

**PENGEMBANGAN GAME KAHOOT! BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Tesis

Oleh

Qonita Afriyani
NPM 2323053009



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

**PENGEMBANGAN GAME *KAHOOT!* BERBASIS KEARIFAN LOKAL
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

Qonita Afriyani

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**PROGRAM STUDI MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN GAME *KAHOOT!* BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Qonita Afriyani

Permasalahan dalam penelitian ini yakni masih minimnya guru dalam menggunakan media ketika pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian mengembangkan dan menguji efektivitas *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dengan melibatkan 31 peserta didik. Validasi dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan media memastikan kelayakan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dengan beberapa revisi untuk meningkatkan kejelasan tampilan dan isi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode konvensional menyebabkan kebosanan dan kejenuhan dalam pembelajaran, sementara *game kahoot!* berbasis kearifan lokal meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas diperoleh yakni seluruh kuesioner yang berjumlah 30 item, seluruhnya memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 dan dinyatakan telah memenuhi kriteria validitas dan seluruhnya dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menyatakan bahwa seluruh kuesioner memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0.60. Berdasarkan hal tersebut maka kuesioner penelitian dinyatakan memenuhi asumsi reliabilitas dan reliabel. Berdasarkan hasil rekapitulasi uji praktikalitas terhadap 30 butir pertanyaan yang diisi oleh 31 siswa sebesar 86,6% dan 7 butir pertanyaan yang diisi oleh 10 guru sebesar 90,5%, media ini dinyatakan sangat praktis. Sementara, Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sig. 2-tailed = 0,000), N-Gain pada kelas eksperimen sebesar 81,41% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 43,54% menandakan efektivitas tinggi. Rata-rata nilai meningkat dari 43,54 (pre-test) menjadi 81,41 (post-test). Dengan demikian, *game kahoot!* berbasis kearifan lokal terbukti sebagai media inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci : *Game Kahoot!*, Kearifan Lokal, Kemampuan Berpikir Kritis

ABSTRACT

KAHOOT! GAME DEVELOPMENT BASED ON LOCAL WISDOM TO IMPROVE CRITICAL THINKING ABILITY INDONESIAN LANGUAGE SUBJECT GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

Qonita Afriyani

The problem in this study is the lack of teachers in using media during classroom learning. The purpose of this study is to develop the effectiveness of the local wisdom-based Kahoot! game in improving students' critical thinking skills in the Indonesian language subject of fourth-grade students at SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis.

The development model used was the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation, involving 31 students. Validation was carried out by material, language, and media experts to ensure the feasibility of the local wisdom-based Kahoot! game, with several revisions to improve the clarity of the display and content.

The results of the study indicate that conventional methods cause boredom and saturation in learning, while local wisdom-based kahoot! games increase student engagement and understanding. Based on the results of the validity test calculation, it was obtained that all 30 questionnaires, all of which had a significance value of less than 0.05 and were declared to have met the validity criteria and all of which could be used in research. Based on the results of the reliability test calculation, it was stated that all questionnaires had a Cronbach's Alpha value greater than 0.60. Based on this, the research questionnaire was declared to meet the assumptions of reliability and reliability. Based on the results of the recapitulation of the practicality test on 30 questions filled out by 31 students amounting to 86.6% and 7 questions filled out by 10 teachers amounting to 90.5%, this media was declared very practical. Meanwhile, the t-test showed a significant difference between the experimental class and the control class (Sig. 2-tailed = 0.000), N-Gain in the experimental class was 81.41% while in the control class it was 43.54% indicating high effectiveness. The average score increased from 43.54 (pre-test) to 81.41 (post-test). Thus, the local wisdom-based Kahoot! game has proven to be an innovative medium for improving students' critical thinking skills.

Keywords: Kahoot! Game, Local Wisdom, Critical Thinking Skills

Judul Tesis

: **PENGEMBANGAN GAME KAHOOT! BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: **Qonita Afriyani**

No. Pokok Mahasiswa

: **2323053009**

Program Studi

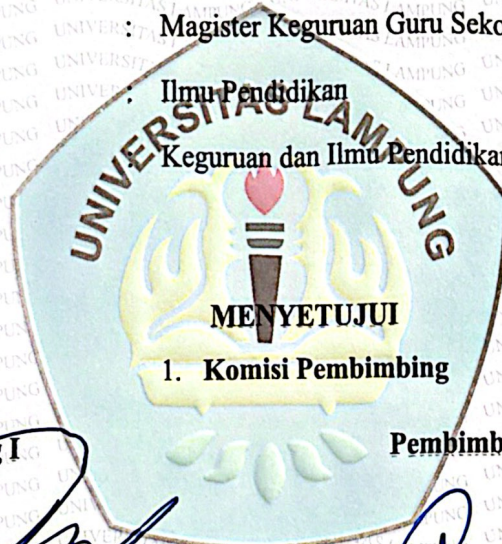
: **Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan

: **Ilmu Pendidikan**

Fakultas

: **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Munaris, M.Pd.

NIP 197008072005011001

Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.

NIP 197410102008011015

2. Mengetahui

Ketua Jurusan

Ilmu Pendidikan FKIP

Ketua Program Studi

Magister Keguruan Guru SD

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.

NIP 19741220 200912 1 002

Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

NIP 19670722 199203 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Munaris, M.Pd.**

Sekretaris : **Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.**

Penguji Anggota : **I. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.**

II. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Alber Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870504 201404 1 001

3. Direktur Pascasarjana Universitas Lampung

Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si.

NIP 19640326 198902 1 001

4. Tanggal Lulus Ujian Tesis: 23 Juli 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Qonita Afriyani

NPM : 2323053009

Program Studi : Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan sebenarnya bahwa:

1. Tesis ini berjudul “Pengembangan *Game Kahoot!* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” merupakan karya saya sendiri serta dibantu dengan berbagai sumber dan masukan para ahli yang disusun berdasarkan etika ilmiah yang berlaku dengan ilmu akademik.
2. Hak intelektual atas karya ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini, apabila dikemudian hari ternyata ditemukan ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bandar Lampung, 23 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Qonita Afriyani
NPM 2323053009

RIWAYAT HIDUP



Qonita Afriyani lahir di Indramayu pada 11 Februari 1994. Ia merupakan anak tunggal dari pasangan Bapak H. Afrizal Sikumbang, S.H. dan Ibu Hj. Sri Sofyani. Pendidikan dasarnya dimulai pada tahun 1999 di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis. Setelah lulus pada tahun 2005, ia melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 29 Bandar Lampung. Pada tahun 2008, ia meneruskan pendidikannya di SMA Negeri 10 Bandar Lampung.

Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, tahun 2011 Qonita melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi dengan mengambil Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Lampung. Pada tahun 2023, melanjutkan pendidikan ke jenjang magister dengan mengambil Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTTO

“Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”

(Abu Hamid Al Ghazali)

“Dunia itu ibarat bayangan. Kalau kau berusaha menangkapnya, ia akan lari. Tapi kalau kau membelakanginya, ia tak punya pilihan selain mengikutimu.”

(Ibnu Qayyim Al Jauziyyah)

“Dari mana datangnya inspirasi, dari visi turun ke kerja keras tanpa henti. Tak sedikit orang bervisi, tapi segelintir yang mampu menggerakkan banyak pribadi.”

(Najwa Shihab)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan penuh rasa syukur terhadap nikmat yang Allah Swt berikan.

Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Saw.

Karya ini aku persembahkan untuk:

Orang Tuaku tercinta:

Orang Tuaku dan Mertuaku Tercinta

Bapak H. Afrizal Sikumbang, S.H. dan ibu Hj. Sri Sofyani yang selama ini selalu setia dengan senang hati mendampingi dan membimbingku. Serta Bapak Mulyadi, S.Pd. (alm) dan Ibu Nanik Pujiati, S.Pd. Selalu berdo'a untuk kebaikan anaknya, semangat yang selalu terucap dan pengorbanan yang tidak akan pernah bisa terbalaskan yang membuatku bisa bertahan sampai saat ini.

Suami Yang Ku Sayangi

Ra'is Dwi Cahyadi, S.E.,M.H. Terimakasih atas doa dan dukungannya selama ini yang selalu semangat dalam menanti keberhasilanku. Semoga karya ini dapat menjadi motivasi bagi kita untuk tidak lelah dalam menuntut ilmu. Terus belajar dan menjadi orang yang bermanfaat agar dapat membuat orangtua bangga.

Kedua Anakku Tersayang

Ghouzan Aqmar Alfarezal dan Rivanno Mihran Ghazzal yang selalu menghibur setiap lelahku dan menambah semangatku.

Para Pendidik dan Dosen

Sudah memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabaran.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur selalu terucap kepada Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan *Game Kahoot!* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Shalawat serta salam selalu terucap kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dan memberikan dukungan kepada mahasiswa dalam menyelesaikan studi.
3. Prof. Dr. Ir. Murhadi, M.Si., Direktur Pascasarjana Universitas Lampung yang telah memberikan petunjuk kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan ilmu yang berharga dalam proses penyelesaian tesis ini.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Ketua Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing, memberikan masukan dan nasihat kepada peneliti sehingga tesis ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Munaris, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan nasihat, kritik, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.

7. Dr. Rangga Firdaus, M.Kom. Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan nasihat, kritik, saran, motivasi dan penuh kesabaran sehingga penyusunan tesis ini dapat terselesaikan.
8. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi dalam proses penelitian ini.
9. Dr. I Wayan Ardi Sumarta, M.Pd. Dosen validator ahli materi dan ahli Bahasa yang telah memberikan nasihat, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penelitian ini.
10. Dr. Pramudiyanti, M.Si. Dosen validator ahli media yang telah memberikan nasihat, kritik, saran, dan motivasi dalam proses penelitian ini.
11. Bapak dan Ibu dosen serta staf Program Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, motivasi dan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
12. Ibu Fina Taniya, M.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam proses penelitian ini.
13. Bapak/Ibu guru SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung.
14. Sahabat tercinta yang selalu memberikan dukungan dan do'a kepada peneliti.
15. Teman-teman Angkatan 2023 Program Studi Magister Keguruan Guru Sekolah Dasar yang memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan tesis ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah Swt melindungi dan membalas kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Aamiin.

Bandar Lampung, 23 Juli 2025

Peneliti,

Qonita Afriyani
NPM 2323053009

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.6 Lingkup Penelitian	11
II. KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	13
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	14
2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	14
2.1.3 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	15

2.2	Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B	16
2.3	Hakikat Media Pembelajaran	19
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran	20
2.3.2	Macam-macam Media Pembelajaran	21
2.4	Hakikat Media Pembelajaran Digital	22
2.4.1	Pengertian Media Pembelajaran Digital	23
2.4.2	Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Digital	23
2.4.3	Macam-Macam Media Pembelajaran Digital	25
2.5	Media Pembelajaran <i>Game Kahoot!</i>	27
2.5.1	Indikator <i>Game Kahoot!</i>	28
2.5.2	Kelebihan <i>Game Kahoot!</i>	28
2.5.3	Kekurangan <i>Game Kahoot!</i>	29
2.6	Hakikat Kearifan Lokal	29
2.6.1	Pengertian Kearifan Lokal	30
2.6.2	Karakteristik Kearifan Lokal	31
2.6.3	Ciri-Ciri Kearifan Lokal	32
2.6.4	Indikator Kearifan Lokal	32
2.7	Hakikat Berpikir Kritis	34
2.7.1	Pengertian Berpikir Kritis	34
2.7.2	Indikator Berpikir Kritis	36
2.8	Model Game Based Learning	44
2.8.1	Sintaks Game Based Learning	46
2.9	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	47
2.10	Peintegrasian <i>Game Kahoot!</i> Berbasis Kearifan Lokal ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	49
2.11	Tinjauan Materi	49
2.12	Teori Belajar	50
2.13	Kerangka Berpikir	51
2.14	Hipotesis Penelitian	54
2.15	Penelitian Terdahulu	54
III.	METODE PENELITIAN	55
3.1	Jenis Penelitian	55
3.1.1	<i>Analyze</i>	56
3.1.2	<i>Design</i>	57

3.1.3	<i>Develompent</i>	57
3.1.4	<i>Implementation</i>	58
3.1.5	<i>Evaluation</i>	58
3.2	Lokasi Penelitian.....	59
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.3.1	Teknik Tes.....	59
3.3.2	Teknik Non-Tes.....	59
3.4	Populasi dan Sampel	66
3.4.1	Populasi	66
3.4.2	Sampel.....	66
3.5	Uji Prasyarat Instrumen.....	66
3.5.1	Uji Validitas	67
3.5.2	Uji Realibiltas.....	68
3.5.3	Daya Beda Soal	69
3.5.4	Tingkat Kesukaran Soal	69
3.6	Teknik Analisis Data.....	69
3.6.1	Teknik Analisis Data Kevalidan.....	69
3.6.2	Teknik Analisis Data Keefektifan	68
3.6.3	Teknik Analisis Data Kepraktisan.....	69
3.7	N-Gain	70
3.8	Instrumen Tes	71
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1	Hasil Penelitian	72
4.1.1	Proses Pengembangan Game <i>Kahoot!</i> Berbasis Kearifan Lokal.....	72
4.1.2	Tahap analisis (<i>Analysis</i>).....	74
4.1.3	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	76
4.1.4	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	76
4.1.5	Tahap implementasi (<i>Implementation</i>).....	80
4.1.6	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	82
4.1.7	Hasil Validasi Ahli	82
4.1.8	Hasil Uji Prasyarat Instrumen	83
4.1.9	Hasil Uji Efektivitas	98
4.1.10	Hasil Uji Kepraktisan	101
4.1.11	Hasil N-Gain.....	103

4.2	Pembahasan.....	104
4.2.1	Pengembangan <i>Game Kahoot!</i> Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa ...	104
4.2.2	Keefektifan Produk.....	124
4.2.3	Kepraktisan Produk	126
V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	127
5.1	Simpulan.....	127
5.2	Saran.....	128
5.2.1	Sekolah	128
5.2.2	Guru.....	129
5.2.3	Peserta Didik	129
5.2.4	Peneliti Selanjutnya	129
	DAFTAR PUSTAKA.....	130
	LAMPIRAN.....	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Diagram hasil uji coba terbatas	6
2. Kemampuan Daya Serap Siswa.....	24
3. Pengaruh aktivitas belajar dengan hasil belajar	24
4. Tampilan <i>Game Kahoot!</i>	28
5. Kerangka Berpikir.....	53
6. Konsep ADDIE menurut Branch (<i>Branch, 2009</i>).....	58
7. Nilai Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD.....	75
8. Siswa Menggunakan Media Konvensional.....	75
9. Tahap Produksi Game.....	77
10. Pembuatan Kuis	77
11. Pembuatan Soal dan Jawaban	78
12. Penambahan Gambar/Video/Audio	78
13. Pengaturan Waktu	79
14. Produk Jadi Game	79
15. Implementasi Produk	81
16. Evaluasi Produk	82
17. Nilai Bahasa Indonesia Enam Bulan Terakhir	105
18. Soal Pertama	108
19. Soal Kedua	108
20. Soal Ketiga.....	108
21. Soal Keempat	109
22. Soal Kelima.....	109
23. Soal Keenam	109
24. Soal Ketujuh.....	110
25. Soal Kedelapan	110

26. Soal Kesembilan	110
27. Soal Kesepuluh	111
28. Soal Kesebelas	111
29. Soal Kedua Belas	111
30. Soal Ketiga Belas	112
31. Soal Keempat Belas	112
32. Soal Kelima Belas	112
33. Soal Keenam Belas	113
34. Soal Ketujuh Belas.....	113
35. Soal Kedelapan Belas	113
36. Soal Kesembilan Belas	114
37. Soal Kedua Puluh.....	114
38. Soal Kedua Puluh Satu.....	114
39. Soal Kedua Puluh Dua	115
40. Soal Kedua Puluh Tiga	115
41. Soal Kedua Puluh Empat	115
42. Soal Kedua Puluh Lima	116
43. Soal Kedua Puluh Enam	116
44. Soal Kedua Puluh Tujuh	116
45. Soal Kedua Puluh Delapan	117
46. Soal Kedua Puluh Sembilan.....	117
47. Soal Ketiga Puluh	117
48. Tahap Implementasi.....	118
49. Kesalahan Penulisan	123
50. Perbaikan Kesalahan Penulisan	123

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Fase B Berdasarkan Elemen	17
2. Indikator Kearifan Lokal.....	32
3. Indikator Berpikir Kritis	36
4. Sintaks <i>Game Based Learning</i>	45
5. Sintaks model PBL	48
6. CP dan ATP Bab IV : Meliuk dan Menerjang.....	49
7. Penelitian Terdahulu yang Dikaji	53
8. <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i> (Creswell, 2018)	61
9. Pedoman Wawancara.....	63
10. Kriteria Validitas.....	65
11. Indeks Realibilitas.....	66
12. Indeks Daya Beda	67
13. Indeks Tingkat Kesukaran Soal	68
14. Indeks Kevalidan Produk.....	68
15. Persentase dan Kriteria Kualitatif	70
16. Kriteria Gain Ternormalisasi	71
17. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	71
19. Responden Berdasarkan Usia.....	72
20. Hasil Uji Validitas Kuesioner Penelitian Kelas Kontrol Pre-test	83
21. Hasil Uji Validitas Kuesioner Penelitian Kelas Kontrol Post test	85
22. Hasil Uji Validitas Kuesioner Penelitian Kelas Eksperimen Pretest	86
23. Hasil Uji Validitas Kuesioner Penelitian Eksperimen Post test.....	87
24. Uji Reliabilitas kuesioner Instrumen Penelitian.....	88
25. Uji Tingkat Kesukaran Kelas Kontrol Pre-test	89
26. Uji Tingkat Kesukaran kontrol Post Test.....	90

27. Uji Tingkat Kesukaran Kelas Eksperimen Pre-test	91
28. Uji Tingkat Kesukaran Kelas Eksperimen Post Test	92
29. Uji Daya Beda Item Kelas Kontrol Pre-test.....	93
30. Uji Daya Beda Item Kelas kontrol Post Test	95
31. Uji Daya Beda Item Kelas Eksperimen Pre test	96
32. Uji Daya Beda Item Eksperimen Post Test.....	97
33. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov (K-S).....	98
34. Hasil Uji Homogenitas.....	99
35. Hasil Uji Independent sample t-test	100
36. Rekapitulasi Kuisisioner Siswa	101
37. Rekapitulasi Kuisisioner Guru.....	102
38. N-Gain Score	103
39. Nilai Siswa Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran.....	105
40. Nilai Siswa Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian	138
2. Surat Balasan Penelitian	139
3. Lembar Instrumen Validasi Ahli.....	139
4. Pedoman Penskoran Tes	151
5. Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	152
6. Soal-Soal Pretes dan Postes	178
7. Rekapitulasi Nilai.....	195
8. Dokumentasi Penelitian	196
9. Modul Ajar	199
10. Kuisioner Siswa Untuk Uji Kepraktisan	206
11. Kuisioner Guru Untuk Uji Kepraktisan	218
12. Validitas Reliabilitas Kesukaran Daya Beda.....	230

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan bagian integral dari kurikulum pembelajaran Bahasa Indonesia di Indonesia. Bahasa Indonesia bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai penjalin identitas bangsa dan kekayaan budaya yang perlu dijunjung tinggi.

