

Studi Komparasi Tentang Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Media *Game Kahoot* Dan *Quizizz*

Ainur Rosyidah^{1*}, Laila Badriyah^{2**}

^{1,2} Universitas Sunan Giri Surabaya

*E-mail: ainurrosyidah643@gmail.com¹

lailabadriyah@unsuri.ac.id²

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis Siswa pada Pembelajaran PAI dengan menggunakan Media *Game Kahoot* dan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan jenis Komparasi. Subyek Penelitian adalah siswa kelas X yang populasinya berjumlah 392 siswa dan menggunakan *Purposive Sampling* yang berjumlah 60 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa serangkaian Tes. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji T. Adapun hasil perhitungan dari penelitian ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,111$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,001$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat Perbedaan kemampuan berpikir kritis Siswa pada pembelajaran PAI dengan menggunakan Media *Game Kahoot* dan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo.

Kata kunci: Kemampuan Berpikir Kritis; pembelajaran PAI; Media *Game*; *Kahoot*; *Quizizz*

PENDAHULUAN

Meningkatkan taraf pendidikan di Era Industri 4.0 yang cemerlang baik dari segi perilaku, pengetahuan, dan kemampuan. Karena tujuan utama pendidikan pada abad 21 adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa agar memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Maka salah satu tanda keberhasilannya adalah siswa dapat bersaing dengan yang lain. (Bakrun et al., 2018)

Kemampuan berpikir kritis dianggap sebagai unsur terpadu dari kecerdasan abad ke-21. Kemampuan tersebut diperlukan agar Siswa mampu memperoleh, menyusun dan memanfaatkan informasi dalam situasi yang selalu berkembang dan bersaing. (Shanti et al., 2017)

Sedangkan Gamification menjadi tren pendidikan yang populer karena dampaknya terhadap pembelajaran siswa. (Orhan Göksün & Gürsoy, 2019) Gamifikasi akan meningkatkan atmosfer pembelajaran kelompok yang berkolaborasi dan mendorong kesejajaran peluang.

Dengan cara ini, Gamifikasi dapat digunakan sebagai alat evaluasi karena menggunakan sejumlah teknologi pembelajaran terkini dan 4C, yaitu berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta kreativitas dan inovasi. Menurut Taksonomi Bloom, pertanyaan mulai dari C4 hingga C6 mendorong seseorang untuk berpikir kritis. (Bakrun et al., 2018) Diantaranya adalah dengan menggunakan *Kahoot* dan *Quizizz* yang merupakan media pembelajaran berbasis *Game* Edukasi. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk berkomunikasi langsung dengan siswa guna mendorong pengetahuan, kemampuan, sikap, dan semangat belajarnya yang semuanya diperlukan untuk menunjang proses belajar mengajar yang efisien dan berhasil.

Pendidikan agama Islam sangat penting untuk mengembangkan potensi dan intelektualitas siswa karena menjadi landasan topik pendidikan Islam di madrasah/sekolah. karena pada tataran normatif akan melahirkan individu-individu yang bertakwa, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. (Iswati, 2017)

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran merupakan alat yang sangat diperlukan untuk membantu guru dalam menjelaskan konsep, baik yang konkrit maupun abstrak. Namun penggunaan media tersebut secara efektif memerlukan keterampilan dan kreativitas yang

dibutuhkan guru dalam menggunakan berbagai media, terutama media, sarana prasarana milik sekolah, dan lingkungan sekolah sebagai medianya. Para guru, khususnya pengajar Pendidikan Agama Islam, harus semakin didorong untuk menerapkan perubahan dalam cara mereka menggunakan teknologi ke dalam proses belajar mengajar seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. (Triyanto et al., 2020)

Atas bantuan media, Materi yang disajikan melalui media meningkatkan rasa ingin tahu siswa dan merangsang mereka untuk bertindak secara emosional dan fisik. Penggunaan media pembelajaran menjadikan guru lebih aktif dalam mengajar di kelas. Media dan metode yang beragam dan tidak membosankan. (Putri, 2023) Hal ini didukung oleh pendapat Wedyawati (2018) bahwa dengan menggunakan *Kahoot* dapat membuat siswa lebih rileks Ketika guru melakukan evaluasi, dan siswa juga dapat mempercepat pemahamannya terhadap materi yang diajarkan sebab akan mendapat feedback langsung dari evaluasi tersebut. (Wedyawati, 2018)

