Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan berupa penerapan game edukasi berbasis aplikasi *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan kata lain, penelitian ini berupaya melihat sejauh mana pengaruh antara penerapan aplikasi *kahoot* dalam pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa secara nyata di kelas V SDN 32 Rejang Lebong.

Populasi dalam penelitian ini mencakup guru serta seluruh peserta didik kelas X di SMA Negeri 03 Rejang Lebong, Sampel penelitian ini menjuru pada seluruh peserta didik kelas X (a dan b) yang berjumlah 60 peserta didik dan masing-masing terdiri dari kelas Xa 30 peserta didik 17 laki-laki dan 13 perempuan, dan kelas Xb 30 peserta didik 16 laki-laki dan 14 perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisikan 22 pernyataan. Instrumen yang digunakan untuk mengambil data dalam penelitian perlu sudah diuji menggunakan uji validitas dan uji realibilitas.

### **Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

---

<sup>5</sup> John W Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (New York: Pearson, 2019).

## 1. Uji Normalitas

Ketika menguji parameter populasi dengan menggunakan statistik atau ukuran populasi melalui data sampel, statistik parametrik sering digunakan.<sup>6</sup> Disarankan untuk melakukan uji normalitas pada data guna mengevaluasi apakah data yang dianalisis mengikuti distribusi normal atau tidak. Kriteria pengambilan keputusan dalam penelitian ini menggunakan taraf signifikan 5%. Jika probalitas  $> 0,05$  maka data yang diuji memiliki distribusi normal, sebaliknya jika probalitas  $< 0,05$  maka data yang diuji memiliki distribusi tidak normal, berikut tabel hasil uji normalitas.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Pretest_Eksperimen	,141	30	,129	,962	30	,348
	Posttest_Eksperimen	,145	30	,110	,931	30	,051
	Pretest_Kontrol	,079	30	,200*	,974	30	,657
	Posttest_Kontrol	,079	30	,200*	,974	30	,657

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas (Sig) diketahui dengan menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* biasanya sampel dalam penelitian ini  $> 50$ . Nilai signifikansi untuk *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yaitu  $0,129 > 0,05$ , kemudian nilai dari *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa kelas eksperimen yaitu  $0,110 > 0,05$ . Sedangkan nilai signifikansi *pretest* kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol yaitu  $0,200 > 0,05$ , kemudian nilai *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa kelas kontrol yaitu  $0,200 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

## 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok memiliki varian yang homogen atau tidak<sup>7</sup>. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm. 206

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019).

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	1,412	1	58	,240
	Based on Median	1,296	1	58	,260
	Based on Median and with adjusted df	1,296	1	56,710	,260
	Based on trimmed mean	1,423	1	58	,238

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi berdasarkan rata-rata untuk varians hasil belajar IPAS adalah 0,198. Karena nilai signifikansi  $0,240 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa varians data kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran PAI di kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis menggunakan rumus *Independent Sample t-Test*. Uji ini digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa dari kelompok eksperimen dan *posttest* dari kelompok kontrol. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**<sup>8</sup>Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample t-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
Kemampuan_Berpikir_Kritis	Equal variances assumed	1,412	,240	23,054	58	,000	34,100	1,479	31,139	37,061
	Equal variances not assumed			23,054	56,185	,000	34,100	1,479	31,137	37,063

Hasil uji *Independent Sampel t-Test* diperoleh nilai sig. (2 tailed) =  $0,000 < 0,05$ . Dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa antara penerapan game edukasi berbasis aplikasi *kahoot* dengan metode konvensional pada mata pelajaran PAI di kelas X SMA Negeri 3 Rejang Lebong.

Untuk lebih jelasnya mengetahui rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel statistik berikut ini.

<sup>8</sup> Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2020).

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan_Berpikir_Kritis	Posttest_Eksperimen	30	89,20	6,222	1,136
	Posttest_Kontrol	30	55,10	5,189	,947

Berdasarkan tabel di atas bahwa group statistic kemampuan berpikir kritis siswa pada posttest eksperimen sebesar 89,20 sedangkan kemampuan berpikir kritis siswa posttest kontrol sebesar 55,10. Dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media game edukasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PAI. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi uji Independent Sample t-Test sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang menandakan adanya perbedaan nyata antara kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran berbasis teknologi interaktif mampu menghadirkan lingkungan belajar yang lebih kondusif bagi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen yang mencapai 89,20, jauh melampaui nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 55,10, menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan dukungan *Kahoot* mengalami peningkatan signifikan dalam aspek analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan. Hal ini tidak hanya menggambarkan efektivitas media *Kahoot* sebagai sarana pembelajaran, tetapi juga menegaskan bahwa bentuk pembelajaran yang kompetitif dan berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa secara nyata dalam proses pembelajaran.

*Kahoot* menyediakan fitur kuis, permainan, dan diskusi dengan format visual menarik, waktu terbatas, dan sistem skor yang mendorong peserta didik untuk lebih aktif. Aktivitas ini sejalan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital, kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian yang relevan juga menunjukkan bahwa penggunaan *Kahoot* meningkatkan motivasi, fokus, serta keaktifan siswa karena mereka terdorong untuk menjawab soal secara cepat dan tepat.<sup>9</sup>

<sup>9</sup> Samin, "Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Game Edukasi Sebagai Strategi Pembelajaran Abad 21," 2021.