Terdapat empat kompetensi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang meliputi: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pada kurikulum merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk akhlak mulia dengan menggunakan bahasa Indonesia secara santun, membentuk sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara Republik Indonesia, membentuk kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulis, visual, audio, audiovisual) untuk berbagai tujuan (genre) dan konteks, membentuk kemampuan literasi (berbahasa, bersastra, dan bernalar kritis-kreatif) dalam belajar dan bekerja, membentuk kepercayaan diri untuk berekspresi sebagai individu yang cakap, mandiri, bergotong royong, dan bertanggung jawab, membentuk kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya, dan membentuk kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan (Agustina, 2017).

Pada kurikulum Bahasa Indonesia jenjang sekolah dasar, pembelajaran bahasa Indonesia tidak lagi dimasukkan ke dalam mata pelajaran tematik, melainkan berdiri sendiri. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan Bahasa Indonesia

baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang bersifat inovatif sehingga siswa mampu memahami pembelajaran lebih baik, memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik, meningkatkan sikap kreativitas siswa, serta mampu berperan di dalam lingkungan pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia inovatif sangat memperhatikan kompetensi dan hak-hak yang dimiliki siswa, sehingga dikatakan pembelajaran bahasa Indonesia inovatif adalah pembelajaran bahasa yang humanis (Daso, 2021). Pembelajaran bahasa Indonesia dalam konteks kurikulum merdeka, mengajak pendidik dan peserta didik untuk saling berkomunikasi secara aktif. Pendidik bukan hanya sebagai subjek, tetapi berperan sebagai fasilitator. Menurut Atmazaki (2013), mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional bahasa, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai bahasa budaya dan intelektual manusia Indonesia di era digital.

Pada era digital ini, penting untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia agar sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Teknologi tidak hanya memfasilitasi akses terhadap sumber belajar yang beragam, tetapi juga dapat memperkaya metode pembelajaran melalui pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selanjutnya, dalam era digital ini, pengaruh revolusi bahasa terlihat jelas pada semua sektor kehidupan salah satunya dalam dunia pembelajaran yakni perkembangan dalam penggunaan media pembelajaran. Pendidik hanya sedikit yang menggunakan media pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, sehingga berpengaruh

terhadap kegiatan evaluasi pembelajaran. Melihat situasi di atas, seharusnya disediakan fasilitas yang memadai untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalam kelas seperti jaringan internet. Hal ini akan menjadi tantangan baru dalam dunia pembelajaran untuk memahami teknologi agar tercapainya pembelajaran yang mampu berkolaborasi dengan jaringan internet sehingga lebih mudah tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Hal ini juga mendorong cara berpikir, bertindak, serta cara belajar peserta didik dalam menyiapkan diri bersaing dalam era revolusi 4.0.

Perkembangan teknologi di era pembelajaran 4.0 mengharuskan semua instansi pembelajaran harus mampu menciptakan suatu pembelajaran yang kondusif dan tidak membosankan (Andari 2020). Perubahan tersebut menuntut manusia untuk beradaptasi dengan berbagai inovasi (Alakrash & Razak, 2020). Oleh karena itu, dengan berkembangnya zaman menjadikan alat-alat komunikasi yang semakin canggih, bermanfaat dan mampu menjadi media untuk peserta didik dan guru dalam mengakses segala sesuatu.

Lembaga pendidikan harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman (Astuti, 2022). Proses pembelajaran pada hakikatnya menyenangkan bagi semua orang, namun dengan menggunakan metode yang selaras dengan perubahan zaman dan perkembangan teknologi informasi dari revolusi Industri 4.0 memungkinkan para pendidik untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran selama proses pendidikan (Aransyah et al., 2023). Seorang guru seharusnya memegang peranan yang penting untuk menghasilkan generasi bangsa yang berprestasi karena generasi bangsa yang berprestasi akan menentukan mutu kehidupan pribadi, masyarakat, dan bangsa dalam rangka mengantisipasi, mengatasi persoalan-persoalan, dan tantangan-tantangan yang terjadi dalam masyarakat pada kini dan masa depan sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Salah satu tujuan yang dapat ditempuh agar tujuan pendidikan dapat tercapai maka diperlukan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam menggali ilmu pengetahuan terutama pada saat proses pembelajaran di sekolah. Jika dikaitkan dengan aktivitas belajar, sebaiknya guru hendaknya berperan dalam

memfasilitasi proses belajar-mengajar agar terjadi proses mental emosional siswa sehingga dapat tercapai kemajuan. Peserta didik akan lebih leluasa menuangkan gagasan mereka yang dibangun berdasarkan informasi dari berbagai sumber. Suasana atau iklim belajar-mengajar harus diciptakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Maka dari itu, yang perlu diperhatikan adalah ketepatan media pembelajaran dalam mengajar yang dapat dipilih lalu disesuaikan dengan tujuan, jenis, dan sifat materi pembelajaran dengan kemampuan guru dalam memahami dan melaksanakan pembelajaran tersebut.

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi memiliki dampak positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada peningkatan kemampuan berpikir kritis secara umum. Kajian yang secara khusus mengevaluasi dampaknya terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, masih terbatas. Padahal, kemampuan berpikir kritis adalah salah satu tujuan utama pendidikan modern yang harus diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran, termasuk bahasa Indonesia. Media pembelajaran guru di dalam interaksi pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mashuri (2019), media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan materi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa. Menurut (Zaini, 2017) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang diinginkan yakni media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah membawa dampak signifikan dalam proses belajar-mengajar. Salah satu teknologi yang populer digunakan dalam pembelajaran interaktif adalah permainan pendidikan, seperti *game kahoot!*. *Game kahoot!* adalah platform permainan berbasis daring yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis, polling, dan diskusi interaktif

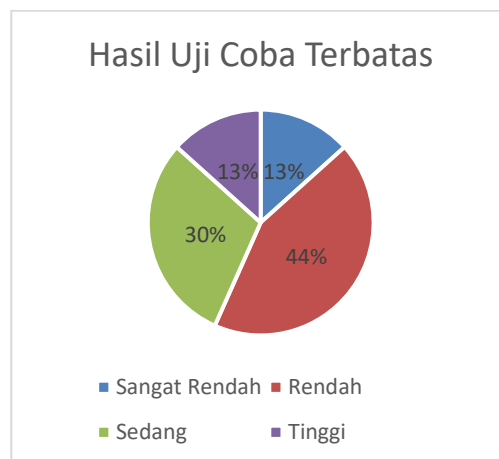
dalam kelas. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peran penting dalam memprovokasi antusiasme siswa untuk belajar, meningkatkan kebutuhan kognitif yang tepat, dan mengembangkan sosialisasi individu mereka serta perkembangan mental dan fisik yang sehat (Widodo, 2022). Pengembangan *game kahoot!* yang berbasis pada kearifan lokal menjadi hal yang menarik untuk dieksplorasi, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Game kahoot!* dapat dirancang tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga mempromosikan pemahaman akan budaya dan kearifan lokal yang kaya di Indonesia. Oleh sebab itu, media pembelajaran ini dapat memancing siswa untuk berpikir tingkat tinggi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi atau lebih umum disebut *High Order Thinking* (HOTS) merupakan kemampuan yang penting dimiliki peserta didik. Menurut Dinni (2018) HOTS adalah kemampuan untuk menghubungkan, memanipulasi, dan mengubah pengetahuan serta pengalaman yang sudah dimiliki secara kritis dan kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Salah satu yang termasuk di dalamnya yakni kemampuan berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis adalah salah satu keterampilan inti yang perlu dikembangkan pada siswa sejak dini. Kemampuan berpikir kritis yang diintegrasikan dengan kearifan lokal dalam *game kahoot!* diharapkan dapat meningkatkan minat serta kemampuan siswa dalam memahami dan menganalisis konten bahasa Indonesia dengan sudut pandang yang lebih luas dan mendalam. Berpikir kritis adalah sebuah proses aktif, proses dimana Anda memikirkan berbagai hal secara lebih mendalam untuk diri Anda, mengajukan pertanyaan untuk diri Anda, menemukan informasi yang relevan untuk diri Anda, dan lain-lain, ketimbang menerima berbagai hal dari orang lain sebagian besarnya pasif (Fisher, 2008). Melalui berpikir kritis, peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam memperoleh kemampuan berbahasanya seperti menjawab pertanyaan dan beradu argumen dengan orang lain.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada hasil pengamatan terhadap hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia, khususnya pada materi menentukan ide pokok dan ide pendukung. Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada 10 orang peserta didik, mayoritas peserta didik menunjukkan hasil yang masih rendah. Banyak peserta didik yang belum memahami materi. Hal ini dapat terlihat dalam diagram berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Uji Coba Terbatas

Berdasarkan hasil uji coba terbatas yang ditunjukkan oleh gambar 1, sebanyak 4 peserta didik (13%) memiliki nilai sangat rendah, menunjukkan pemahaman awal yang terbatas terhadap materi yang diujikan. Sebanyak 13 peserta didik (44%) memperoleh nilai rendah, sementara 9 peserta didik (30%) berada di kategori sedang. Hanya 4 peserta didik (13%) yang mendapatkan nilai tinggi, menunjukkan bahwa hanya sedikit peserta didik yang memiliki pemahaman yang baik sebelum pembelajaran lebih lanjut. Hasil ini menggambarkan bahwa mayoritas peserta didik memulai dengan pemahaman yang rendah, dengan hanya beberapa peserta yang menunjukkan pemahaman yang lebih baik.

Faktor penyebab rendahnya kemampuan berpikir kritis ini diduga berasal dari beberapa hal. Salah satunya yakni kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik kurang tertarik dan mudah bosan saat menerima pelajaran. Faktor lainnya yakni guru jarang memaparkan kearifan lokal ketika proses pembelajaran. Akibatnya, peserta didik kurang mengetahui dan mempelajari berbagai kearifan lokal budaya sekitar tempat tinggalnya. Padahal, pada beberapa alur tujuan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV menuntut peserta didik mampu mempelajari dan memahami kearifan lokal peserta didik itu sendiri. Selain itu, pendidik belum pernah menemukan media pembelajaran yang berbasis

kearifan lokal. Sehingga, di akhir proses pembelajaran bahasa Indonesia, anak-anak masih sulit untuk memahami pelajaran yang sedang dipelajari, membutuhkan tenaga yang ekstra agar anak-anak benar-benar memahami materi yang diajarkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia pada masyarakat Indonesia yang multikultur sudah seharusnya dilaksanakan dengan pembelajaran yang berbasis multikultur. Salah satu cara pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan multikultur adalah dengan melaksanakan pembelajaran berbasis kearifan lokal menggunakan media pembelajaran *game kahoot!*. Pembelajaran bahasa dengan memanfaatkan kearifan lokal akan lebih bermakna dan dapat melestarikan budaya Indonesia mengingat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu aspek penting yang perlu diajarkan kepada siswa (Alfianto, 2006).

Sibarani (2012), “Kearifan Lokal adalah suatu bentuk pengetahuan asli dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat.” Kurangnya informasi peserta didik mengenai kearifan lokal daerahnya sendiri, membuat sasaran dalam pembelajaran tidak terlaksana dengan baik, membuat tidak adanya keberadaan serta pemeliharaan dari generasi penerus mengenai kearifan lokal untuk dipelajari dalam proses pembelajaran maupun penerapan dalam lingkungan sekitar (Chusna, 2019). Untuk itu, pendidik perlu memasukkan materi yang menggunakan kearifan lokal dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mampu memahami pengetahuan daerah dalam menghadapi perkembangan serta kemajuan pendidikan terhadap ciri khas budaya daerah masing-masing.

Berdasarkan situasi di atas, maka penerapan media pembelajaran yang tepat adalah solusi dari hal ini. Dengan berkembangnya teknologi yang serba canggih memberi pengaruh yang cukup besar terhadap pendidikan. Guru dapat menggunakan media pembelajaran interaktif yang beragam, yang dapat mengajak siswa untuk berpikir kritis. Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan ke siswa yakni media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

Game kahoot! merupakan salah satu aplikasi pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran imteraktif untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton. *Game kahoot!* ini menekankan partisipasi yang lebih aktif antara pendidik dan peserta didik, serta hubungan peserta didik dengan teman sekelasnya. Hal ini disebabkan *game kahoot!* menyajikan fitur *game* berupa kuis online yang menumbuhkan daya saing yang kompetitif terhadap teman sekelasnya dalam menjawab kuis untuk memperoleh poin yang akan muncul setiap siswa selesai memilih jawaban. Kegunaan media pembelajaran *game kahoot!* sangat dibutuhkan berinovasi dengan kemampuan terciptanya siswa antusias pada proses belajar mewujudkan hal yang berkaitan pada teknologi serta multimedia. *Game kahoot!* berguna sebagai media pembelajaran berbasis digital bernuansakan adanya *game* kuis. *Game kahoot!* bisa digunakan menjadi alat membantu materi disampaikan agar lebih interaktif siswa dan guru. Media ini bisa dipergunakan pada pembelajaran dengan latihan soal, pengayaan, *pretest* serta *posttest* (Sakdah et al., 2021). Pada permainan pembelajaran *game kahoot!* bertujuan untuk penumbuhan perhatian serta dorongan belajar siswa mengenai pemahaman bahan ajar yang disajikan dari guru. Seperti media belajar pada era ini hanya pemanfaatannya pada guru untuk sebatas penyampaian pembelajaran, pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran interaktif masih tidak bisa melaksanakannya (Rejeki et al., 2020). Dengan fitur-fitur ini, siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, mengerjakan latihan interaktif, serta mendapatkan umpan balik langsung mengenai pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Firdaus, 2024).

Berdasarkan situasi dan kondisi di atas, maka diadakan tindakan berupa penelitian dengan judul “Pengembangan *Game Kahoot!* Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” oleh peneliti sehingga pembelajaran tidak membosankan, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir bagi peserta didik. *Game kahoot!* berbasis kearifan lokal diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan pada akhirnya meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. *Game kahoot!* berbasis kearifan lokal juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan

berpikir kritis peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih proaktif dalam mencari solusi dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri. Sebagai hasilnya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan tidak hanya lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik di jenjang Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal yang efektif dan menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini akan melibatkan beberapa tahap, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, hingga evaluasi *game* yang telah dikembangkan. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi dan metode yang tepat dalam mengintegrasikan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal ke dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pendidik banyak yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional dalam melakukan pembelajaran.
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal yang berpusat pada peserta didik.
3. Pendidik jarang mengaitkan kearifan lokal ketika kegiatan pembelajaran.
4. Belum adanya media pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk berpikir secara kritis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?
2. Bagaimanakah kevalidan dan kepraktisan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV?

3. Bagaimanakah keefektifan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan guna mencapai tujuan yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dirumuskan, sehingga tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV.
3. Mendeskripsikan keefektifan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi kepentingan teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan bahan kajian lebih lanjut bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan di dunia pembelajaran pada khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran dengan *game kahoot!* Berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mata pelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

2. Secara praktis

- a. Bagi Siswa

- 1) Siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.
 - 2) Siswa dapat meningkatkan keaktifannya dalam proses pembelajaran.
 - 3) Siswa dapat meningkatkan berpikir kritisnya dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Guru mendapatkan media pembelajaran yang lebih mudah dan kekinian.
- 2) Guru dapat mengembangkan kualitas pembelajaran ke arah yang lebih baik.
- 3) Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar di dalam kelas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan hasil belajar siswa dan kinerja guru.
- 2) Meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran.
- 3) Menerapkan inovasi pembelajaran.
- 4) Sebagai sumbangan bagi pemikiran yang baik dalam hal perbaikan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran pada sekolah tempat penelitian pada khususnya dan sekolah lain pada umumnya.

d. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai langkah awal membangun pengalaman bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang tepat guna membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam pokok bahasan tertentu.
- 2) Peneliti menerapkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1.6 Lingkup Penelitian

Berdasarkan manfaat penelitian di atas, lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu BAB IV Meliuk dan Menerjang.
2. Subjek uji coba adalah pendidik dan peserta didik untuk menguji pengaruh dan keefektifan penggunaan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal.