Kahoot umumnya memberikan evaluasi formatif dan memeriksa kemajuan siswa dalam mempelajari sumber materi, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, serta mengenali manfaat dari pelajaran tertentu, dan memberikan kesempatan dan ulasan belajar kepada siswa. Berdasarkan pengetahuan dasar tersebut, guru dapat menghadirkan diskusi baru, memperkaya wawasan informasi tentang hal-hal baru, revisi akan ujian, adanya aktivitas dengan tantangan bagi seluruh dunia, temuan, banyak observasi, tempat berdiskusi atau aksesibilitas bagi siswa untuk mendapatkannya. *Kahoot* bisa dimainkan menggunakan beragam alat layering sebagaimana *Google Hangouts*, *Appear in*, *Skype* dan lain-lain. (Bahar et al., 2020)

Keuntungan menggunakan aplikasi *Kahoot* adalah sebagai berikut : (Putrawangsa & Hasanah, 2018)

- 1) Siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Hal ini tampak dengan menjawab setiap pertanyaan melalui aplikasi *Kahoot*.
- 2) Meminimalkan kecurangan atau contek menyontek pada saat melakukan evaluasi. Sebab waktu yang telah ditentukan, siswa tidak diperbolehkan membuka segala sesuatu pun lagi dan tidak mempunyai waktu untuk bertanya ke kiri dan ke kanan.
- 3) Aplikasi *Kahoot* akan mendokumentasikan hasil evaluasi secara efisien. Tugas penilaian dan proses rotasi guru tentunya akan menjadi lebih sederhana dengan adanya hal ini.

Sedangkan, imbas negatif pemanfaatan aplikasi *Kahoot* ialah sebagai berikut:

- 1) Evaluasi tidak dapat dilakukan apabila internet terganggu atau tidak ada.
- 2) Jika guru terbatas dalam proses individual, maka guru akan kesulitan memonitor siswa kala ujian, sebab keadaan kelas akan kacau serta penuh teriakan lantaran minat menjalankan aplikasi *Kahoot*. (Yana et al., 2020)

Sedangkan Aplikasi *Quizizz* merupakan platform yang mengandalkan kuis untuk belajar dan digabungkan sebagai permainan. *Quizizz* merupakan *Game* berbasis web yang boleh dimanfaatkan menjadi sarana evaluasi di kelas. Selain itu, ini menyajikan informasi data pertanyaan siswa, yang bisa diekspor menjadi file Microsoft Excel. Sebab kuis dilakukan dalam kurun tertentu, *Quizizz* dapat dimanfaatkan melalui beragam cara. *Quizizz* berguna sebagai media pembelajaran sebab besar kegunaan dan fiturnya. (Yana et al., 2020) Selain itu, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai alternatif lain dan mengikutsertakan peran serta aktif siswa. (Noor, 2020)

Aplikasi *Quizizz* merupakan permainan edukasi yang memfasilitasi pengambilan kuis selama proses belajar mengajar dan menawarkan evaluasi di akhir proses, misalnya dalam penilaian formatif. Penggunaannya sederhana, kuis yang disajikan maksimal empat pilihan jawaban, termasuk tiga pilihan salah dan satu pilihan benar. Soal-soal dalam contoh diperbaiki dengan menggunakan foto sebagai latar belakang dan memanipulasi gambar di dalam soal untuk meningkatkan daya tariknya.

Dengan menggunakan platform berbasis *Game* edukasi *Quizizz*, tujuan dari platform tersebut merupakan guna menstimulasi proses pembelajaran yang kian inovatif melalui pemanfaatan teknologi yang pada akhirnya siswa lebih bersemangat dan tertarik belajar. (Nuramanah et al.,

2020)

Di antara setiap pertanyaan, poin siswa ditampilkan, dan pemenang keseluruhan ditampilkan. Aplikasi Quizizz menghasilkan hasil berdasarkan seberapa baik kinerja setiap siswa di kelas dan seberapa baik setiap siswa menjawab pertanyaan guru secara individual. Guru memiliki akses terhadap skor kuis siswa dan dapat mengevaluasi kinerja setiap siswa baik secara individu maupun kelompok. (Bahriah et al., 2021)