Penelitian terbaru turut mengonfirmasi bahwa gamifikasi melalui *Kahoot* berpengaruh langsung terhadap kemampuan berpikir kritis, baik melalui peningkatan motivasi maupun keterlibatan belajar.<sup>10</sup>

Lebih jauh, fitur pertanyaan berbatas waktu pada *Kahoot* menuntut peserta didik untuk berpikir cepat, menyaring informasi, dan menggunakan penalaran logis sebelum menentukan jawaban. Proses tersebut selaras dengan karakteristik keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), yang sangat penting dalam pembelajaran PAI untuk melatih kemampuan analitis dan pengambilan keputusan moral. Penelitian lain juga menemukan bahwa penerapan *Kahoot* berbasis HOTS efektif meningkatkan penguasaan konsep sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis siswa secara sistematis.<sup>11</sup>

Sementara itu, perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol juga dapat dilihat dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru cenderung membatasi keterlibatan siswa, sehingga tidak memberikan stimulasi kognitif yang memadai. Sebaliknya, pembelajaran menggunakan *Kahoot* mendorong peserta didik untuk terlibat secara mandiri, kompetitif, dan aktif, termasuk memperoleh umpan balik langsung yang membantu memperkuat pemahaman konsep. Mekanisme ini menjadi faktor penting yang menyebabkan meningkatnya kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelompok eksperimen.

Dengan demikian, temuan penelitian ini menguatkan bahwa integrasi teknologi digital melalui aplikasi *Kahoot* bukan hanya meningkatkan partisipasi belajar, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran PAI. Model pembelajaran interaktif seperti ini mampu mengatasi kejenuhan belajar sekaligus memberi ruang bagi peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan secara reflektif.

---

<sup>10</sup> F L Petrusly et al., “The Effect of Gamification Using *Kahoot* on Students’ Critical Thinking Abilities: The Role of Mediating Learning Engagement and Motivation,” *Educational Administration: Theory and Practice* 30, no. 5 (2024): 953–63, <https://doi.org/10.53555/kuey.v30i5.1524>.

<sup>11</sup> I M Mertayasa, I G Astawan, and I K Gading, “Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-*Kahoot* Berbasis HOTS Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>.

## **Simpulan Dan Saran**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, seluruh data yang dianalisis memenuhi syarat statistik parametrik, yaitu berdistribusi normal dan memiliki varians homogen. Hasil uji menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas X SMA Negeri 03 Rejang Lebong. Perbedaan rata-rata hasil belajar kedua kelompok memperlihatkan bahwa peserta didik yang menggunakan *Kahoot* menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan peserta didik yang belajar melalui metode konvensional.

Temuan tersebut menjadi bukti bahwa *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kompetitif, dan mendukung perkembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dengan demikian, *Kahoot* layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran PAI.

### **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan pembelajaran ke depan. Pertama, bagi guru PAI, penggunaan *Kahoot* dapat menjadi variasi dalam strategi mengajar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan menantang. Media ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif, sehingga mereka lebih terdorong untuk berpikir kritis, menganalisis pertanyaan, dan mengambil keputusan secara tepat.

Kedua, bagi pihak sekolah, penting untuk menyediakan dukungan fasilitas, terutama akses internet yang stabil dan perangkat teknologi yang memadai. Dukungan yang baik akan membantu optimalisasi penggunaan *Kahoot* dan media digital lainnya dalam pembelajaran.

Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat diperluas baik dari sisi mata pelajaran, jenjang pendidikan, maupun variabel yang diteliti. Variabel seperti motivasi belajar, kreativitas, literasi digital, atau keterampilan sosial dapat ditambahkan untuk melihat pengaruh media *Kahoot* dari perspektif yang lebih luas.

Dengan perluasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang efektivitas media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan adanya saran-saran ini, diharapkan penggunaan *Kahoot* dan media pembelajaran digital lainnya dapat terus dikembangkan untuk mendukung peningkatan

kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik di tengah perkembangan era teknologi yang semakin pesat.

### Daftar Pustaka

- Creswell, John W. *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. New York: Pearson, 2019.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP, 2020.
- Mertayasa, I M, I G Astawan, and I K Gading. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi-Kahoot Berbasis HOTS Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>.
- Mertayasa, I Made, I Gede Astawan Astawan, and I Ketut Gading. "Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Media Gamifikasi- Kahoot Berbasis Hots Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sd." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 9, no. 2 (2022): 355–65. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.686>.
- Novita Sari, Irwan Irwan, and Alif Aditya Candra, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas X Perhotelan Smk Negeri 6 Kota Jambi," *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 606–15, <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1815>.
- Petrusly, F L, M D S Bani, T Mahfud, and Zulkarnain. "The Effect of Gamification Using Kahoot on Students' Critical Thinking Abilities: The Role of Mediating Learning Engagement and Motivation." *Educational Administration: Theory and Practice* 30, no. 5 (2024): 953–63. <https://doi.org/10.53555/kuvey.v30i5.1524>.
- Samin, S.Pd., M.Pd. "BERPIKIR KRITIS DENGAN GAME EDUKASI." In *BERPIKIR KRITIS DENGAN GAME EDUKASI*, edited by Riana Kusumawati, Rizal Seti. CV. Mega Press Nusantara, 2023. <https://play.google.com/books/reader?id=ivPcEAAAQBAJ&pg=GBS.PR2&hl=id>.
- Samin. "Pembelajaran Berbasis Teknologi Dan Game Edukasi Sebagai Strategi Pembelajaran Abad 21," 2021.
- Sari, Novita, Irwan Irwan, and Alif Aditya Candra. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas X Perhotelan Smk Negeri 6 Kota Jambi." *Academy of Education Journal* 14, no. 2 (2023): 606–15. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1815>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.