3. Indikator berpikir kritis yang digunakan adalah pendapat Ennis tahun 2011.
4. Indikator kearifan lokal yang digunakan adalah pendapat Mungmachon tahun 2012.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mendapat dampak signifikan dari kurikulum merdeka. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi dengan bahasa Indonesia baik secara lisan maupun tulisan (Suparlan, 2020). Dalam kurikulum merdeka terdapat keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan yang terakhir menulis (Kemendikbud, 2022).

Selain itu, dalam kurikulum merdeka pembelajaran bahasa Indonesia mengajak pendidik dan peserta didik untuk saling berkomunikasi secara aktif. Pendidik bukan lagi sebagai subjek, akan tetapi berperan sebagai fasilitator. Pendidik diberikan kebebasan terhadap independensi dalam mengajar, dengan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan dijalankan secara inovatif. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki capaian pembelajaran yang berbeda dalam setiap jenjang, sehingga peserta didik benar-benar dibimbing untuk belajar sesuai dengan kemampuan intelektual dan jenjang usianya. Adapun alur pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah. Pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar harus memperhatikan cara berpikir siswa dari konkret ke abstrak (Haryemi & Citrawati, 2023). Bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang mengikuti penyempurnaan ke dalam karakteristik kurikulum merdeka. Maka dari itu, pembelajaran bahasa penting bagi siswa karena berhubungan erat dengan keharuan (Kurniasari dan Munaris 2015).

2.1.1 Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran bahasa Indonesia di sekolah pada hakikatnya adalah mengajarkan anak agar dapat berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia (Suparlan, 2020). Secara implisit, pembelajaran melibatkan kegiatan memilih, menentukan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Pembelajaran berfokus pada bagaimana mencapai tujuan, bagaimana Anda mengorganisasikan materi pembelajaran, menyajikannya, dan mengelola pembelajaran.

2.1.2 Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar, siswa diharapkan belajar bahasa Indonesia dan guru diharapkan mengajarkan bahasa Indonesia karena bagaimana pun juga guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Tidak semua anak dapat berbicara bahasa Indonesia dengan baik dan benar, karena hampir setiap anak berkomunikasi menggunakan bahasa ibu sehingga tugas guru mengajarkan bahasa Indonesia agar anak dapat berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia.

Menurut Mailida tahun 2023 menyatakan bahwa karakteristik mata pelajaran bahasa Indonesia ialah menjadi modal dasar untuk belajar dan bekerja karena berfokus pada kemampuan literasi yaitu sebagai berikut: 1. Mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai sarana komunikasi, 2. Mata pelajaran bahasa Indonesia membentuk keterampilan berbahasa reseptif (menyimak, dan membaca), 3. Memiliki keterampilan berbahasa produktif (berbicara, dan menulis). Semua itu, harus dikuasai peserta didik secara berkesinambungan.

Peran penting orang tua dan guru dalam membesarkan anak sangat mendasar bagi perkembangan karakter anak dan keberhasilannya di masa depan.

Misalnya, anak-anak di sekolah dasar biasanya mulai belajar berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok. Anak-anak kelas bawah sekolah dasar masih memiliki kecenderungan yang kuat untuk ego, sehingga

ketika berhadapan dengan teman, anak memerlukan bimbingan orang tua dan guru untuk mencegah konflik antar teman sebaya (Fazriyah et al., 2020).

2.1.3 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah

Dasar

Berikut ini merupakan fungsi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, Sah (2023). Fungsi dan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

1. Untuk meningkatkan produktivitas pendidikan, dengan jalan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktunya secara lebih baik, dan mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar peserta didik.
2. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual, dengan jalan mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional, serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya.
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran, dengan jalan perencanaan program pendidikan yang lebih sistematis, serta pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian perilaku.
4. Lebih memantapkan pengajaran, dengan jalan meningkatkan kemampuan manusia dengan berbagai media komunikasi, serta penyajian informasi dan data secara lebih konkrit.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, karena dapat mengurangi jurang pemisah antar pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya konkrit, serta memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
6. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan alat media massa.

Beberapa tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.

2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, meningkatkan pengetahuan maupun kemampuan berbahasa sebagai khasanah budaya dan juga intelektual manusia Indonesia.

Guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan benar, guru hendaknya memiliki media pembelajaran. Karena media merupakan salah satu dari alat dalam proses pembelajaran yang kita tonton dan baca untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang lebih baik. Media juga dapat menyampaikan pesan yang merangsang pikiran, perasaan, dan kemampuan siswa untuk mendorong prestasi.

2.2 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran Bahasa

Indonesia Fase B

Pada fase B (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A) peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitarnya. Peserta didik menunjukkan minat terhadap teks, mampu memahami dan menyampaikan gagasan dari teks informatif, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam kerja kelompok dan diskusi, serta memaparkan pendapatnya secara lisan dan tertulis. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar.

Tabel 1. Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami dan memaknai teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu berbicara dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang santun, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks. Peserta didik mengajukan dan menanggapi pertanyaan, jawaban, pernyataan, penjelasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan aktif. Peserta didik mampu mengungkapkan gagasan dalam suatu percakapan dan diskusi dengan mematuhi tata caranya. Peserta didik mampu menceritakan kembali suatu informasi yang dibaca atau didengar dari teks narasi dengan topik yang

	beraneka ragam.
Menulis	Peserta didik mampu menulis teks narasi, teks deskripsi, teks rekon, teks prosedur, dan teks eksposisi dengan rangkaian kalimat yang beragam, informasi yang rinci dan akurat dengan topik yang beragam. Peserta didik terampil menulis tegak bersambung.

Berikut adalah contoh alur tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia fase B ATP SD kelas 4 kurikulum merdeka:

1. Menyimak

Ada tiga potongan alur tujuan pembelajaran yang masing-masing membutuhkan lima jam pelajaran. Walaupun pada beberapa tujuan pembelajaran dipraktikkan dengan mengamati siswa di sepanjang proses belajar atau digabungkan dengan mata pelajaran lain misalnya: IPAS, olahraga, matematika dan lainnya. Sebab, elemen menyimak ini menargetkan siswa untuk memahami gagasan dari pesan atau informasi yang disampaikan kepadanya. Berikut contoh ATP fase B SD kelas IV:

- 1) Memahami pesan yang terkandung di dalam iklan TV hingga radio.
- 2) Memaknai berbagai teks fiksi dan non fiksi yang dibacakan atau didengar.
- 3) Memahami aturan ketika berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, seperti olahraga, permainan, cerdas cermat dan lainnya.

2. Membaca dan memirsa

Kurikulum merdeka meminta siswa untuk bisa memahami informasi yang ada di sekitarnya. Berikut contoh alur tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia fase B ATP SD kelas 4 sesuai kurikulum:

- 1) Memahami kata-kata baru dan menggunakannya di percakapan lisan maupun tulisan.
- 2) Menemukan dan membandingkan persamaan maupun perbedaan dari 2-3 teks.
- 3) Memaknai pesan dari berbagai sudut pandang.

3. Berbicara dan mempresentasikan

Siswa harus bisa berbicara dengan pilihan kata dan gaya tubuh yang baik. Volume serta intonasi yang digunakan pun harus tepat serta sesuai dengan konteks.

Berikut contoh alur tujuan pembelajaran pada kurikulum merdeka ini:

- 1) Mampu mengemukakan ide dan tanggapan dengan urut dan jelas. Dilakukan dalam bentuk diskusi atau presentasi.
- 2) Menjadi anggota kelompok yang aktif, sportif serta bertanggung jawab. Setidaknya dilakukan minimal 2 kali proyek berkelompok dalam satu kuartal.
- 3) Mempertahankan pendapat dan memberikan sanggahan sesuai dengan data yang relevan. Setidaknya dalam sebulan diadakan kegiatan diskusi dan presentasi sebanyak 1-2 kali dalam sebulan.

4. Menulis

Pada elemen ini akan dijelaskan 3 contoh alur tujuan pembelajaran. Ketiganya bisa dimasukkan dalam ATP yang tengah disusun oleh guru, sebagai berikut:

- 1) Siswa mahir dalam menulis tegak bersambung bahkan bisa memperbaiki jika terjadi kesalahan.
- 2) Mengenal konsep menyunting dalam proses menulis dan melakukannya secara mandiri.
- 3) Membuat karangan naratif yang lengkap dengan bagian pembuka, tengah dan penutup.

Dengan kata lain pada elemen ini, siswa harus bisa menuliskan sebuah teks atau deskripsi secara berurutan. Jadi siswa harus bisa membedakan bagian-bagian dalam teks tersebut dengan baik.

2.3 Hakikat Media Pembelajaran

Hakikat media pembelajaran mengacu pada sifat dan peran media dalam proses pendidikan. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menyampaikan informasi, memfasilitasi pembelajaran aktif, dan memperluas pengalaman belajar siswa. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya sehingga keterbatasan dapat di atasi (Andrasari dkk. 2022).

Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. (Dwistia, dkk., 2022). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai penunjang proses belajar mengajar agar tujuan dari pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas, efektif dan efisien (Sajdah et al., 2022). Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif sangat penting dalam mendukung proses pendidikan yang inklusif, beragam, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Namun demikian, integrasi media pembelajaran haruslah dilakukan dengan bijaksana, mengingatkan pada tujuan pendidikan yang lebih luas dan konteks pembelajaran yang spesifik.

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan efektif kepada para siswa (Lestari, dkk. 2023). Sebagai contoh, meja adalah sebuah sarana pembelajaran. Namun, saat meja digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran, dengan tujuan penyampaian pesan (informasi) dalam materi pembelajaran dari sumber (guru atau kurikulum) kepada penerima (peserta didik atau yang menjadi sasaran pembelajaran, dan teknologi yang tidak hanya sekedar menyampaikan konten tetapi memainkan peran pedagogis (Nurul, 2021).

2.3.2 Macam-macam Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat digolongkan menjadi beberapa macam oleh beberapa ahli media. Smaldino, et al. (2014) mengelompokan media yang sering digunakan dalam pembelajaran menjadi enam jenis, yaitu :

a. Media teks

Media ini berbentuk karakter tertulis yang merupakan gabungan antara alphabet dan angka yang dapat disajikan dalam berbagai format, seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan lain sebagainya.

b. Media audio

Media audio adalah media penyampaian pesan yang berbentuk simbol-simbol auditif, baik verbal maupun nonverbal, yang dapat diterima melalui indera pendengaran saja. Media ini meliputi apa saja yang dapat didengar, seperti suara orang, suara musik, suara mesin, suara kebisingan, dan lain sebagainya. Pesan yang disampaikan direkam dengan menggunakan alat perekam (audio recorder) seperti pita kaset, piringan hitam, Cd, mp3. Selanjutnya rekaman tersebut diperdengarkan dengan menggunakan alat pemutar rekaman (audio player) seperti radio, *tape player*, *gramophone*, CD player, mp3 player. Media audio merupakan media yang sangat fleksibel, relatif murah, praktis, ringkas, dan mudah dibawa (portable). Media ini dapat digunakan baik untuk keperluan belajar kelompok (group learning) maupun belajar individual. Dengan karakteristik yang dimilikinya, media audio sangat efektif digunakan pada beberapa bidang studi seperti bahasa, drama, dan seni musik.

c. Media visual

Media visual adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam bentuk simbol-simbol yang dapat diterima melalui indera penglihatan. Contoh media visual meliputi diagram, poster, gambar, foto, grafik, kartun, dan lain sebagainya.

d. Media bergerak

Media bergerak adalah media yang menggambarkan suatu objek bergerak yang digabungkan dengan suara dan dapat diatur percepatan gerakannya.

Pemahaman pesan melalui media ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Contoh media yang termasuk ke dalam jenis media bergerak adalah video, film, dan animasi. Menurut Smaldino, et al. (2014), penggunaan media pembelajaran yang mampu menggabungkan pengalaman konkret dapat membantu mahasiswa mengintegrasikan pengalaman sebelumnya sehingga dapat membantu dalam mempelajari konsep-konsep yang abstrak. Misalnya, dalam pembelajaran dengan topik “konstruksi jalan raya” mahasiswa dapat belajar melalui video tersebut, mereka belajar bagaimana mesin penghampar aspal (asphalt finisher) menghamparkan aspal di jalan; bagaimana mesin perata tanah (graders) bekerja; dan tahap-tahap apa saja yang harus dilakukan dalam pekerjaan konstruksi jalan raya. Namun, mahasiswa perlu mengintegrasikan semua pengalaman tersebut ke dalam pengetahuan umum tentang konstruksi jalan raya. Menyaksikan video yang menunjukkan semua proses dan hubungannya satu dengan yang lain merupakan cara yang baik untuk mengintegrasikan berbagai pengalaman ke dalam abstraksi yang bermakna.

e. Media manipulatif

Media manipulatif merupakan benda tiga dimensi yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat balik, dipotong, digeser, dipindahkan, digambar, ditambah, dipilah, dikelompokkan atau diklasifikasikan yang bertujuan untuk menjelaskan konsep dan prosedur.

f. Media orang

Media pembelajaran ini merupakan orang yang menjadi narasumber langsung dari materi yang sedang dipelajari. Dalam perkuliahan, mahasiswa dapat belajar dari dosen, mahasiswa lain, atau orang dewasa lainnya. Contoh media orang adalah dosen, mahasiswa, atau ahli materi tertentu.

2.4 Hakikat Media Pembelajaran Digital

Hakikat media pembelajaran digital merujuk pada sifat dan peran media digital dalam konteks pendidikan. Media pembelajaran digital adalah perantara atau medium, yang mencerminkan alat (sarana) untuk menyampaikan proses

mengajar dalam bentuk digital. Baik itu media visual, audio seperti podcast, dan lain sebagainya yang tidak memiliki fisik melainkan bersifat elektronik (Hendra, dkk : 2023).

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital (Batubara, 2021). Contoh media pembelajaran digital antara lain: berkas foto digital, komik digital, berkas audio dan video digital, serta dokumen-dokumen digital lain yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

2.4.2 Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Digital

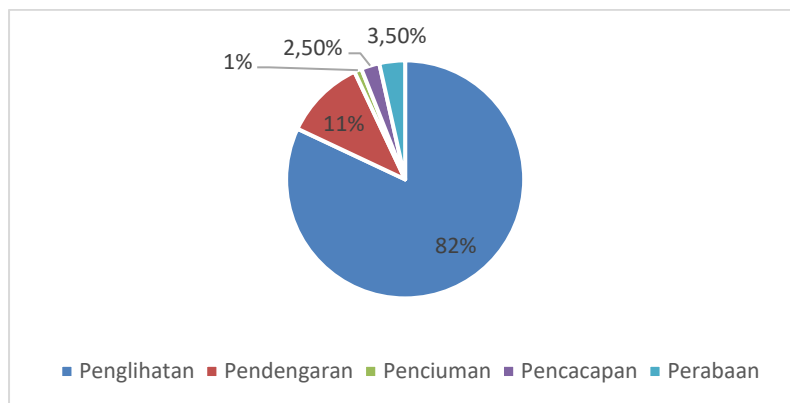
Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Berikut urgensi penggunaan media pembelajaran digital.

1. Meningkatkan Kemampuan Pendidik

Dengan adanya media pembelajaran digital, pendidik dapat menggunakan berbagai informasi yang terkandung di dalamnya. Pendidik tidak cukup hanya sebatas mampu menggunakan berbagai perangkat media, tetapi juga harus mengetahui dan menyadari bagaimana cara menggunakan media pembelajaran tersebut secara kritis, kreatif, dan positif (Batubara, 2021). Pentingnya peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran telah dipertegas oleh salinan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi dan Kualifikasi Guru.

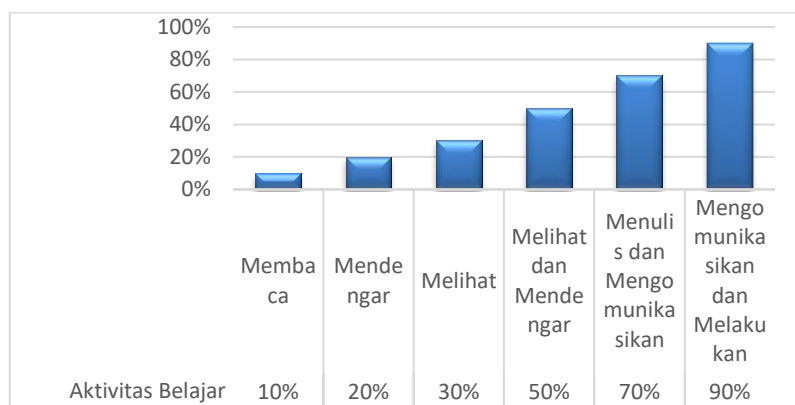
2. Meningkatkan Mutu Pembelajaran

Media pembelajaran digital berpengaruh terhadap mutu pembelajaran karena dapat mengaktifkan berbagai jenis alat indra siswa dalam proses pembelajaran (Batubara, 2021). Daryanto dalam kutipan Suryani, dkk.menjelaskan bahwa presentase kemampuan daya serap manusia dari penggunaan alat indranya adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Kemampuan Daya Serap Siswa
(Suryani, Setiawan, dan Putria 2018)

Sejalan dengan penjelasan Daryanto, Rapidhe dalam kutipan Yaumi telah melaporkan bahwa dampak dari aktivitas belajar siswa terhadap perkembangan kemampuannya adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Pengaruh aktivitas belajar dengan hasil belajar
(M Yaumi, 2018)

3. Memenuhi Kebutuhan Siswa

Berdasarkan Teori Piaget dapat dipahami bahwa media pembelajaran digital sangat diperlukan untuk merangsang pikiran dan emosi manusia, khususnya ketika ia berusia di bawah 12 tahun. Selain itu, media pembelajaran dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan minat, jenis kecerdasan, dan preferensi cara belajar siswa. Selanjutnya, penggunaan media pembelajaran dari aspek biologis bermanfaat untuk melatih psikomotorik siswa sehingga ia semakin terampil dalam melaksanakan berbagai jenis aktivitas pembelajaran (Batubara, 2021).