Kelebihan *Quizizz* sebagai media penilaian formatif berbasis web yaitu:

- 1) Dengan menggunakan urutan acak di antara peserta, setiap peserta melihat setiap pertanyaan dan pilihan jawaban di layar mereka.
- 2) Peserta tidak perlu menunggu satu sama lain untuk menjawab jika sudah menjawab pertanyaan sebelumnya.
- 3) Segera setelah tanggapan mereka, peserta akan melihat umpan balik yang mereka terima atas jawaban yang benar atau salah.
- 4) Dapat dimanfaatkan pada perangkat, desktop, dan laptop yang sedang online, memungkinkan guru membuka kuis dan siswa merespons.
- 5) Baik bertanya maupun menjawab pertanyaan tidak ada batasan kata.
- 6) Tidak ada batasan jumlah pertanyaan atau jumlah kemungkinan tanggapan.
- 7) Dimungkinkan untuk menambahkan elemen visual ke pertanyaan dan opsi respons. Saat membuat pertanyaan kuis, pratinjau dapat diakses. (Orhan Göksün & Gürsoy, 2019)
- 8) Karena *Quizizz* dan Google Classroom terhubung, keamanan siswa terjamin karena login menggunakan akun Google.
- 9) Guru mempunyai akses terhadap informasi dari kuis siswa dan dapat menilai kemampuan siswa secara kolektif maupun individu. (Medvedovska et al., 2016)

Selain mempunyai keunggulan, *Quizizz* pun mempunyai sejumlah kelemahan:

- 1) Siswa tidak bisa meneruskan suatu pertanyaan bila jawaban dari pertanyaan lebih dahulu tidak dapat ditemukan.
- 2) Jika peserta tidak mampu mengontrol koneksi internet yang stabil, masalah ini tentu mengakibatkan siswa merasa ditinggalkan oleh temannya.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan, bahwa peserta didik hanya sekedar mengingat dan menghafal solusi yang sudah ditawarkan oleh guru sebelumnya. Serta kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal High Order Thinking Skills (HOTS) dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari. Pada akhirnya, keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh Peserta didik sangatlah kurang. Permasalahan tersebut harus segera diatasi agar pembelajaran bisa berjalan secara optimal sebagaimana mestinya. Salah satu upaya yang bisa ditempuh guru adalah menggunakan media *Game* edukasi *Kahoot* dan *Quizizz* untuk meningkatkan Berpikir Kritis Siswa.

Dengan demikian judul yang diangkat dalam penelitian Kuantitatif ini adalah “Studi Komparasi tentang Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran PAI dengan menggunakan Media *Game Kahoot* dan *Quizizz*”.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif. Disebut pendekatan kuantitatif, dikarenakan data penelitiannya berwujud angka-angka serta analisisnya memakai statistik. (Sugiyono, 2015) Sedangkan jenis penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian komparatif. Bertujuan mengetahui apakah terdapat perbedaan antara dua atau lebih dari dua kelompok atas aspek atau variabel yang diteliti (Syaodih, 2005)

Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas X sekolah SMA Negeri 1 Waru. Sebanyak 392 siswa. , maka sampel penelitian ini adalah 15% dari populasi yaitu 392 siswa atau responden sehingga besar sampelnya adalah 60 siswa atau responden.

Tabel 1. Distribusi Sampel menggunakan Purposive Sampling

| No | Kelas | Jumlah Siswa |
|--------|----------|--------------|
| 1. | X-MIPA-3 | 30 |
| 2. | X-MIPA-5 | 30 |
| Jumlah | | 60 |

Dengan menerapkan metode analisis kuantitatif untuk mengoperasionalkan rumus perbandingan variabel independen (uji t) terhadap data independen (tidak berkorelasi). Uji Normalitas dan Uji homogenitas adalah dua kriteria awal yang memerlukan perhitungan atau pengujian.