4. Memenuhi Tuntutan Paradigma Baru

Paradigma baru pendidikan telah mendorong pendidik untuk menjadi perancang, fasilitator, motivator, dan pengelola pembelajaran. Paradigma baru pendidikan mengharuskan pendidik untuk memberikan kesempatan yang sebesar-besarnya kepada siswa untuk aktif mengalami dan memaknai aktivitas belajarnya (Batubara, 2021).

5. Memenuhi Kebutuhan Pasar

Perkembangan kebutuhan pasar atau dunia kerja sekarang ini telah semakin luas akibat mobilisasi teknologi. Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar praktik pembelajaran di sekolah dapat menghasilkan lulusan yang melek teknologi, serta kritis dan kreatif dalam menggunakan berbagai jenis media pembelajaran digital (Batubara, 2021).

2.4.3 Macam-Macam Media Pembelajaran Digital

Memahami bahwa media pembelajaran digital memanfaatkan teknologi terkini, maka dipastikan akan terus berkembang. Sejauh ini, ada beberapa bentuk media pembelajaran berbasis digital yang umum digunakan di dunia pendidikan, yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Jenis media digital yang pertama untuk menunjang pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia memiliki definisi sebagai sebuah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan perangkat elektronik. Multimedia interaktif ini yang paling sering digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Contohnya pun yang paling banyak diakses masyarakat era sekarang. Misalnya situs website pembelajaran, aplikasi pembelajaran, game pembelajaran, aplikasi konferensi seperti Zoom dan Google Meet, dan sebagainya. Gabungan antara teks, gambar, suara, animasi, dan video membuatnya dipandang menarik dan sukses meraih antusias peserta didik.

2. Digital Video dan Animasi

Menurut Pasampuri, dkk (2024), video animasi ialah tayangan video yang mirip dengan film yang terdiri dari gambar dan suara yang dirancang untuk menjadi lebih menarik.

3. Podcast

Podcast merupakan episode program yang tersedia di Internet. Secara umum, podcast berbentuk rekaman audio atau rekaman suara yang dibagikan pembuatnya secara online di internet. Sehingga, podcast juga bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran. Podcast menjadi cukup sering digunakan untuk menunjang pembelajaran karena aksesnya mudah dan praktis. Selain itu, ada banyak platform yang menyediakan podcast pembelajaran, dan mayoritas bersifat gratis.

4. Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan sebuah teknologi yang mampu menggabungkan benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan yang nyata kemudian memunculkannya atau memproyeksikannya secara *real time*. Sebagai media pembelajaran digital, teknologi AR membantu peserta didik mengalami sendiri suatu hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran ini lebih berkesan dan ideal untuk materi yang bersifat praktek.

5. Virtual Reality (VR)

Sementara untuk Virtual Reality (VR) adalah perpaduan dari pemrosesan gambar digital, grafik komputer, teknologi multimedia, sensor dan teknologi pengukuran, kecerdasan virtual dan buatan dan disiplin lainnya.

6. Game Based Learning

Jenis terakhir dari media pembelajaran digital adalah game based learning. Game based learning (pembelajaran berbasis permainan) yaitu metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan hasil pembelajaran. Sesuai dengan namanya, proses media ini akan berbentuk sebuah game atau permainan digital. Bisa offline maupun online, sehingga konsepnya seperti bermain game yang diinstal ke

smartphone melalui *Play Store* atau *App Store*. Permainan ini akan memberi simulasi atau praktek secara langsung, hanya saja secara digital. Sehingga, game based learning bisa membantu meningkatkan pemahaman peserta didik pada suatu materi pembelajaran.

2.5 Media Pembelajaran *Game Kahoot!*

Game kahoot! adalah platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh semua kelompok umur, menawarkan fitur yang menarik dan mudah digunakan. Platform ini tersedia untuk siswa sekolah dasar hingga mahasiswa (Licorish, George, Owen & Daniel, 2017). Aplikasi *kahoot!* dapat digunakan untuk menginspirasi pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar di kelas.

Cara bermainnya sederhana yakni semua pemain terhubung menggunakan PIN permainan yang dihasilkan yang ditampilkan di layar umum, dan menggunakan perangkat untuk menjawab pertanyaan yang dibuat oleh guru, pemimpin bisnis, atau orang lain. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat diubah menjadi poin penghargaan. Pemain dapat memilih, apakah pemain bisa mendapatkan 0 poin, hingga 1000 atau 2000. Poin yang didapat pemain dihitung hingga berapa banyak yang bisa didapat pemain dan berapa lama yang dibutuhkan pemain untuk menjawab. Semakin cepat pemain menjawab, semakin banyak poin yang mereka dapatkan jika pemain menjawab dengan benar. Poin kemudian muncul di papan peringkat setelah menyelesaikan setiap pertanyaan. Pemain juga bisa mendapatkan streak, yang berarti mereka menjawab lebih banyak pertanyaan secara berurutan. Semakin baik streak mereka, semakin banyak poin yang mereka dapatkan ketika menjawab pertanyaan dengan benar (Fazriyah et al., 2020).

Game kahoot! juga mencatat seluruh respon siswa dan hasilnya dapat disimpan ke Microsoft Excel. Oleh karena itu, dapat dijadikan sebagai masukan evaluasi setiap pertemuan. Selain kuis, polling, dan polling, fitur terbaru adalah fitur presentasi. Pengguna dapat menggunakan presentasi yang digunakan dengan template yang disediakan atau yang dibuat sesuai dengan preferensi mereka.



Gambar 4. Tampilan *Game Kahoot!*

2.5.1 Indikator *Game Kahoot!*

Penggunaan *game kahoot!* sebagai media pembelajaran dirasa cukup baik untuk meningkatkan minat belajar siswa (Dewi Cahya, 2018). Bila minat siswa sudah ada maka penerimaan materi pembelajaran akan lebih mudah. Indikator-indikator efektivitas *game kahoot!* ada 3, yaitu: (1) Kemudahan, (2) Ketertarikan, (3) Tampilan.

2.5.2 Kelebihan *Game Kahoot!*

Kelebihan dari penggunaan *game kahoot!* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris diantaranya 1) Pembelajaran dapat dilakukan dengan jarak jauh menggunakan *game kahoot!* 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik 3) *Game Kahoot!* dapat diakses dengan gratis. Penggunaan *game kahoot!* sebagai media pembelajaran bahasa Inggris dapat dilakukan dengan jarak jauh. Baik guru dan siswa dapat menggunakan *game kahoot!* untuk belajar jarak jauh melalui konferensi video (Sari dkk, 2021).

Dalam *game kahoot!* juga terdapat banyak menu yang dapat diakses. *Game kahoot!* tidak hanya digunakan sebagai media belajar sambil bermain saja, namun dapat digunakan untuk melakukan penilaian, dan juga sebagai sarana untuk meninjau materi dan pemberian tugas kepada siswa. Semua aktivitas ini dapat dilakukan secara daring sehingga sangat efektif dan memudahkan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Inggris. Hal ini memungkinkan semua peserta didik dapat mengikuti kuis dari mana saja dan kapan saja, asalkan mereka terhubung ke internet. Proses pembelajaran

menjadi lebih menarik dengan menggunakan *game kahoot!* sebagai media. Hal ini karena *game kahoot!* memiliki banyak fitur menarik yang dapat digunakan. Penggunaan multimedia seperti gambar, audio, dan video ini dapat meningkatkan daya tarik dan membantu pemahaman konsep dengan cara yang lebih visual dan tidak membosankan. Selain itu, adanya fitur kompetisi di *game kahoot!* dapat mendorong peserta didik untuk ambisius dalam bersaing dengan teman-teman mereka. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik.

Game kahoot! dapat diakses dengan gratis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Walaupun gratis namun *game kahoot!* tetap dapat diakses dan beberapa fiturnya juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan pembelajaran. Seperti membuat quiz yang nantinya bisa dikerjakan oleh murid. Platform pembelajaran berbasis *game* ini tersedia secara gratis dan telah mendapatkan pengguna di seluruh dunia sudah mencapai lebih dari 30 juta (Ismail & Mohammad, 2017).

2.5.3 Kekurangan *Game Kahoot!*

Penggunaan *game kahoot!* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, selain memiliki banyak kelebihan juga terdapat beberapa kekurangan. Diantaranya yaitu dalam pengoperasiannya, diperlukan jaringan internet yang cukup baik. Sebagai platform berbasis daring, *game kahoot!* sangat bergantung pada koneksi internet. Jika koneksi internet terputus atau tidak stabil, maka hal ini tentu dapat menimbulkan gangguan dalam penggunaan *game kahoot!*. Kerugian yang lainnya yakni meskipun *game kahoot!* dapat memberikan informasi tentang pemahaman siswa secara instan namun, tidak semua aspek keterampilan bisa dinilai dengan baik melalui platform ini. Misalnya, aspek kemampuan menulis secara detail mungkin tidak tercakup dengan baik dalam format kuis *game kahoot!*.

2.6 Hakikat Kearifan Lokal

Kearifan lokal berhubungan dengan konsep yang mencakup nilai-nilai, pengetahuan, dan praktik-praktik tradisional yang dimiliki dan dipertahankan oleh

suatu masyarakat atau budaya tertentu. Wafiqni (2018) mengungkapkan kearifan lokal merupakan nilai baik yang ada di masyarakat dan membantu peserta didik menghadapi globalisasi. Beberapa hakikat kearifan lokal meliputi beberapa aspek esensial yakni warisan budaya, pengetahuan tradisional, dan keharmonisan dengan alam.

Kearifan lokal yang mencerminkan warisan budaya telah diteruskan dari generasi ke generasi. Cakupannya yakni berkaitan dengan nilai-nilai moral, etika, keyakinan, serta pengetahuan tradisional tentang lingkungan, mata pencaharian, dan kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal yang mencerminkan pengetahuan tradisional yakni berkaitan dengan pengetahuan praktis dan filosofis yang dimiliki oleh masyarakat setempat. Cakupannya berupa pengetahuan tentang cara mengelola tanah dan sumber daya alam, pengobatan tradisional, teknik pertanian, atau seni dan keterampilan kerajinan khas. Kearifan lokal yang mencerminkan keharmonisan dengan alam yakni pemahaman dan penghormatan terhadap alam serta lingkungan sekitarnya. Praktik-praktik ini sering kali mengandung nilai-nilai keberlanjutan dan keselarasan antara manusia, alam, dan makhluk lainnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, ternyata hakikat kearifan lokal menunjukkan pentingnya menghargai dan memelihara pengetahuan dan nilai-nilai yang telah diperoleh dari pengalaman berabad-abad. Di era revolusi 4.0 ini, kearifan lokal menjadi bagian dari kekayaan budaya manusia yang merupakan langkah penting untuk menjaga keberagaman dan keberlanjutan kultural di seluruh dunia.

2.6.1 Pengertian Kearifan Lokal

Menurut Al Musafiri, Utaya Dan Astina (2016), Kearifan lokal adalah peran untuk mengurangi dampak globalisasi dengan cara menanamkan nilai positif kepada remaja. Penanaman nilai tersebut didasarkan pada nilai, norma serta adat istiadat yang dimiliki setiap daerah. Menurut Sibarani (2012), Kearifan lokal adalah suatu bentuk pengetahuan asli dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat atau dikatakan bahwa kearifan lokal.

Untuk mempertahankan kearifan lokal tersebut, para orang tua dari generasi sebelumnya, dan lebih tua akan mewariskannya kepada anak-anak mereka dan begitu seterusnya. Mengingat kearifan lokal adalah pemikiran yang sudah lama dan berusia puluhan tahun, maka kearifan lokal yang ada pada suatu daerah jadi begitu melekat dan sulit untuk dipisahkan dari masyarakat yang hidup di wilayah tersebut. Mirisnya, meski banyak orang tua tetap berusaha mewariskan kearifan lokal dan pandangan hidup yang mereka dapatkan dari nenek moyang, tetapi banyak anak muda justru menganggap kearifan lokal dan pandangan hidup tradisional yang sudah turun-temurun dari nenek moyang adalah pandangan dan pemikiran kuno yang sudah tidak lagi relevan dengan zaman modern saat ini.

Dengan kearifan lokal, maka tatanan sosial dan alam sekitar tetap lestari dan terjaga. Selain itu, kearifan lokal juga merupakan bentuk kekayaan budaya yang harus digenggam teguh, terutama oleh generasi muda untuk melawan arus globalisasi. Dengan begitu karakteristik dari masyarakat daerah setempat tidak akan pernah luntur. Contoh kearifan lokal, diantaranya: bahasa daerah, tarian daerah, dan musik daerah. Yang akan dijadikan penelitian penulis yakni kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia Buku Kemendikbud Semester 1 Bab IV Kurikulum Merdeka . Adapun temanya yakni Meliuk dan Menerjang Wacana “Dikenal karena Menari”. Sedangkan materi yang akan diteliti yakni memahami ide pokok dan ide pendukung. Kearifan lokal yang akan diteliti disini mengenai tarian-tarian yang ada dalam wacana “Dikenal karena Menari”.

2.6.2 Karakteristik Kearifan Lokal

Kearifan lokal dapat berbentuk nilai, norma, etika, kepercayaan, adat-istiadat, hukum, adat, aturan-aturan khusus. Adapun karakteristik kearifan lokal, yaitu (1) harus menggabungkan pengetahuan kebajikan yang mengajarkan orang tentang etika dan nilai-nilai moral; (2) kearifan lokal harus mengajar orang untuk mencintai alam, bukan untuk menghancurkannya; dan (3) kearifan lokal harus berasal dari anggota komunitas yang lebih tua (Mungmachon, 2012).

2.6.3 Ciri-Ciri Kearifan Lokal

Menurut Tjahjono (2000), Kearifan Lokal memiliki beberapa ciri-ciri diantaranya:

1. Mampu mengendalikan diri
2. Tempat untuk melindungi dari pengaruh kebudayaan yang berasal luar daerah.
3. Mampu mengakomodasikan kebudayaan yang datang dari luar.
4. Mampu memberikan dan mengarahkan pada perkembangan kebudayaan
5. Mampu menghubungkan budaya asli dan kebudayaan yang datang dari luar.

2.6.4 Indikator Kearifan Lokal

Menurut Mungmachon (2012), Indikator kearifan lokal dibagi menjadi lima bagian. Adapun detailnya bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Indikator Kearifan Lokal

No.	Kearifan Lokal	Deskriptor
1.	Pemahaman terhadap nilai lokal	Siswa dapat mengaitkan ide pokok dan ide pendukung dengan nilai atau norma yang berlaku di masyarakat setempat.
2.	Apresiasi terhadap budaya local	Siswa menunjukkan penghargaan terhadap keberagaman budaya yang tercermin dalam teks.
3.	Penerapan nilai local	Siswa mampu menunjukkan bagaimana nilai-nilai lokal dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4.	Kesadaran akan pelestarian budaya	Siswa menunjukkan kesadaran akan pentingnya melestarikan nilai dan budaya lokal dalam penafsiran ide pokok dan pendukung.

(Mungmacon, 2012)

Berdasarkan tabel 2, di bawah ini akan dipaparkan penjelasan dari masing-masing indikator kearifan lokal.

1. Pemahaman terhadap nilai lokal

Indikator "Pemahaman terhadap nilai lokal" mengacu pada kemampuan seseorang (dalam hal ini siswa) untuk mengenali, memahami, dan menginternalisasi nilai-nilai budaya, norma, atau prinsip yang berlaku di lingkungan sosial atau budaya setempat. Deskriptor yang ada di poin 1 "Siswa dapat mengaitkan ide pokok dan ide pendukung dengan nilai atau norma yang berlaku di masyarakat setempat" mengacu pada kemampuan siswa untuk tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga menghubungkannya dengan nilai atau norma sosial yang ada di masyarakat mereka.

2. Apresiasi terhadap budaya lokal

Indikator "Apresiasi terhadap budaya lokal" mengacu pada kemampuan siswa untuk menghargai, menghormati, dan memahami nilai-nilai budaya, adat istiadat, serta tradisi yang ada di lingkungan mereka. Indikator ini penting untuk membangun kesadaran budaya dan rasa cinta terhadap warisan budaya di Masyarakat. Deskriptor yang ada di poin 2, "Siswa menunjukkan penghargaan terhadap keberagaman budaya yang tercermin dalam teks" mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami, menghormati, dan mengapresiasi keragaman budaya yang terdapat dalam bacaan atau teks. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya memahami isi teks secara umum, tetapi juga menunjukkan sikap positif dan apresiasi terhadap unsur-unsur budaya yang tercermin di dalamnya.

3. Penerapan nilai lokal

Indikator "Penerapan nilai lokal" merujuk pada kemampuan siswa untuk mengintegrasikan dan menerapkan nilai-nilai budaya lokal yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Nilai lokal di sini meliputi berbagai prinsip, norma, atau tradisi positif yang dianggap penting oleh masyarakat setempat, seperti gotong royong, rasa hormat terhadap orang tua, kerjasama, kesederhanaan, dan kepedulian terhadap lingkungan. Deskriptor yang ada di poin 3, "Siswa mampu menunjukkan bagaimana

nilai-nilai lokal dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari” mengacu pada kemampuan siswa untuk tidak hanya memahami, tetapi juga menunjukkan cara praktis mengaplikasikan nilai-nilai budaya atau tradisi lokal dalam kehidupan mereka sehari-hari.

4. Kesadaran akan pelestarian budaya

Indikator "Kesadaran akan pelestarian budaya" mengacu pada kemampuan siswa untuk menyadari pentingnya melestarikan budaya lokal sebagai bagian dari identitas dan warisan masyarakat. Kesadaran ini mencakup pemahaman, sikap, dan komitmen untuk menjaga serta mempertahankan tradisi, nilai, dan adat istiadat lokal agar tidak hilang seiring waktu.

Deskriptor yang ada di poin 4, “Siswa menunjukkan kesadaran akan pentingnya melestarikan nilai dan budaya lokal dalam penafsiran ide pokok dan pendukung” mengacu pada kemampuan siswa untuk menyadari dan menghargai pentingnya budaya lokal saat memahami atau menginterpretasi bacaan. Siswa tidak hanya mengenali ide pokok dan pendukung dalam teks, tetapi juga dapat melihat bagaimana budaya lokal tercermin di dalamnya dan mengaitkan penafsiran tersebut dengan kesadaran akan pelestarian budaya.

2.7 Hakikat Berpikir Kritis

Hakikat berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk secara objektif untuk mengevaluasi, menganalisis, dan menyimpulkan suatu informasi atau situasi. Seorang dikatakan berpikir kritis apabila dapat menganalisa secara mendalam terhadap sesuatu. Setelah seseorang dapat menganalisa secara mendalam, ia akan mempunyai argumen yang kuat disertai dengan bukti-bukti yang relevan hingga mencapai kesimpulan yang benar.

Selain itu, di dalam berpikir kritis kebanyakan melibatkan penggunaan keterampilan analitis untuk menguraikan masalah atau situasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, yang memungkinkan untuk mengevaluasi setiap bagian secara terpisah. Setelah itu, seseorang melakukan refleksi dan evaluasi diri guna mengidentifikasi kelemahan pemikirannya sendiri. Dengan berpikir kritis,

seseorang dapat menarik kesimpulan dan memahami konteks dari setiap informasi.

2.7.1 Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir kritis adalah keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan dalam pendidikan formal, karena membantu individu untuk menjadi lebih terampil dalam menghadapi tantangan intelektual dan membuat keputusan yang lebih baik secara informasi. Berpikir kritis adalah interpretasi dan evaluasi yang terampil dan aktif terhadap observasi dan komunikasi, informasi, dan argumentasi (Fisher and Scriven, 1997). Berpikir kritis merupakan kemampuan kognitif untuk mengatakan sesuatu dengan keyakinan karena menggunakan alasan yang logis dan bukti empiris yang kuat, kemampuan berpikir kritis sangat perlu dikembangkan, karena kemampuan berpikir kritis mencakup berbagai kemampuan yaitu, kemampuan menyimak, membaca dengan seksama, menemukan dan menentukan asumsi, mengemukakan argumen dan meyakinkan suatu tindakan berdasarkan sebuah pengetahuan yang baik (Hadinugrahaningsih dkk., 2017).

Perdana, dkk (2024) mengatakan bahwa

“Critical thinking skills are needed to analyze problems, educators are tasked with developing critical thinking skills in students. Because basically the ability to think critically comes from the curiosity and imagination of students that students have had since birth.”

Berpikir kritis merupakan kemampuan untuk berpikir secara logis, reflektif, sistematis dan produktif yang diaplikasikan dalam membuat pertimbangan dan mengambil keputusan yang baik (Hidayah dkk., 2017).

Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk memahami suatu permasalahan dan mencari solusi pemecahan masalahnya, serta selalu membuka pikiran terhadap hal-hal baru untuk menemukan solusi terbaik dari permasalahan yang dihadapi (Uci Nur Azizah, 2014). Menurut saya, di dalam kemampuan berpikir kritis memiliki nilai kompleksitas dan konsistensi yang

tinggi, berbeda dengan berpikir biasa pada umumnya. Kegiatan berpikir biasa tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas kognitif tingkat tinggi seperti menganalisis, mensintesis, menyimpulkan, dan mengevaluasi.

Keterampilan berpikir kritis adalah proses kognitif peserta didik dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah tersebut secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah (M. Azizah dkk., 2018). Siswa dengan keterampilan berpikir kritis dapat berpikir secara netral, objektif, adil, atau logis, menjadi pemikir yang hebat dan pemecah masalah yang andal, serta mengembangkan kesimpulan untuk menyelesaikan apa pun (W. S. Rohmatulloh, dkk. 2021).

2.7.2 Indikator Berpikir Kritis

Indikator keterampilan berpikir kritis menurut Ennis (2011) yang terdiri dari 12 indikator kemampuan berpikir kritis yang dikelompokkan menjadi 5 aspek kemampuan berpikir kritis pada tabel 3.

Tabel 3. Indikator Berpikir Kritis

No.	Kelompok	Indikator	Deskripsi
1.	Memberikan penjelasan sederhana	Memfokuskan pertanyaan	Siswa dapat mengenali fokus soal pilihan ganda dengan tepat, apakah soal tersebut berfokus pada teknik tari, sejarah, atau simbolisme dalam Tari Daerah, dan memahami apa yang diminta dari jawaban soal tersebut.
		Bertanya dan menjawab pertanyaan	Siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan untuk menggali ide pokok dan ide pendukung dalam teks tentang Tari Daerah. Siswa dapat memberikan

			jawaban yang jelas dan tepat terhadap pertanyaan yang berfokus pada ide pokok atau ide pendukung dalam teks.
2.	Membangun keterampilan dasar	Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak	Siswa dapat memeriksa apakah informasi yang disampaikan dalam teks didukung oleh bukti yang jelas, data yang valid, atau referensi yang dapat diverifikasi.
		Mengobservasi dan mempertimbangkan laporan hasil observasi	Siswa dapat menganalisis hasil observasi pada teks dengan kritis, mempertimbangkan berbagai kemungkinan penafsiran atau penyebab dari fenomena yang diamati.
3.	Menyimpulkan	Mendeduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi	Siswa dapat memastikan bahwa hasil deduksi yang diperoleh relevan dan dapat diterapkan dalam konteks yang sesuai, serta mempertimbangkan konteks yang lebih luas dari deduksi tersebut.
		Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi	Siswa dapat memastikan bahwa hasil induksi yang diperoleh relevan dan dapat diterapkan dalam konteks yang sesuai, serta mempertimbangkan konteks yang lebih luas dari induksi tersebut.
		Membuat dan menentukan hasil	Siswa dapat memastikan bahwa hasil pertimbangan

		pertimbangan	konsisten dengan nilai-nilai pribadi, sosial, atau profesional yang relevan, serta dengan tujuan jangka panjang yang ingin dicapai.
4.	Memberikan penjelasan lanjut	Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan suatu definisi	Siswa mampu mempertimbangkan bahwa beberapa istilah atau konsep dalam teks mengenai ide pokok dan ide pendukung memiliki definisi alternatif atau kontekstual yang berbeda tergantung pada perspektif atau disiplin ilmu yang digunakan.
		Mengidentifikasi asumsi-asumsi	Siswa dapat mengidentifikasi asumsi pada teks yang tidak memiliki dasar yang kuat atau bukti yang mendukungnya.
5.	Mengatur strategi dan taktik	Menentukan suatu tindakan	Siswa dapat menentukan tindakan dimulai dengan pemahaman yang jelas tentang tujuan yang ingin dicapai atau masalah yang perlu diselesaikan.
		Berinteraksi dengan orang lain	Siswa dapat berinteraksi dengan orang lain dimulai dengan kemampuan untuk mendengarkan secara aktif.

(Ennis, 2011)

Berdasarkan tabel 3, di bawah ini akan dipaparkan penjelasan dari masing-masing indikator berpikir kritis menurut Ennis (2011) sebagai berikut:

1. Memberikan Penjelasan Sederhana

Indikator "Memberikan Penjelasan Sederhana" dalam konteks berpikir kritis mengacu pada kemampuan siswa untuk menjelaskan sebuah konsep,

ide, atau informasi yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami tanpa mengurangi inti dari pesan yang disampaikan. Penjelasan sederhana dalam konteks berpikir kritis merujuk pada upaya untuk menyampaikan ide atau informasi dengan jelas dan ringkas, menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh orang lain, tanpa mengurangi esensi atau kualitas informasi yang ingin disampaikan.

Deskriptor yang ada di poin 1, “Siswa dapat mengenali fokus soal pilihan ganda dengan tepat, apakah soal tersebut berfokus pada teknik tari, sejarah, atau simbolisme dalam Tari Daerah, dan memahami apa yang diminta dari jawaban soal tersebut.” mengacu pada kemampuan siswa mengenali fokus soal berdasarkan petunjuk yang diberikan dalam soal. Misalnya, jika soal menyebutkan istilah seperti "gerakan," "ritme," atau "keselarasan tubuh," maka fokus soal kemungkinan besar berkaitan dengan teknik tari. Jika soal menyebutkan "asal-usul," "perkembangan sejarah," atau "pencipta tari," maka soal tersebut kemungkinan berfokus pada sejarah tari. Jika soal berbicara tentang "makna," "simbol," atau "nilai-nilai budaya," maka soal tersebut berfokus pada simbolisme dalam tari. Dalam konteks ini, ide pokok merujuk pada inti dari setiap pertanyaan soal misalnya, apakah soal menanyakan tentang teknik tari, sejarah tari, atau simbolisme tari.

Sedangkan ide pendukung adalah informasi tambahan yang memberi penjelasan lebih lanjut terkait dengan ide pokok tersebut, seperti contoh gerakan tari, referensi sejarah, atau makna simbolis dari suatu gerakan dalam tari daerah. Untuk menjawab soal dengan benar, siswa harus mampu menentukan ide pokok (fokus soal) dan menyaring ide pendukung yang relevan. Misalnya, jika soal mengenai sejarah tari, siswa harus bisa membedakan fakta sejarah yang relevan dengan perkembangan tari tersebut dari informasi yang tidak mendukung.

Deskriptor selanjutnya yakni, siswa dapat mengajukan pertanyaan yang relevan untuk menggali ide pokok dan ide pendukung dalam teks tentang Tari Daerah mengacu pada kemampuan siswa dalam proses pemahaman teks, karena dengan mengajukan pertanyaan yang tepat, siswa dapat

menggali informasi lebih mendalam dan lebih terfokus pada inti pembahasan dalam teks tersebut. Mengajukan pertanyaan yang relevan artinya siswa mampu mengajukan pertanyaan yang langsung berhubungan dengan konten teks, serta dapat membantu mereka untuk memahami teks secara lebih mendalam.

Siswa dapat memberikan jawaban yang jelas dan tepat terhadap pertanyaan yang berfokus pada ide pokok atau ide pendukung dalam teks mengacu pada kemampuan siswa diharapkan untuk tidak hanya memahami informasi yang ada, tetapi juga mampu mengungkapkan pemahaman mereka dengan cara yang sistematis, terstruktur, dan sesuai dengan konteks pertanyaan yang diajukan. Kemampuan ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan membaca dan memahami teks secara mendalam.

2. Membangun Keterampilan Dasar

Indikator "Membangun Keterampilan Dasar" dalam konteks berpikir kritis mengacu pada kemampuan siswa yang diperlukan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan memproses informasi secara logis dan objektif. Ini adalah langkah pertama yang harus dikuasai untuk dapat berpikir secara kritis dan mengembangkan pemikiran yang lebih mendalam dan kompleks. Tanpa keterampilan dasar ini, proses berpikir kritis tidak akan berjalan secara efektif. Indikator "Membangun Keterampilan Dasar" dalam konteks berpikir kritis berarti siswa diajak untuk mengembangkan kemampuan dasar yang mendukung kemampuan berpikir yang lebih tinggi, seperti mengidentifikasi masalah, menyusun pertanyaan, mengumpulkan bukti, dan menarik kesimpulan yang logis. Deskriptor yang ada di poin 2 "Siswa dapat memeriksa apakah informasi yang disampaikan dalam teks didukung oleh bukti yang jelas, data yang valid, atau referensi yang dapat diverifikasi" mengacu kemampuan siswa dalam memeriksa keandalan dan kredibilitas informasi yang terdapat dalam teks, khususnya dalam konteks menentukan ide pokok dan ide pendukung. Dalam proses ini, siswa diharapkan untuk tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga untuk mengidentifikasi apakah informasi yang diberikan dalam teks didukung

oleh bukti yang jelas, data yang valid, atau referensi yang dapat diverifikasi.

Deskriptor selanjutnya yakni “Siswa dapat menganalisis hasil observasi pada teks dengan kritis, mempertimbangkan berbagai kemungkinan penafsiran atau penyebab dari fenomena yang diamati” mengacu pada kemampuan siswa untuk menganalisis hasil observasi yang terdapat dalam teks secara kritis, dengan cara mempertimbangkan berbagai kemungkinan penafsiran atau penyebab dari fenomena yang diamati. Ini mengarah pada penerapan keterampilan berpikir kritis yang lebih mendalam, di mana siswa tidak hanya menerima informasi begitu saja, tetapi mampu mengkaji, menilai, dan mengembangkan pemahaman berdasarkan bukti dan analisis yang matang.

3. Menyimpulkan

Indikator “Menyimpulkan” mengacu pada untuk menganalisis informasi yang ada, menghubungkan fakta atau bukti, dan menghasilkan pernyataan akhir yang logis. Dalam konteks berpikir kritis, kesimpulan yang diambil harus didasarkan pada penalaran yang jelas, relevan, dan mendukung tujuan analisis. Deskriptor yang ada di poin 3 “Siswa dapat memastikan bahwa hasil deduksi yang diperoleh relevan dan dapat diterapkan dalam konteks yang sesuai, serta mempertimbangkan konteks yang lebih luas dari deduksi tersebut” kemampuan siswa untuk menggunakan deduksi secara tepat dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks, dengan memastikan bahwa hasil deduksi yang mereka tarik tidak hanya relevan dengan teks, tetapi juga dapat diterapkan dalam konteks yang sesuai. Selain itu, siswa juga diminta untuk mempertimbangkan konteks yang lebih luas dalam menarik kesimpulan atau deduksi, sehingga pemahaman mereka terhadap teks menjadi lebih mendalam dan utuh. Deduksi adalah proses penarikan kesimpulan yang bersifat logis dari informasi yang ada. Dalam konteks menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks, deduksi berarti membuat kesimpulan tentang informasi utama (ide pokok) dan rincian yang mendukungnya (ide pendukung) berdasarkan petunjuk yang

terdapat dalam teks. Namun, deduksi ini harus relevan dengan konteks teks dan tidak boleh sembarangan. Artinya, siswa harus memastikan bahwa deduksi yang mereka buat sesuai dengan informasi yang ada dalam teks dan memperhatikan elemen-elemen konteks yang lebih besar yang mempengaruhi pemahaman mereka.

Deskriptor selanjutnya “Siswa dapat memastikan bahwa hasil induksi yang diperoleh relevan dan dapat diterapkan dalam konteks yang sesuai, serta mempertimbangkan konteks yang lebih luas dari induksi tersebut” mengacu pada kemampuan siswa untuk menggunakan proses induksi dalam menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks secara tepat. Dalam konteks ini, induksi merujuk pada proses menarik kesimpulan umum berdasarkan informasi atau data spesifik yang ada dalam teks. Siswa harus memastikan bahwa kesimpulan yang mereka tarik relevan dan sesuai dengan informasi yang ada dalam teks, serta dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas. Induksi adalah proses berpikir yang dimulai dengan pengamatan atau informasi spesifik yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan atau generalisasi yang lebih luas. Dalam konteks menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks, induksi berarti siswa harus menggunakan informasi yang ada dalam teks untuk menyusun kesimpulan umum tentang isi teks tersebut.

4. Menarik Kesimpulan

Indikator “Memberikan Penjelasan Lebih Lanjut” mengacu pada kemampuan siswa untuk mengembangkan dan memperjelas informasi yang ada dalam teks dengan memberikan penjelasan tambahan. Penjelasan lebih lanjut ini bertujuan untuk menggali lebih dalam pemahaman tentang konsep atau ide yang ada, memperluas wawasan terkait topik yang dibahas, dan memberi rincian yang lebih jelas agar informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh orang lain. Deskriptor yang ada di poin 4 “Siswa mampu mempertimbangkan bahwa beberapa istilah atau konsep dalam teks mengenai ide pokok dan ide pendukung memiliki definisi alternatif atau kontekstual yang berbeda tergantung pada perspektif atau

disiplin ilmu yang digunakan.” mengacu pada kemampuan siswa untuk mengarah pada pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana kata-kata atau konsep yang muncul dalam teks bisa memiliki makna yang berbeda-beda tergantung pada konteksnya. Dalam materi mengenai menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks, deskriptor ini menekankan pada pentingnya siswa untuk memahami bahwa ide pokok dan ide pendukung tidak selalu bersifat tunggal atau tetap, melainkan bisa beragam tergantung pada perspektif yang digunakan. Dalam teks yang membahas suatu topik, siswa harus mempertimbangkan bahwa beberapa ide pokok dan ide pendukung mungkin memiliki definisi yang berbeda berdasarkan sudut pandang atau tujuan penulis.

Deskriptor selanjutnya “Siswa dapat mengidentifikasi asumsi pada teks yang tidak memiliki dasar yang kuat atau bukti yang mendukungnya” mengacu pada kemampuan siswa untuk menganalisis dan mengevaluasi kualitas argumen atau klaim yang ada dalam sebuah teks, khususnya dalam kaitannya dengan ide pokok dan ide pendukung yang disajikan oleh penulis. Pada materi menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks, deskriptor ini mengajarkan siswa untuk tidak hanya menerima apa yang dibaca secara mentah, tetapi juga untuk mampu mengkritisi dan menyaring asumsi-asumsi yang digunakan oleh penulis dalam mendukung klaim mereka. Setiap teks biasanya memiliki ide pokok yang dijelaskan dan didukung oleh beberapa ide pendukung. Dalam beberapa kasus, ide pendukung tersebut bisa berupa asumsi yang tidak memiliki dasar atau bukti yang kuat. Siswa perlu dilatih untuk mengenali ide-ide pendukung semacam ini, yang mungkin terdengar masuk akal tetapi sebenarnya tidak didasarkan pada fakta atau penelitian yang valid.