Uji homogenitas data merupakan salah satu syarat untuk memanfaatkan uji beda (uji-t) untuk menganalisis data. Uji kesamaan digunakan untuk mengetahui homogen atau tidaknya suatu data ketika membandingkan dua kelompok. Adanya distribusi normal pada kedua data merupakan prasyarat untuk melakukan uji homogenitas. (Jaya, 2013)

Menguji homogenitas menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Uji t yang mengharuskan perbedaan mean masing-masing variabel serta standar error selisih kedua mean tersebut digunakan dalam penelitian ini sebagai rumus perbandingan variabel independen. Dihitung dengan rumus sebagai berikut: (Sugiyono, 2012)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{n_1 + n_2 - 2}\right) \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Untuk mengetahui Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Negeri 1 Waru adalah dengan menggunakan metode Tes. Tes yang dilakukan adalah berbentuk Pilihan Ganda menggunakan Aplikasi *Kahoot* dan *Quizizz*. Terdapat 15 Soal Pilihan Ganda pada Media *Game Kahoot* dan 15 Soal Pilihan Ganda pada Media *Game Quizizz*. Selanjutnya, soal pilihan ganda dengan kategori soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang dibuat berpandu pada indikator Taksonomi Bloom dengan materi "*Syubul Iman*. Berikut adalah sebaran soal HOTS pada indikator dan sub indikator Taksonomi Bloom.

Tabel 2. Pembagian Nomor Soal HOTS pada Indikator Taksonomi Bloom

| Variabel Penelitian | Subjek | Indikator | Sub Indikator | No |
|--|----------------------|----------------------|---------------|---------------------|
| Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Media <i>Game Kahoot</i> | Siswa Kelas X MIPA-3 | 1. Menganalisis (C4) | Menelaah | 1, 7, |
| | | | Memilah | 2, 3, 9, 10, 12, 13 |
| | | | Mendeteksi | 4, 5, 14 |

| | | | | | | |
|---|----------------------|----------------------|--------------|---------------------|--------------|--------|
| Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Media <i>Game Quizizz</i> | Siswa Kelas X MIPA-5 | 1. Menganalisis (C4) | Memecahkan | 6 | | |
| | | | Menyeleksi | 11 | | |
| | | 2. Mengevaluasi (C5) | Menafsirkan | 8 | | |
| | | | Menyimpulkan | 15 | | |
| | | 1. Menganalisis (C4) | Menyeleksi | 1, 3, 8, 9 | | |
| | | | Menelaah | 2, 4, 7, 11, 12, 13 | | |
| | | 2. Mengevaluasi (C5) | Memecahkan | 5, 14 | | |
| | | | Menafsirkan | 6 | | |
| | | | | | Menyimpulkan | 10, 15 |

Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan di SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo yang diambil sesuai dengan Hasil Tes Media *Game Kahoot* dan *Quizizz* peserta didik diuraikan pada tabel berikut:

Tabel 3. KKM

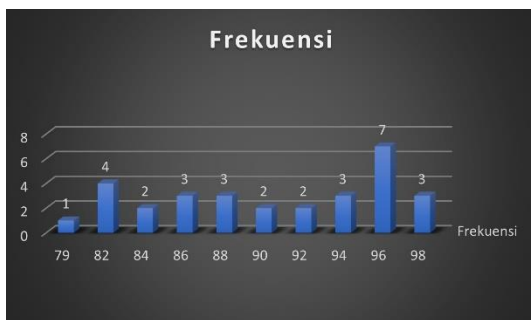
| KKM | Predikat | | | |
|-----|----------|---------|---------|----------|
| | D | C | B | A |
| 79 | < 79 | 79 ≤ 85 | 86 ≤ 92 | 93 ≤ 100 |

Kemudian mencari presentasi nilai siswa berdasarkan kriteria tersebut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kategorisasi Nilai Tes PAI Kelas X antara yang menggunakan Media *Game Kahoot* dan *Quizizz*

| No | Interval | Frekuensi | | Kategori | Presentase | |
|---------------|----------|-----------|----------|-------------|------------|----------|
| | | X MIPA-3 | X MIPA-5 | | X MIPA-3 | X MIPA-5 |
| 1 | 93-100 | 13 | 11 | Sangat Baik | 43,4% | 36,7% |
| 2 | 86 - 92 | 10 | 9 | Baik | 33,3% | 30% |
| 3 | 79 - 85 | 6 | 7 | Cukup | 20% | 23,3% |
| 4 | 79 | 1 | 3 | Kurang | 3,33% | 10% |
| Jumlah | | 30 | 30 | | 100% | 100% |

Dari Tabel 4 diatas, dapat diketahui dari Frekuensi masing-masing kelas beserta rentang intervalnya dapat di gambarkan pada Histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Frekuensi Kemampuan Berpikir Kritis menggunakan media Game Kahoot

Sedangkan untuk Frekuensi beserta rentang interval dari kemampuan berpikir kritis menggunakan Quizizz dapat digambarkan pada Histogram berikut:



Gambar 2. Histogram Frekuensi Kemampuan Berpikir Kritis menggunakan Quizizz

Analisis prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi uji homogenitas dan normalitas. Kedua tes ini dilakukan untuk mengetahui homogenitas dan distribusi normal data yang dikumpulkan.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan menurut Fadholi dalam Safitri (2019) untuk memastikan normal atau tidaknya distribusi populasi variabel penelitian. (Safitri, 2019) Uji Liliefors digunakan untuk melihat apakah datanya normal. Microsoft Excel Office 2021 digunakan untuk melakukan uji normalitas. Jika nilai signifikansinya >0,05 maka data dianggap berdistribusi normal.

Berdasarkan Hasil Uji Liliefors adalah $L_{hitung} = 0,171$ dan $L_{tabel} = 0,258$ Atau ($L_{hitung} < L_{tabel}$). Maka h_0 diterima dan h_1 ditolak, dari data diatas Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI menggunakan Media *Game Kahoot* berdistribusi *Normal*.

Sedangkan, Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Media *Game Quizizz* adalah $L_{hitung} = 0,145$ dan $L_{tabel} = 0,258$ atau ($L_{hitung} < L_{tabel}$). . Maka h_0 diterima dan h_1 ditolak, dari data diatas Kemampuan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Media *Game Quizizz* berdistribusi *Normal*.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah ada Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI dengan menggunakan Media *Game Kahoot* dan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo dengan membandingkan antara F_{hitung} dan F_{tabel} .

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

| 1- | X_1 | X_2 | SX_1^2 | SX_2^2 | F_{hitung} | F_{tabel} |
|----|-------|-------|----------|----------|--------------|-------------|
| 30 | 2709 | 2655 | 34,47 | 43,10 | 1,239 | 4,20 |

Langkah selanjutnya membandingkan hasilnya dengan f tabel dengan menggunakan rumus $df_1 = k-1 = 2-1=1$ dan $df_2 = n-k-30-2=28$. Selain itu f tabel untuk 5% adalah 4,20 seperti

terlihat pada tabel. F hitung estimasinya lebih kecil dari f tabel ($1,239 < 4,20$) yang terlihat dari temuan tabel diatas. Hasilnya, kedua kelompok dianggap *homogen* karena H_0 diterima dan H_1 ditolak.

3. Uji Hipotesis

Setelah hasil kedua kelompok sampel dihitung Uji Normalitas dan Uji Homogenitas, langkah selanjutnya adalah menganalisis data menggunakan uji t.

Tabel 9. Hasil perhitungan Tes menggunakan Media *Game Kahoot* dan Media *Game Quizizz*