5. Mengatur Strategi dan Taktik

Indikator “Mengatur Strategi dan Taktik” mengacu pada kemampuan seseorang untuk merencanakan dan menerapkan pendekatan yang tepat dalam memecahkan masalah, menyelesaikan tugas, atau mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Dalam berpikir kritis, "mengatur strategi

dan teknik" berarti memilih dan menggunakan metode yang paling sesuai dengan konteks yang ada, serta menyesuaikan teknik yang digunakan dengan situasi atau masalah yang sedang dihadapi. Deskriptor yang ada di poin 5 "Siswa dapat menentukan tindakan dimulai dengan pemahaman yang jelas tentang tujuan yang ingin dicapai atau masalah yang perlu diselesaikan" mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami konteks dengan baik sebelum memulai suatu tindakan atau proses, baik dalam menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan materi menentukan ide pokok dan ide pendukung dalam teks, deskriptor ini mengajak siswa untuk memulai proses membaca atau menganalisis teks dengan tujuan yang jelas, yaitu untuk mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung yang relevan, serta memahami tujuan dari teks tersebut.

Deskriptor selanjutnya "Siswa dapat berinteraksi dengan orang lain dimulai dengan kemampuan untuk mendengarkan secara aktif" Ini mencakup perhatian penuh terhadap apa yang dikatakan oleh orang lain, tanpa gangguan, serta memahami pesan yang disampaikan dengan tepat. Mendengarkan secara aktif juga melibatkan penggunaan umpan balik untuk menunjukkan pemahaman dan keterlibatan.

2.8 Game Based Learning

Penerapan *game based learning* dalam suatu proses pembelajaran, memerlukan kemampuan dari pengajar. Hal itu karena pengajar akan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan dalam proses pembelajaran.

Gagne dan Briggs mengartikan *instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Depdiknas,

2003). Dengan demikian pembelajaran merupakan suatu usaha yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pengajar serta menggunakan pengetahuan pengajar dalam proses belajarnya untuk mencapai tujuan belajar.

Penggunaan *game based learning* ini menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL). Model ini akan membantu peserta didik dalam menghadapi situasi di kehidupan nyata serta dapat melatih berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah. Barulah peserta didik akan diuji kemampuannya secara individual melalui game akademik yang menggunakan *aplikasi kahoot!* sebagai media pembelajaran (Huda, 2014).

Proses pembelajaran ini akan menggunakan *game based learning*. *Game based learning* adalah model pembelajaran yang dirancang untuk menggabungkan antara materi pembelajaran dengan pendidikan sehingga peserta didik dapat saling terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Aini, 2018). *Game based learning* dapat menjadi salah satu terobosan baru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan dapat menarik minat peserta didik sehingga dapat menyerap materi dengan lebih efisien. Model pembelajaran dapat menjadi panduan bagi pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, Pramudiyanti, dkk (2023).

Penerapan *game based learning* dalam kegiatan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran. Hal itu dikarenakan, metode *game based learning* dapat mempengaruhi motivasi dan membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman.

2.8.1 Sintaks Game Based Learning

Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa tahapan-tahapan model *game based learning* (Samudera, 2020) seperti ditunjukkan Tabel 4.

Tabel 4. Sintaks *Game Based Learning*

Fase-fase	Perilaku Guru
Memilih game sesuai	Pada langkah ini guru memilih game yang akan digunakan

topik	dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topik materi yang akan diajarkan. Karena semakin sesuai game yang dipilih maka akan semakin baik pula hasil belajar yang akan didapatkan. Contohnya guru akan mengajar mengenai materi Ide Pokok dan Ide Pendukung, maka diperlukan game berupa media Kahoot untuk memudahkan menyampaikan materi pembelajaran.
Penjelasan konsep	Pada langkah ini guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada peserta didik agar peserta didik dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan game. Selain itu pada langkah ini guru memberikan penjelasan mengenai game yang akan dimainkan.
Aturan	Pada langkah ini guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh peserta didik selama game berlangsung dan teknis dalam memainkan game tersebut.
Memainkan game	Pada langkah ini peserta didik akan memainkan game dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.
Merangkum pengetahuan	Setelah permainan selesai, peserta didik akan merangkum pengetahuan atau menulis beberapa poin penting yang lebih dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
Melakukan refleksi	Peserta didik akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan.

Samudera (2020)

2.9 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang dalam prosesnya peserta didik dihadapkan ke dalam suatu permasalahan nyata yang pernah dialami oleh peserta didik. Widiaworo (2018) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga peserta didik terangsang untuk belajar. Masalah dihadapkan sebelum proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat memicu peserta didik untuk meneliti, menguraikan dan mencari penyelesaian dari masalah tersebut.

Problem Based Learning bertujuan membantu peserta didik mampu dalam menghadapi situasi kehidupan nyata dan mempelajari bagaimana orang dewasa berperan (Arends, 2012). Kurniawan dan Wuryandani (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan “salah satu bentuk pembelajaran yang berlandaskan pada paradigma *constructivism* yang sangat mengedepankan peserta didik dalam belajar dan berorientasi pada proses kegiatan pembelajaran”. *Problem-based learning* ditekankan untuk pemahaman terhadap suatu konsep. Indikator pemahaman konsep meliputi kemampuan siswa menjelaskan konsep dengan kata-kata sendiri, membedakan contoh dan bukan contoh suatu gagasan, dan menyimpulkan suatu konsep tanpa gambaran atau simbol tertentu (Umar, Hasratuddin, dan Surya 2022).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah merupakan model pembelajaran pembelajarannya dengan peserta proses didik dihadapkan pada suatu permasalahan dunia nyata dan dilakukan saat pembelajaran dimulai sebagai stimulus sehingga dapat memicu peserta didik untuk belajar dan bekerja keras dalam memecahkan suatu permasalahan. Menurut Arends (2012) menjelaskan bahwa karakteristik dari model pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai berikut. a) Masalah yang diajukan berupa permasalahan pada kehidupan dunia nyata sehingga peserta didik dapat membuat pertanyaan terkait masalah dan menemukan berbagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan. b) Pembelajaran memiliki keterkaitan antardisiplin sehingga peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan dari berbagai sudut pandang mata pelajaran. c) Pembelajaran yang dilakukan peserta didik bersifat penyelidikan autentik dan sesuai dengan metode ilmiah. d) Produk yang dihasilkan dapat berupa karya nyata atau peragaan dari masalah yang dipecahkan untuk dipublikasikan oleh peserta didik. e) Peserta didik bekerjasama dan saling memberi motivasi terkait masalah yang dipecahkan sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosial peserta didik.

Seperti model pembelajaran lainnya, PBL dilaksanakan melalui sintaks. Menurut Arends (2012) tahapan-tahapan dalam melaksanakan kegiatan proses

pembelajaran berbasis masalah atau PBL terdapat 5 fase yaitu peserta didik diorientasikan pada permasalahan, peserta didik diorganisasikan untuk belajar, penyelidikan dilakukan secara individu dan berkelompok, menciptakan dan menyajikan produk atau karya, dan melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan permasalahan. Berdasarkan uraian di atas dapat disintesis bahwa tahapan-tahapan model PBL seperti ditunjukkan Tabel 5.

Tabel 5. Sintaks model PBL

Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Peserta Didik
Arahkan peserta didik pada masalah.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan persyaratan penting yang harus disediakan dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah.	Peserta didik memahami tujuan pembelajaran, menyediakan persyaratan penting dan menyiapkan diri untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
Aturlah peserta didik untuk belajar.	Membantu peserta didik mendefinisikan masalah dan mengorganisasikan tugas belajar terkait dengan masalah.	Peserta didik mendefinisikan masalah dan bersiap menerima tugas belajar terkait dengan masalah.
Penyelidikan atau penelitian dilakukan oleh individu atau kelompok.	Guru memberikan dorongan kepada peserta didik untuk mengumpulkan informasi, perilaku yang sesuai percobaan, mencari penjelasan dan solusi.	Peserta didik mengumpulkan informasi, berperilaku yang sesuai dengan percobaan, mencari penjelasan dan solusi.
Penyajian hasil karya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan mempersiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, model, dan membantu mereka berbagi pekerjaan mereka dengan peserta didik yang lain.	Peserta didik merencanakan dan mempersiapkan karya dan membagi pekerjaan dengan peserta didik lain.
Analisis dan Evaluasi	Guru membantu peserta didik	Peserta didik

proses penyelesaian	untuk merefleksikan penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.	merefleksikan penyelidikan dan proses yang digunakan.
---------------------	---	---

Arends (2012)

2.10 Peintegrasian *Game Kahoot!* Berbasis Kearifan Lokal ke Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Peintegrasian *game kahoot!* berbasis kearifan lokal ke mata pelajaran bahasa Indonesia bertujuan untuk memperkenalkan nilai-nilai pendidikan karakter di mata pelajaran tersebut sehingga menyadari akan pentingnya nilai-nilai dan penginternalisasian nilai-nilai ke dalam tingkah laku peserta didik sehari-hari melalui proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas.

2.11 Tinjauan Materi

Materi yang akan diajarkan pada penelitian ini adalah materi Bab IV : Meliuk dan Menerjang halaman 175. Materi ini disajikan dalam dua kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran. **Materi ini antara lain membahas ide pokok dan ide pendukung, mengenal poster, menulis wawancara, dan menemukan majas.** Namun, yang penulis fokuskan di sini yakni materi menentukan ide pokok dan ide pendukung. Materi ini memiliki beberapa Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang akan ditampilkan pada tabel 6.

Tabel 6. CP dan ATP Bab IV : Meliuk dan Menerjang

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<i>Menyimak</i> Peserta didik mampu memahami ide pokok (gagasan) suatu pesan lisan, informasi dari media audio, teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengar), dan instruksi lisan yang berkaitan dengan tujuan berkomunikasi. Peserta didik mampu memahami teks narasi yang dibacakan atau dari media audio.	Mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada suatu paragraf atau teks.
<i>Membaca dan Memirsah</i> Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi	

anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.	
--	--

2.12 Teori Belajar

Teori belajar konstruktivisme adalah teori yang menyatakan bahwa pengetahuan hanya ada dalam pikiran manusia dan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika siswa berinteraksi dengan konsep atau masalah. Teori ini menekankan bahwa siswa harus aktif membangun pengetahuan dalam pikiran mereka, bukan hanya menerima pengetahuan dari guru.

Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern (Cahyo, 2013).

Konstruktivisme menyoroti interaksi orang-orang dan situasi-situasi dalam penguasaan dan penyempurnaan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan. Konstruktivisme memiliki asumsi yang sama dengan teori kognitif sosial yang mengarahkan bahwa orang, perilaku, dan lingkungan berinteraksi secara timbal balik.

Adapun asumsi-asumsi dari konstruktivisme adalah, pertama, manusia merupakan siswa aktif yang mengembangkan pengetahuan bagi diri mereka sendiri (Schunk, 2012). Di mana siswa diberikan keluasaan untuk mengembangkan ilmu yang sudah didapatkan tersebut, baik dengan melakukan latihan, melakukan eksperimen maupun berdiskusi sesama siswa. Dengan hal seperti itu maka ilmu-ilmunya tersebut akan berkembang dan bertambah.

Kedua, guru sebaiknya tidak mengajar dalam artian menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional kepada sejumlah siswa. Guru seharusnya membangun

situasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengolahan materi-materi dan interaksi sosial (Rahmat sinaga, 2018). Maksudnya seorang pendidik atau guru dituntut untuk lebih aktif dan menarik dalam menjelaskan, selain itu juga guru harus bisa menggunakan media dalam proses pembelajaran. Jangan hanya menggunakan metode-metode yang sudah lama atau jaman dulu, seperti ceramah, mencatat sampai habis, akan tetapi guru harus mengajar dengan cara bagaimana supaya siswa harus di buat aktif dan masuk dalam pembelajaran tersebut.

2.13 Kerangka Berpikir

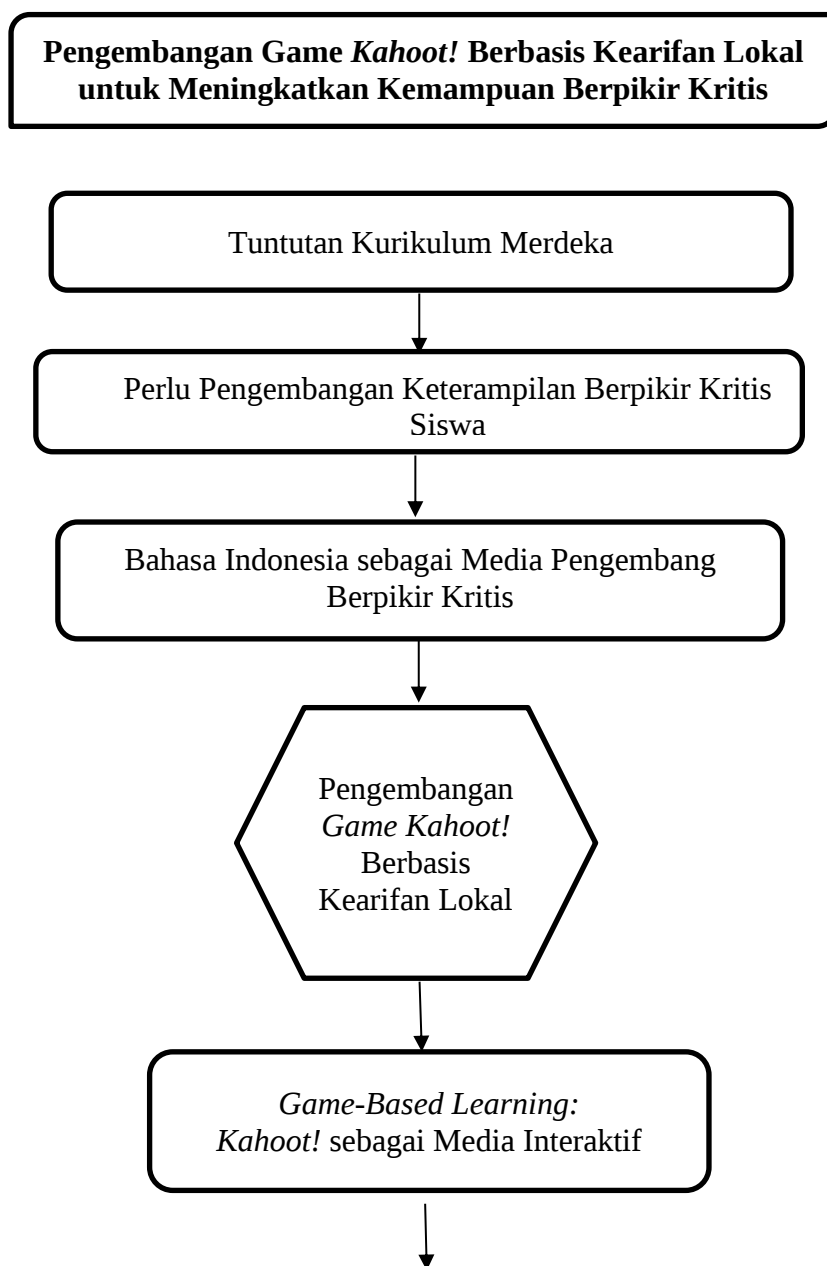
Berdasarkan latar belakang masalah dan penelitian sebelumnya, upaya mengubah media pembelajaran yang bersifat pasif menjadi aktif, mengubah pola pembelajaran yang bersifat konvensional menjadi interaktif sangat perlu diperhatikan. Upaya ini didorong untuk meningkatkan kualitas dan tujuan pembelajaran yang lebih baik. Salah satu tujuannya adalah meningkatkan kemampuan berpikir kritis kepada peserta didik. Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan untuk memahami suatu permasalahan dan mencari solusi pemecahan masalahnya, serta selalu membuka pikiran terhadap hal-hal baru untuk menemukan solusi terbaik dari permasalahan yang dihadapi (Uci Nur Azizah, 2014).

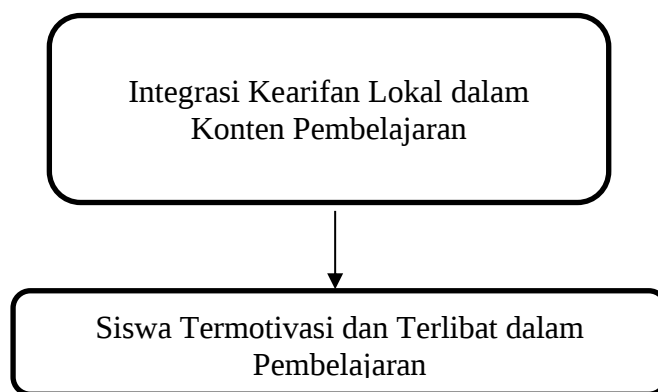
Langkah pertama adalah mengidentifikasi aspek-aspek kearifan lokal yang relevan dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ini bisa termasuk nilai-nilai budaya, adat istiadat, cerita rakyat, peribahasa, atau aspek linguistik khas daerah tertentu yang dapat diintegrasikan ke dalam konten *game kahoot!*.