| NO | Hasil Tes Media <i>Game Kahoot</i> (X1) | | Hasil Tes Media <i>Game Quizizz</i> (X2) | | NO | Hasil Tes Media <i>Game Kahoot</i> (X1) | | Hasil Tes Media <i>Game Quizizz</i> (X2) | |
|----|---|-------|--|-------|----|---|-------|--|-------|
| | Nama | Nilai | Nama | Nilai | | Nama | Nilai | Nama | Nilai |
| 1 | A.F.R | 82 | A.G.P.P | 84 | 16 | I.D.A | 94 | M.G.A | 96 |
| 2 | A.Z.F | 92 | A.W.I | 96 | 17 | K.K.A | 96 | M.P.C.A | 79 |
| 3 | A.S.D | 82 | A.N.N.F | 86 | 18 | M.D.A | 86 | M.N.F | 88 |
| 4 | A.O.N | 84 | A.E.A | 82 | 19 | M.R.T | 88 | M.D.H | 96 |
| 5 | A.N.I | 84 | A.O.F | 96 | 20 | M.S.A.Y | 96 | M.S.H | 80 |
| 6 | B.I.D | 82 | A.T.P | 86 | 21 | M.A.H | 86 | N.V.A | 94 |
| 7 | B.H.S | 92 | C.D.A | 82 | 22 | N.S.B.A | 96 | N.A.P | 88 |
| 8 | D.R.B | 96 | D.R.P | 96 | 23 | N.M.P | 88 | N.K | 90 |
| 9 | D.S | 82 | D.A.S | 86 | 24 | N.N.Z | 86 | R.S.N | 80 |
| 10 | E.R.S | 90 | F.A.N | 79 | 25 | O.T.A | 98 | R.D | 96 |
| 11 | E.R. | 94 | F.N.J | 84 | 26 | P.N.H | 96 | R.P.Z | 94 |
| 12 | G.A.S | 94 | H.R.N.A | 90 | 27 | R.A.M | 98 | R.R | 98 |
| 13 | G.C.S.M | 96 | J.R.A | 94 | 28 | R.D.P.W | 79 | S.I.W.N | 98 |
| 14 | H.T | 90 | K.A.M.S | 79 | 29 | S.A.R | 96 | T.Q.A | 90 |
| 15 | I.B | 98 | K.A.P.H | 88 | 30 | Y.F.A.R | 88 | V.A.A | 80 |
| | | | | | | $\sum x$ | 2709 | 2559 | |
| | | | | | | \bar{x} | 90,3 | 88,24 | |
| | | | | | | N | 30 | 30 | |

Dengan menggunakan t tabel dengan tingkat kepercayaan dan tingkat signifikansi 5%, dilakukan perhitungan berdasarkan temuan perhitungan. Pada data di atas $N_1 = 30$ dan $N_2 = 30$, maka $db = 30 + 30 - 2 = 58$ menurut rumus db sama dengan $N_1 + N_2 - 2$. Pada taraf signifikansi 5%, derajat kebebasan (db) 58 dalam tabel adalah 2.001. Nilai "t" pada taraf signifikansi 5% dapat dilihat sebagai berikut jika disajikan dalam bentuk tabel:

Tabel 10. Tabel "t" pada taraf signifikan 5%

| t_{hitung} | dF | t_{tabel} |
|--------------|----|-------------|
| 4,111 | 58 | 2,001 |

Dengan demikian t_{tabel} untuk taraf signifikansi 5% adalah 2,001, sedangkan t_{hitung} adalah 4,111. Maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Atau dalam kalimat sederhananya, t_{hitung} dalam signifikansi 5% lebih kecil dari t_{hitung} . Apabila ditulis dalam bentuk angka adalah $4,111 > 2,001$. Dengan demikian, berdasarkan bukti empirik yang diperoleh di lapangan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima

artinya ada Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI dengan menggunakan Media *Game Kahoot* dan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo.

Pembahasan

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI dengan menggunakan Media *Game Kahoot* Dan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo. Dan hasil penelitian ini diperkuat oleh teori yang disampaikan Sukartini (2022) Manfaat kedua media pembelajaran berbasis permainan edukatif ini dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan soal-soal berdasarkan HOTS (Higher Order Thinking Skills) guna membangun siswa untuk lebih berpikir kritis.

Gamifikasi dapat digunakan sebagai instrumen penilaian yang memanfaatkan teknologi kontemporer untuk memfasilitasi pembelajaran, yang mencakup keterampilan 4C—berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan penemuan. Menurut taksonomi Bloom, menjawab pertanyaan dari C4 hingga C6 akan membantu seseorang mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Di dalam pengaplikasian 2 Media *Game* ini terdapat perbedaan respon Siswa. Pada kelas X MIPA-3, Siswa lebih tertarik menggunakan *Kahoot* karena tampilan di dalamnya sangat cocok untuk pembelajaran di masa kini. Yang bisa di ubah sesuai dengan tema yang di inginkan. bisa dilihat pada saat tes dilakukan siswa merasa lebih dan tertantang dalam menjawab soal yang berbentuk pilihan ganda.

Berbeda dengan Kelas X MIPA-5, Siswa lebih tertarik menggunakan *Quizizz* karena tidak memerlukan waktu untuk menunggu selesainya mengerjakan Soal. Bisa dilihat pada saat tes dilakukan siswa merasa lebih dan tertantang dalam menjawab soal yang berbentuk pilihan ganda.