Setelah mengidentifikasi kearifan lokal yang akan dijadikan fokus, langkah berikutnya adalah menyusun konten yang sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia. Ini mencakup materi-materi seperti tata bahasa, struktur kalimat, kosakata, dan pemahaman teks yang dapat diintegrasikan ke dalam pertanyaan-pertanyaan yang ada di *game kahoot!*. Tahap ini melibatkan desain permainan *kahoot!* yang menarik dan interaktif. Pertanyaan-pertanyaan harus dirancang sedemikian rupa sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menerapkan

pengetahuan Bahasa Indonesia mereka. Penggunaan gamifikasi, seperti poin, peringkat, atau penghargaan, dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Oleh karena itu, untuk memberikan pembelajaran yang bermakna dan mendalam peserta didik harus terlibat secara langsung dalam suasana pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat berinteraksi atau memenuhi sifat interaktif serta harus memenuhi kevalidan, kepraktisan hingga keefektifan dalam proses pengembangannya. Berdasarkan hal di atas kerangka berpikir pada penelitian ini digambarkan pada gambar 5.





Gambar 5. Kerangka Berpikir

2.14 Hipotesis Penelitian

1. Hipotesis Umum (Hipotesis Alternatif / H_1):

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dan siswa yang tidak menggunakannya.

2. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dan siswa yang tidak menggunakannya.

2.15 Penelitian Terdahulu

Tabel 6 menyajikan rangkuman hasil penelitian terdahulu yang mengkaji penggunaan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 7. Penelitian Terdahulu yang Dikaji

No.	Peneliti dan Tahun	Metode	Hasil Penelitian
1.	Dewi Komalasari, Muhammad Hanif, Ajo Sutarjo, 2023	Eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest.	Setelah dilakukan posttest terjadi peningkatan yang baik yang diketahui nilai rata-rata kelas menjadi

			66,90. Hasil uji Wilcoxon juga memperoleh nilai sig dari pretest dan posttest yaitu 000 yang berarti terjadi peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPS.
2.	Mahludin Mahludin, 2025	Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, dan setiap siklusnya meliputi langkah-langkah seperti perencanaan, pelaksanaan kegiatan, observasi, dan refleksi.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dalam hal keterlibatan siswa. Pada awal (prasiklus), keterlibatan rata-rata hanya 55,90% dan sebagian besar siswa kurang aktif. Setelah siklus I, meningkat menjadi 61,45% dan pada siklus II meningkat menjadi 82,81% dengan sebagian besar siswa menjadi aktif bahkan sangat aktif. Penggunaan Kahoot membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga siswa lebih bersemangat dalam berpartisipasi. Jadi, menggunakan pendekatan berbasis permainan seperti ini dengan Kahoot dapat menjadi pilihan yang baik untuk membuat siswa

			sekolah dasar lebih terlibat dalam pembelajaran.
3.	Candrawati, Dhiyah Ayu, 2024	Research and Development (R&D), model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, and Evaluate).	Hasil penelitian pada UPT SDN 242 Gresik sudah terbukti melalui uji validasi ahli materi mendapat nilai 86%, sedangkan untuk uji media mendapat nilai yaitu 82%, uji validasi ahli materi dan media termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil analisis data angket kemenarikan siswa diperoleh hasil hitung nilai presentasi adalah 84,83% dengan kategori “Sangat Menarik”. Adapun hasil keefektifan LKPD berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mendapat nilai rata-rata 72,85%, dihitung menggunakan aplikasi SPSS 26 rumus one sample t-test. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan LKPD berbasis kearifan lokal dengan aplikasi Kahoot pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terbukti efektif sebagai alat asesmen.

4.	Pitriani, N. W., Nyoman Dantes, & Sariyasa, 2024	Eksperimen semu	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran berbasis permainan berorientasi Kahoot terhadap motivasi nilai signifikansi lebih kecil 0,05 ($0,001 < 0,05$). Kesimpulannya pembelajaran berbasis permainan berorientasi Kahoot berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar bahasa Inggris siswa.
5.	Septina Rahmawati, 2023	Deskriptif kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kahoot efektif dan mendapat respon yang baik dari siswa selama proses pembelajaran IPA.

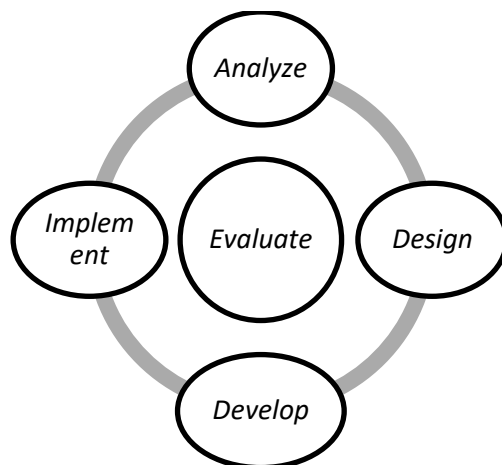
III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. *R&D* merupakan penelitian yang diperuntukkan untuk pengembangan, yang nantinya menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang digunakan (Sugiyono, 2015).

Sedangkan, model penelitian yang akan digunakan adalah model ADDIE. *Analyze Design Development Implementation and Evaluation ADDIE* Branch (2009). model pengembangan *ADDIE* merupakan model yang memiliki sifat pendekatan teknologi. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Branch, 2009).

Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut. Model ADDIE adalah salah satu konsep yang populer dan praktis digunakan dalam pengembangan perangkat pembelajaran, termasuk media pembelajaran. Ciri utamanya adalah penekanan pada kegiatan evaluasi formatif dan suamatif. Sesuai dengan akronimnya, prosedur pengembangan media pembelajaran menurut konsep ADDIE terdiri dari tahap: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Bangunan konsep ADDIE telah digambarkan oleh Branch sebagai berikut.



Gambar 6. Konsep ADDIE menurut Branch (*Branch, 2009*)

Berdasarkan gambar di atas, berikut diuraikan penjelasan dari masing-masing poin.

3.1.1 *Analyze*

Pada tahap analisis yakni menentukan komponen yang diperlukan untuk tahap pembelajaran selanjutnya adalah meliputi karakteristik peserta didik, kompetensi peserta didik, materi yang sesuai tuntutan kompetensi serta media pembelajaran yang digunakan pendidik. Dilanjutkan dengan menganalisa kendala yang ditemukan, merancang penilaian untuk menguji pencapaian kompetensi pembelajaran. Rangkaian kegiatan analisis ini meliputi:

1. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yaitu menganalisis kurikulum yang sedang digunakan menanalisis Capaian Pembelajaran (CP) kemudian menelaah kedalam Tujuan Pembelajaran (TP).

2. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik, dengan mempertimbangkan ciri, kemampuan, dan pengalaman peserta didik, baik sebagai kelompok maupun individu.

Analisis peserta didik meliputi karakteristik kemampuan akademik, usia, dan motivasi terhadap mata pelajaran.

3. Analisis Kebutuhan

Analisa kebutuhan bertujuan mencari informasi tentang potensi yang dimiliki peserta didik. Untuk mencari informasi tentang kebutuhan media

pembelajaran, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik dalam pengembangan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran bahasa indonesia kelas IV Sekolah Dasar.

3.1.2 *Design*

Perancangan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Proses perancangan dimulai dengan analisis kebutuhan siswa dan karakteristik pembelajaran yang sesuai dengan usia peserta didik.

Setiap soal-soal yang ada di *game* menyertakan elemen visual yang menarik, seperti latar yang berwarna-warni, serta gambar dan suara yang jelas untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, *game* dilengkapi dengan pertanyaan dan tantangan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses belajar. Melalui pendekatan *problem based learning*, siswa diharapkan dapat menemukan pengetahuan baru secara mandiri dan berkolaborasi dengan teman sekelas peserta didik.

Untuk memastikan efektivitas pembelajaran, pengujian terhadap *game* ini akan dilakukan melalui uji coba di kelas, di mana feedback dari siswa dan guru akan dikumpulkan untuk perbaikan dan penyempurnaan materi. Dengan demikian, diharapkan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kri dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik tentang konsep yang diajarkan.

3.1.3 *Develompent*

Pada tahap *development* atau pengembangan merupakan tahap realisasi produk. Produk awal yang dihasilkan ini akan divalidasi oleh ahli. Validasi tersebut bertujuan untuk memperoleh penilaian, kritik, saran serta keabsahan dari para ahli sehingga produk yang dikembangkan dapat dianggap layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Produk yang telah dinilai para ahli kemudian diuji cobakan dalam uji coba terbatas pada pendidik dan peserta

didik. Selanjutnya, pendidik dan peserta didik akan memberikan respon atau tanggapan terhadap produk tersebut. Setelah produk dinilai oleh ahli, peneliti akan memperoleh saran perbaikan yang harus direvisi demi kesempurnaan produk yang dikembangkan.

3.1.4 Implementation

Pada tahap implementasi media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang telah divalidasi, dilakukan uji coba terbatas. Subjek uji coba terdiri atas 10 orang peserta didik kelas IV yang terdiri dari lima orang kelas IV A dan kelas lima orang kelas IV B. Dalam hal ini, peserta didik subjek uji coba terbatas merupakan kumpulan acak antara peserta didik berumur genap dan peserta didik berumur ganjil. Hasil uji coba terbatas ini dipakai untuk melakukan revisi produk atau rancangan ini bertujuan untuk melihat kepraktisan produk sebelum digunakan pada uji coba skala besar. Kepraktisan akan dilihat dengan penyebaran angket praktikalitas yang dilakukan oleh peneliti untuk melihat seberapa praktis media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk digunakan. Jika didapatkan data bahwasannya produk dalam kategori praktis untuk digunakan maka selanjutnya akan diuji cobakan pada uji coba skala besar.

3.1.5 Evaluation

Pada tahap evaluasi peneliti mengadakan uji coba skala besar. Tahapan evaluasi melibatkan seluruh peserta didik kelas IV. Tahapan ini dilakukan uji produk secara empiris dengan menggunakan desain eksperimen *pretest-posttest control group design* (Creswell, 2018). Subjek yang dilibatkan kemudian dibagi menjadi dua berdasarkan desain yaitu kelas eksperimen yang akan diberikan treatment/perlakuan menggunakan media yang telah dikembangkan dan kelas kontrol yang akan menggunakan media konvensional. Desain eksperimen digambarkan pada tabel 8.

Tabel 8. *Pretest-Posttest Control Group Design* (Creswell, 2018)

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Control	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O₁ = *Pretest* Kelompok Eksperimen

O₂ = *Posttest* Kelompok Eksperimen

X = Perlakuan/penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

- = Menggunakan Media Konvensional

O₃ = *Pretest* Kelompok Kontrol

O₄ = *Posttest* Kelompok Kontrol

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis yang beralamat di Jalan Pulau Air V, Kelurahan Perumnas Way Kandis, Kecamatan Tanjung Senang, Kota Bandar Lampung. Peneliti memilih lokasi tersebut sebagai tempat atau lokasi penelitian sebab peneliti memang bekerja di sekolah tersebut.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni teknik tes dan teknik non-tes. Adapun penjelasan dari masing-masing unit adalah sebagai berikut.

3.3.1 Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan instrumen soal dengan bentuk bervariasi sebanyak 30 butir soal. Instrumen yang digunakan dalam penelitian harus memenuhi syarat valid dan reliabel.

3.3.2 Teknik Non-Tes

Teknik non tes dalam penelitian digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik dalam berbagai aspek, seperti sikap, nilai, dan keterampilan motorik. Teknik ini juga dapat digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi pembelajaran. Teknik non-tes mencakup

observasi, lembar validasi ahli, dokumentasi, wawancara, dan angket. Adapun penjelasan mengenai bagian per bagian sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat kemampuan berpikir kritis peserta didik. Hal ini dilakukan dengan menggunakan instrumen yang dapat mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan bentuk *instrument rating scale*.

2. Lembar validasi ahli

Lembar validasi ahli dalam penelitian ini ditujukan kepada ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk memvalidasi produk pengembangan media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Data yang diperoleh melalui lembar validasi ahli berupa data kuantitatif berdasarkan hasil skor pertanyaan tentang kesesuaian media pembelajaran *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan data kualitatif yang diperoleh berdasarkan komentar atau saran mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi tidak hanya bukti foto-foto kegiatan berlangsung. Teknik dokumentasi ini digunakan peneliti untuk memperoleh data sekunder berupa data jumlah peserta didik, kemampuan berpikir kritis, dan hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, serta profil sekolah di SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis.

4. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dari guru dan peserta didik terkait pengembangan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Teknik ini berguna untuk mengidentifikasi persepsi, pengalaman, dan hambatan yang dirasakan oleh peserta didik maupun guru selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan wawancara semi terstruktur, peneliti dapat menggali lebih dalam terkait aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik

yang dialami oleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajarab. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan informasi yang mendalam dari responden, sambil tetap memiliki kerangka pertanyaan yang terarah. Wawancara dilakukan kepada guru kelas dari kelas I-VI dengan jumlah 10 guru kelas yang ada di SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis.

Tabel 6. Pedoman Wawancara

Aspek	Tujuan
Kognitif	Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.
	Untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik menerapkan pengetahuan.
Afektif	Untuk mengetahui sikap, minat, dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran.
	Untuk mengevaluasi dampak afektif dari pembelajaran terhadap sikap peserta didik.
Psikomotorik	Untuk mengukur keterampilan praktis peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.
	Untuk mengevaluasi perkembangan keterampilan psikomotorik peserta didik.
Faktor Pendukung dan Penghambat	Untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung hasil belajar.
	Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang menghambat hasil belajar.
Model Pembelajaran	Untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.
	Untuk menilai dampak model terhadap hasil belajar peserta didik.

5. Angket

Angket validasi adalah instrumen yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu produk, bahan ajar, media pembelajaran, dan bahasa penelitian

telah memenuhi kriteria yang ditetapkan berdasarkan standar tertentu. Validasi melibatkan tiga aspek utama: bahasa, materi, dan media. Setiap instrumen angket disusun dalam bentuk pernyataan tertutup dengan skala Likert 1-4 (sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik) untuk memudahkan analisis kuantitatif, serta dilengkapi ruang komentar untuk masukan kualitatif yang lebih mendalam (*terdapat di lampiran*).

Hasil penilaian oleh para ahli akan dianalisis dengan rumus :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$: rata-rata skor

$\sum x$: jumlah skor

n : jumlah item pertanyaan

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2013) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar SD Negeri 2 Perumnas Way Kandis. Total Populasi sebanyak 91 peserta didik.

Karakteristik populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar berusia 10-11 tahun.
- 2) Memiliki tingkat kemampuan dasar dalam membaca, menulis, dan memahami teks sederhana sesuai dengan kurikulum kelas IV.
- 3) Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, seperti ruang kelas, perangkat teknologi, dan dukungan dari guru.

Mengingat keterbatasan peneliti untuk menjangkau keseluruhan populasi, maka peneliti hanya meneliti sebagian dari keseluruhan populasi yang dijadikan subjek penelitian atau yang disebut sampel. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2013). Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013).

3.4.2 Sampel

Sampel penelitian merupakan sebagian kecil dari populasi peserta didik kelas IV. Maka dari itu teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling* dengan teknik *sampling purposive* dengan menetapkan dua kelas yang terdiri dari kelas IV A sebagai kelas kontrol sebanyak 30 peserta didik dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen sebanyak 31 peserta didik.

3.5 Uji Prasyarat Instrumen

Uji prasyarat instrumen adalah uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan instrumen. Uji ini dilakukan untuk memastikan instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Adapun penjelasan dari masing-masing adalah sebagai berikut.

3.5.1 Uji Validitas

Uji validitas adalah uji untuk mengukur tingkat kevalidan butir soal, pada uji ini digunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 30. Jumlah soal yang diuji sebanyak 10 soal dengan media *game kahoot!* Analisis validitas butir soal menggunakan rumus *korelasi product moment*. Validasi instrumen dengan kriteria pengujian $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, dinyatakan valid dengan klasifikasi pada tabel 8.

Tabel 7. Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Keterangan
$0,00 > r_{xy}$	Tidak Valid
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah (SR)
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah (R)

$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang (Sd)
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi (T)
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi (ST)

(Arikunto, 2010)

3.5.2 Uji Realibilitas

Instrumen yang *reliabel* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama secara garis besar akan menghasilkan data yang sama, untuk mengukur tingkat keajegan butir soal maka digunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum \alpha_1^2}{\alpha_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = banyaknya butir soal

$\sum \alpha_1^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap

α_1^2 = varians skor total

Nilai koefisien reliabilitas yang diperoleh diinterpretasikan dengan indeks reliabilitas pada tabel 8.

Tabel 8. Indeks Realibilitas

Koefisien r	Reliabilitas
0,8000 – 1,000	Sangat Tinggi
0,6000 – 0,7999	Tinggi
0,4000 – 0,5999	Sedang/Cukup
0,2000 – 0,3999	Rendah
0,0000 – 0,1999	Sangat Rendah

(Arikunto, 2010)

3.5.3 Daya Beda Soal

Daya beda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Rumus perhitungan daya pembeda soal sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = daya pembeda

B_A = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok atas

B_B = Jumlah peserta didik yang menjawab benar pada butir soal kelompok bawah

J_A = Banyak peserta didik pada kelompok atas

J_B = Banyak peserta didik pada kelompok bawah

Adapun kriteria daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel 10.

Tabel 9. Indeks Daya Beda

No	Indeks Daya Beda	Reliabilitas
1	0,00 – 0,19	Kurang Baik
2	0,20 – 0,39	Cukup
3	0,40 – 0,69	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Negatif	Tidak Baik

(Arikunto, 2010)

3.5.4 Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran suatu soal adalah peluang untuk dapat menjawab benar soal tersebut pada tingkat kemampuan tertentu yang bisa dinyatakan dengan indeks. Indeks yang dimaksud ialah dengan perbandingan ukurang yang besarnya antara 0,00 sampai dengan 1,00. Semakin besar indeks tingkat kesukaran maka soal tersebut semakin mudah (Purwanto, 2013). Indeks tingkat kesukaran soal terdapat pada tabel 11.