Penelitian ini juga didukung oleh Siswa yang secara keseluruhan di perbolehkan membawa HP sebagai referensi sumber belajar. Selain itu, fasilitas jaringan internet untuk berlangsungnya penelitian secara online di saat pemberian tes berjalan lancar.

PENUTUP

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran PAI dengan menggunakan Media *Game Kahoot* dan *Quizizz* di SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo. Hal ini diperkuat dengan hasil perhitungan pada Uji Hipotesis bahwa $t_{hitung} = 4,111$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,001$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

SARAN

Bagi Siswa

Diharapkan untuk selalu aktif atau termotivasi dalam proses pembelajaran seperti halnya dengan mencoba mengerjakan berbagai bentuk Soal yang telah diberikan Guru, baik menggunakan Media *Game Kahoot* dan Media *Game Quizizz* atau media lainnya.

Bagi Pendidik

Hendaknya selalu berkreasi atau berinovasi dalam penerapan media pembelajaran agar membantu siswa untuk membangkitkan Motivasi dalam belajar maupun dalam mengerjakan berbagai Tes. Sehingga dapat tercapainya Tujuan yang telah ditetapkan serta menghasilkan pembelajaran yang bermutu.

Bagi Sekolah

Pihak Sekolah hendaknya tetap menerapkan media *Game Kahoot* dan media *Game Quizizz*. Dimana Media ini sangat membantu baik Siswa maupun Guru dalam tercapainya Proses pembelajaran di Kelas. Dengan tetap mempertahankan akses Internet yang ada, maka berbagai jenis media Quiz akan bisa di terapkan oleh semua Siswa.

Bagi Peneliti

Bagi Peneliti Selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan media-media yang terbaru lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMA Negeri 1 Waru Sidoarjo yang memberikan kontribusi dalam penelitian beserta pengelola Jurnal Al I'tibar yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menerbitkan artikel ini dari tahap awal hingga publikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Bahriah, E. S., Dewi, L. U., & Irwandi, D. (2021). Pengaruh Media Penilaian Formatif Online Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Periodik Unsur. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 11(1), 19–26. <https://doi.org/10.21009/JRPK.111.04>
- Bakrun, M., Sajidan, Baedhowi, Triyanto, Totalia, S., & Masykuri. (2018). *Peningkatan Proses Pembelajaran Dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemdikbud.go.id/10842/>
- Iswati, I. (2017). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBANGUN NILAI KARAKTER PESERTA DIDIK YANG HUMANIS RELIGIUS*. 3(1), 41–55. <https://doi.org/10.30599/jpia.v3i1.199>
- Jaya, I. (2013). *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Citapustaka Media Perintis.
- Medvedovska, D., Skarlupina, Y., & Turchyna, T. (2016). Integrating online educational applications in the classroom. *European Humanities Studies*, 4, 145–156.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, Vol 6, 1–7.
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17(1), 117. <https://doi.org/10.36667/bestari.v17i1.474>
- Orhan Göksün, D., & Gürsoy, G. (2019). Comparing success and engagement in gamified learning

- experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135, 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI ERA INDUSTRI 4.0: Kajian dari Perspektif Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Putri, E. D. (2023). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR* [Preprint]. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/adw5s>
- Safitri, P. A. (2019). *Studi Komparasi Perkembangan Sosial Anak Program Regular dan Program Full Day School pada Kelompok B Paud At Nur Chammad Pandeyan Ngemplak Boyolali*. 7(1).
- Shanti, W. N., Sholihah, D. A., & Martyanti, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Problem Posing. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 48. [https://doi.org/10.21927/literasi.2017.8\(1\).48-58](https://doi.org/10.21927/literasi.2017.8(1).48-58)
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian administrasi: Dilengkapi dengan Metode R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Syaodih, N. S. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT. Remaja Rosadakarya.
- Triyanto, E., Suhartono, & Ikhsanudin, M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (SMART SPINNER)*. 07(2), 64–67.
- Wedyawati, N. (2018). *JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN VOL. 9 No. 1 April 2018*. 9(1), 22–27.
- Yana, A. U., Antasari, L., & Kurniawan, B. R. (2020). ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP GELOMBANG MEKANIK MELALUI APLIKASI ONLINE QUIZIZZ. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 143–152. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14284>