Tabel 10. Indeks Tingkat Kesukaran Soal

No	Rentang TK	Kategori
1	0,00-0,19	Sangat sukar
2	0,20-0,39	Sukar
3	0,40-0,59	Sedang
4	0,60-0,79	Mudah
5	0,80-1,00	Sangat mudah

(Purwanto, 2013)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data mencakup kevalidan dan keefektifan. Adapun penjelasan mengenai masing-masing bagian adalah sebagai berikut.

3.6.1 Teknik Analisis Data Kevalidan

Instrumen angket terhadap penggunaan produk memiliki 4 jawaban yang sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor penilaian} = \frac{\text{Skor Perolehan pada instrumen} \times 4}{\text{Jumlah Skor Tertinggi}}$$

Penafsiran skor hasil penelitian uji kevalidan memiliki kategori yang dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 11. Indeks Kevalidan Produk

Skor Penilaian	Indeks	Keterangan
4	3,26 – 4,00	Sangat Baik
3	2,51 – 3,25	Baik
2	1,76 – 2,50	Kurang Baik
1	1,01 – 1,75	Tidak Baik

(Suryanto, 2009)

3.6.2 Teknik Analisis Data Keefektifan

Data hasil uji efektivitas dalam penelitian ini dilakukan secara semi sumatif evaluasi. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan mengenai apakah media pembelajaran memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Rangkaian uji keefektifan ini meliputi 1) Uji Normalitas, 2) Uji Homogenitas, dan 3) Uji T-Test.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Analisis uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan *Uji Lilliefors*. Hipotesis uji normalitas dalam penelitian ini mengacu pada kriteria apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal namun apabila nilai $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi dilakukan terhadap untuk membuktikan apakah kedua kelompok sampel memiliki variansi yang sama (homogen). Analisis uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *Uji Levene*. Jika $\text{Sig.} \geq (0,05)$ maka data Homogen, jika $\text{Sig.} < (0,05)$ maka data tidak Homogen.

3. Uji T-Test

Uji T-Test merupakan uji untuk membandingkan kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan. Maka *uji t-test* yang digunakan adalah *Independent Sample t test*. *Uji t-test* ini untuk melihat perbandingan dua kelompok yang menjadi sampel penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan rerata nilai *pretest-posttest*. Kriteria pengujian apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Kemudian jika H_a diterima dilakukan uji lanjut dengan melihat rata-rata skor peningkatan mengukur kemampuan berpikir sistem peserta didik pada kedua kelas melalui *uji Effect Size*.

3.6.3 Teknik Analisis Data Kepraktisan

Teknik analisis data kepraktisan bertujuan untuk menganalisis data angket persepsi siswa (pengguna). Untuk analisis data angket persepsi siswa menurut Akbar (2013) adalah sebagai berikut.

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \%$$

Keterangan:

V-pg = Validasi Pengguna

Tse = Total skor empirik yang dicapai

Tsh = Total skor yang diharapkan

Adapun *range* persentase dan kriteria kualitatif adalah seperti tabel 13. berikut:

Tabel 12. Persentase dan Kriteria Kualitatif

No	Kriteria	Kategori	K
1	81,00%- 100%	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
2	61,00% - 80,00%	Praktis	Dapat digunakan dengan revisi
3	41,00% - 60,00%	Cukup Praktis	Disarankan untuk tidak
4	21,00% - 40,00%	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan
5	00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis	Tidak dapat digunakan

(Diadopsi dari Akbar, 2013)

3.7 N-Gain Score

"N-Gain," singkatan dari "normalized gain" atau peningkatan yang dinormalisasi, menciptakan kerangka kerja yang sangat berguna dalam penelitian pendidikan. Uji N-Gain adalah metode yang umum digunakan untuk mengukur efektivitas suatu pembelajaran atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Irma, dkk, 2024).

Skor N-Gain berkisar antara -1 hingga 1. Nilai positif menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran, sementara nilai negatif menunjukkan penurunan hasil belajar peserta didik. Persamaan (1) dapat digunakan untuk menghitung skor N-Gain.

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor postes} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Untuk melihat kategori besarnya peningkatan skor N-Gain, dapat mengacu pada kriteria Gain ternormalisasi dalam Tabel 18. Sedangkan untuk menentukan tingkat keefektifan penerapan intervensi, dapat mengacu pada Tabel 14.

Tabel 13. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

*N-Gain = Gain Ternormalisasi

Tabel 14. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

3.8 Instrumen Tes

Instrumen ini berupa tes kemampuan berpikir kritis siswa. Tes ini berupa soal-soal pilihan ganda yang diberikan secara individual dan tujuannya untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Adapun instrumen yang dibuat berdasarkan Capaian Pembelajaran dan indikator kemampuan berpikir kritis Ennis yang meliputi memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lebih lanjut, dan mengatur strategi dan taktik. selain itu, indikator kearifan lokal mungmachon yang meliputi pemahaman terhadap nilai lokal, apresiasi terhadap budaya lokal, penerapan nilai lokal, dan kesadaran akan pelestarian budaya. fokus materi yakni menentukan ide pokok dan ide pendukung pada suatu teks (*terdapat di lampiran*).

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan *Game Kahoot!* Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar", dapat disimpulkan bahwa : Peserta didik kelas IV mencapai nilai jauh dari KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) akibat minimnya pemahaman konseptual dan metode pembelajaran yang konvensional. Media pembelajaran dengan menggunakan *game* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan pemahaman peserta didik, menjadikan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal sebagai solusi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses validasi dilakukan untuk memastikan kualitas *game* sebagai media pembelajaran yang efektif. Validasi melibatkan ahli materi, bahasa, serta ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk *game* layak digunakan dengan dilakukan revisi. Beberapa revisi dilakukan untuk meningkatkan kejelasan tampilan dan bahasa agar lebih sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, sehingga efektivitas pembelajaran meningkat.

Penelitian ini membuktikan bahwa *game kahoot!* berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas menyatakan bahwa seluruh kuesioner yang berjumlah 30 item, seluruhnya memiliki nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 dan dinyatakan telah memenuhi kriteria validitas dan seluruhnya dapat digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas menyatakan bahwa seluruh kuesioner memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0.60. Berdasarkan hal

tersebut maka kuesioner penelitian dinyatakan memenuhi asumsi reliabilitas dan dinyatakan reliabel.

Berdasarkan hasil perhitungan uji keefektifan, diketahui bahwa media pembelajaran dengan menggunakan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal memiliki nilai rata-rata skor lebih tinggi daripada menggunakan metode konvensional. Maka dapat diketahui bahwa *game kahoot!* berbasis kearifan lokal mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan aktif dalam proses belajar. Berdasarkan hasil rekapitulasi uji praktikalitas terhadap 30 butir pertanyaan yang diisi oleh 31 siswa, diperoleh skor total 3.230 dari skor maksimal 3.720 dengan persentase sebesar 86,6%. Maka, pengembangan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dikategorikan sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Sedangkan, berdasarkan hasil perhitungan uji kepraktisan kuisisioner yang dilakukan oleh 10 guru maka diperoleh *game kahoot!* berbasis kearifan lokal mendapatkan persentase sebanyak 90,5%, sehingga dinilai sangat praktis untuk digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SD. Ini menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, saran peneliti adalah sebagai berikut:

5.2.1 Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung implementasi media pembelajaran inovatif seperti *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat teknologi yang mendukung pembelajaran digital. Selain itu, sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru agar mampu memanfaatkan media pembelajaran ini secara optimal.

5.2.2 Guru

Guru disarankan untuk mengintegrasikan *game kahoot!* berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Selain itu, guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan umpan balik yang efektif agar peserta didik dapat lebih memahami dan menerapkan penggunaan kosa kata dengan benar.

5.2.3 Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mengeksplorasi materi melalui *game kahoot!* berbasis kearifan lokal serta terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menuntut kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik.

5.2.4 Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran serupa dengan cakupan materi yang lebih luas serta mengkaji efektivitasnya pada berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alakrash, H. M., & Razak, N. A. (2020). Towards the Education 4.0, Readiness Level of Efl Students in Utilising Technology-Enhanced Classroom. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(10), 1-10. <https://journal.ia-education.com/index.php/index>
- Ali, Muhammad. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *Pernik Jurnal Paud*, 3(1), 35-44. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/4839/4644>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/orbita/article/view/2069>
- Andrasari, Ani Nurani, Yuyun Dwi Haryanti, dan Ari Yanto. (2022). “Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 4, 76-83. <https://doi.org/10.24252/saa.v13i1.55730>
- Arends. R.I. (2012). *Learning to Teach, Ninth Edition*. Americas, New York : McGraw-Hill.
- Arif, Dimas SF, dkk. (2020). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom*. Jakarta: Seminar Nasional Pascasarjana 2020.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aransyah, A., Herpratiwi, H., Adha, M. M., Nurwahidin, M., & Karwono, K. (2023). Konvergensi Media-Media Pembelajaran Digital Pasca COVID-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 307-315. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6441>
- Astuti, H. K. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Ibadah di Madrasah Ibtidaiyah dalam Membentuk Karakter Religius. *MUMTAZ : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 61–70. <https://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/mumtaz/article/view/1354>
- Azizah, Mira, dkk. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian*

- Pendidikan*. 35(1), 61-70.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/JPP/article/view/13529>
- Batubara, Hamdan Husein. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Becker, L. A. (2024). *Dictionary of Statistics & Methodology*. University of C. 2015: Effect Size (ES).
- BNSP. (2007). Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah. *Bulletin 1*(II), 1-24.
<https://eprints.ums.ac.id/50449/11/09.%20daftar%20pustaka.pdf>
- Borg, W.R and Gall, M.D. (2003). *Educational Research: An Introduction 4th Edition*. London: Longman Inc.
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.
- Cahya, D. K. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Bandarlampung: Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.
- Chusna. (2019). Modul Pendamping Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Blitar di Kelas IV SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(1), 81-92.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/16880/9795>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and Evaluating quantitative and qualitative research (4th ed.)*. Boston, MA: Pearson Education, Inc.
- Creswell, J. W. of F. M. U. of M. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Research design (5th ed.): In SAGE Publications, Inc.
- Daso. (2021). *Mewujudkan Insan Berbahasa dan Bersastra Melalui Semangat Kepahlawanan*. Sumatera Utara: Fatih Digitama Indonesia.
- Dick, W., Carey, L. & Carey, J.O. (2015). *The Systematic Design of Instruction. eight edition*. New York: Pearson.
- Dinni, Husna Nur. (2018). HOTS (*High Order Thinking Skill*) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *Prisma UNNES*.1(1), 170-176.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/19597>
- Ditta, Z.M., Irawati, M.H. & Susilowati, S. (2019). Developing Manual Book of Household Wet Waste Composting Experiment by Using Decayed

- Pinneapple Essence Starter for Environment/Climate Changing and Waste Recycling Topic of X Graders Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 24(2), 79-84. Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/pasopati/article/view/12111/0>
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Ar Rusyd: *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 81–99.
<http://ojs.staiibnurusyd.ac.id/index.php/arrusyd/article/view/33/12>
- Ennis, R. H. (2011). *The nature of critical thinking: An outline of critical thinking dispositions and abilities. Presentation at the Sixth International Conference on Thinking at MIT, Cambridge, MA, July, 1994.* Faculty. Education. Illinois. Edu.Gay, L. R. Mills, G. E. Airasian, P. (2012). Educational research : competencies for analysis. Pearson Education.
- Eryani, E. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Cerita (Novel) Sejarah Siswa Kelas XII. AKL 2 SMK Negeri 1 Dumai Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 211-221. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8072435>
- Fisher, Alec. (2008). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Firdaus. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA. *Didaktika*, 4(4), 426-437.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika/article/view/76880>
- Gantini, Tuti. (2015). Kearifan Lokal dalam Metode Pengukuran Ketahanan Pangan (Local Wisdom Of Measurement Food Security Method). *Journal of Majalah Ilmiah UNIKOM*, 13(2), 211-220.
<https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/127>
- Hadinugrahaningsih, Triyatama. (2017). *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (science, technology, engineering, art and mathematics) Project dalam Pembelajaran Kimia*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Haryemi, I., & Citrawati, Tyasmiarni. (2023). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2), 57-64. <https://DOI:10.33096/didaktis.v1i2.304>
- Hidayah, R., Salimi, M., & Susiani, T. S. (2017). *Critical Thinking: Konsep dan Indikator Penilaian*. *Jurnal Taman Cendekia*, 1(2), 127-133.
<https://ejl.widyatama.ac.id/index.php/ejlutama/article/view/232>

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*. Jambi: Soenpedia Publishing Indonesia.
- Inggriyani Febi, dkk. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif Menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(1), 59-64.
<http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Irma, dkk. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suya Cahya.
- Ismail, M., & Mohammad, J. (2017). Kahoot: a Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19-26. <https://doi.org/10.21315/eimj2017.9.2.2>
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Fase F*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniasari, Dian, dan Munaris. (2015). Pembelajaran Apresiasi Cerita Anak Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Bandar Lampung. *Jurnal Kata (Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya)*, 1-9.
<https://jips.fkip.unila.ac.id/index.php/BINDO1/article/view/10122>
- Kurniawan, M. W. & Wuri W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar PPKN. *Jurnal Civics*, 1(4), 10-22. <https://scholarhub.uny.ac.id/civics/vol14/iss1/2/>
- Kocakoyun. dkk. (2017). Determination of University Studens' Most Prefeed Mobile Application for Gamificstion. *World Journal on Educational Technology*. 9(1), 18-23.
<https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1432>
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar di SMA Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2071–2077.
<https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1640>
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H. E., & Daniel, B. (2017). “Go Kahoot!” *Enriching Classroom Engagement, Motivation and Learning Experience with Games. Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education*. New Zealand: Asia-Pacific Society for Computers in Education.

- Mailida, dkk. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 5608-5615. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Martyanti, Adhetia. (2018). Etnomatematika: Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Budaya dan Matematika. *Indonesia Mathematics Education* 1(1), 35-41. <http://repo.uinsatu.ac.id/32653/57/Daftar%20rujukan.pdf>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mastiah, Siti, dkk. (2018). Analysis of Student Critical Thinking Through Learning Model Advance Organizer on Material Electrolyte and Nonelectrolyte Solutions. *Journal of Bivalen: Chemical Studies Journal*. 1(2), 101-105. <http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bivalen>
- Mohammad, M. M. ., & Sari, P. M. . (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>
- Muhammad Yaumi. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Mungmachon, R. (2012). *Knowledge and local wisdom : Community Treasure*, *International Journal of Humanities and social Sciences*, 2(13), 174-181. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPMI/article/view/3998>
- Noermanzah. (2019). Bahasa sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019*, 306-319. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>
- Nufus H, dkk. (2020). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Masalah Geometri. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia is licensed under A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License*, 5(2), 49-55 . <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/1812>
- Nurul Azizah Muhtar, Akhmad Nugraha, R. G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 23–24. <https://jurnal.umpwr.ac.id/intek/article/view/6190>
- Pasampuri, dkk. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 5(12), 496-501. <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol5iss12pp496-501>

- Perdana, dkk. (2024). Ethnomathematics-based Problem Based Learning (PBL) Model to Increase Students' Critical Thinking in Mathematics Learning. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 571-581.
<https://doi.org/10.31849/lectura.v15i2.20985>
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Belajar.
- Pramudiyanti, Wulan Octi Pratiwi, Armansyah, Fatkhur Rohman, Intan Yulia Putri, and Devi Ariani. (2023). "PBL-Based Student Worksheet to Improve Critical Thinking Ability in Science Learning in Elementary Schools." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 6(1), 109–24.
<https://doi.org/10.24042/ijsme.v6i1.17187>.
- Rahmat Sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88.
<https://doi.org/10.24114/kjb.v7i1.10113>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., I wis& Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/351>
- Roslina, R., Herpratiwi, H., & Firdaus, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA. *Didaktika*, 4(4), 426-437.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika/article/view/76880>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, 1(3), 78-86.
<https://unars.ac.id/ojs/index.php/consilium/article/view/6730>
- Sibarani, Robert. (2012). *Kearifan Lokal: Hakikat, Peran, dan Metode Tradisi Lisan*. Jakarta: Asosiasi Tradisi Lisan (ATL).
- Smaldino, et al. (2014). *Penelitian R & D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Bandung: Indonesia Emas Group.
- Sudjana, Nana. (2019). *Dasar Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparlan. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekoah Dasar. *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 1-12.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088>

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Alfabeta.
- Sulistiawati, dkk. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Media Kahoot untuk Pembelajaran PPKN Materi Keberagaman Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)* 1(4), 144-156.
<https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2018>
- Suryani, Nunuk., Achmad Setiawan,. &Aditin Putria. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryanto, A., dkk. (2009). *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sbayne B. Piasta, L. M. J. (2012). *Encyclopedia of Research Design Cohen ' s d Statistic Calculation of Cohen ' s d Statistic*. Sbayne B. Piasta & Laura M. Justice. Encyclopedia of Research Design.
<https://doi.org/10.4135/9781412961288.n58>
- W. S. Rohmatulloh, W. Saputro and N. S. Utami. (2021). *Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Materi SPLDV SMP kelas 8*. Surakarta : UMS.
- Wafiqni, Nafia dan Siti Nuraini. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al- Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2), 95-110. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/albidayah/article/view/9137>
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter* (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Widodo, Mulyanto. (2022). *An Empirical Study on the Effects of Using Kahoot as a Game-Based Learning Tool on EFL Learners' Vocabulary Recall and Retention*. *Education Research Internasional*.
<https://journal.walisongo.ac.id/index.php/alsina/article/download/22933/pdf>
- Wulandari AP, dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. :
<http://jonedu.org/index.php/joe>
- Zaini, Hisyam, Beramawy Munthe, Sekar Ayu Aryani. (2021). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:CTSD (Center for Teaching Staff Development) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.