

Penerapan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Materi Unsur-Unsur Teks Puisi Peserta Didik Kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang

Dwi Nur Kholis Alamsyah¹, Mukhlis², Agus Wismanto³, Nazla Maharani Umaya⁴, Sri Handayani⁵

¹PPG, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Kota Semarang, 50232

²PBSI, FPBS, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Kota Semarang, 50232

³PBSI, FPBS, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Kota Semarang, 50232

⁴PBSI, FPBS, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur No.24, Kota Semarang, 50232

⁵Pendidik Bahasa Indonesia, SMA Negeri 11 Semarang,

Email: ¹dwinurkholis2799@gmail.com

Email: ²mukhlis@upgris.ac.id

Email: ³agus_wismanto@yahoo.com

Email: ⁴nazlamaharani@upgris.ac.id

Email: ⁵handayanisri9898@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang pada materi analisis unsur-unsur teks puisi melalui penerapan media pembelajaran Kahoot!. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur puisi, yang tercermin dari hasil evaluasi awal dengan rata-rata nilai 59,2 dan ketuntasan klasikal 25,7%, jauh di bawah KKTP sekolah 75. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 35 peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang pada tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan meliputi tes kemampuan analisis unsur puisi untuk mengukur keterampilan berpikir kritis, lembar observasi untuk mengamati aktivitas dan partisipasi peserta didik, serta angket respons peserta didik terhadap penggunaan Kahoot!. Data hasil tes akan dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan hasil belajar dan ketuntasan klasikal, sedangkan data observasi dan angket akan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Kata kunci: Keterampilan Berpikir Kritis, Kahoot!, Unsur-Unsur Puisi, Penelitian Tindakan Kelas, Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This study aims to improve the critical thinking skills of Grade X-2 students at SMA Negeri 11 Semarang in analyzing the elements of poetry texts through the use of the Kahoot! learning media. The background of this study is the low level of students' critical thinking skills in analyzing the elements of poetry, as reflected in the initial evaluation results, with an average score of 59.2 and a classical completeness rate of 25.7%, far below the school's minimum mastery criterion (KKTP) of 75. This condition is suspected to be caused by a learning process that is less interactive and monotonous. This research is a Classroom Action Research (CAR) planned to be conducted in two cycles, each of which includes the stages of planning, action implementation, observation, and reflection. The subjects of the study are 35 Grade X-2 students of SMA Negeri 11 Semarang in the academic year [specify academic year, e.g., 2024/2025]. Data collection techniques will include a poetry element analysis test to measure critical thinking skills, observation sheets to monitor students' activities and participation, and student response questionnaires regarding the use of Kahoot!. The test data will be analyzed quantitatively to assess learning outcomes and classical completeness, while the observation and questionnaire data will be analyzed descriptively and qualitatively.

Keywords: Critical Thinking Skills; Kahoot!; Elements of Poetry; Classroom Action Research; Indonesian Language.

1. PENDAHULUAN

Penelitian yang dilakukan oleh Sembiring dkk. (2021) yang menemukan bahwa salah satu komponen penting dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran adalah "pengelolaan proses pembelajaran," yang meliputi aspek penampilan guru, penguasaan materi, dan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat. Perencanaan yang matang dalam aspek kurikulum dan pembelajaran serta pembaruan kompetensi pendidik juga menjadi kunci dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan kualitas lulusan.

Proses pembelajaran di kelas membutuhkan metode, strategi, model pembelajaran yang akan diterapkan oleh seorang pendidik. Dalam proses pembelajaran juga membutuhkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang di dalamnya memuat maksud dari materi yang diajarkan. Menurut Wijaya dan Rusyan (1994), media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Siswa yang termotivasi dalam belajar akan meningkatkan hasil belajarnya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Selain hal di atas keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai peserta didik dalam pembelajaran abad ke-21, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran materi puisi, keterampilan berpikir kritis menjadi sangat penting karena peserta didik tidak hanya dituntut untuk mengetahui berbagai unsur intrinsik puisi, tetapi juga mampu menganalisis fungsi dan keterkaitan antarunsur tersebut dalam membangun makna puisi secara utuh. Kemampuan analisis ini memungkinkan peserta didik untuk menginterpretasi dan mengapresiasi karya sastra secara lebih mendalam.

Namun, kenyataan yang ditemukan pada peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis unsur-unsur teks puisi masih belum optimal. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar dari 35 peserta didik di kelas tersebut mengalami kesulitan signifikan dalam memahami konsep dasar unsur-unsur puisi seperti diksi, majas, tipografi, imaji/citraan, serta rima dan irama. Kesulitan dalam 'menerima materi' atau memahami konsep dasar ini secara otomatis menjadi kendala utama bagi mereka untuk dapat melakukan analisis kritis terhadap sebuah teks puisi. Mereka belum mampu beralih dari sekadar mengetahui menjadi memahami dan menerapkan konsep untuk analisis.

Rendahnya pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik tersebut tercermin jelas dari hasil evaluasi awal (prasiklus) yang dilakukan pada materi analisis unsur-unsur teks puisi. Diperoleh data bahwa rata-rata nilai ke-35 peserta didik kelas X-2 hanya mencapai 59,2 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 25,7%. Capaian ini masih jauh di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75, dan mengindikasikan adanya masalah serius dalam penguasaan materi dan keterampilan analisis.

Tabel 1. KKTP

No.	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	
	Rentang Nilai	Keterangan
1.	76-100	Tuntas
2.	51-75	Belum tuntas
3.	26-50	Belum tuntas
4.	0-25	Belum tuntas

Kondisi ini diduga disebabkan oleh proses pembelajaran yang selama ini berlangsung kurang interaktif dan belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Metode pembelajaran yang cenderung konvensional, ditandai dengan dominasi ceramah dan minimnya partisipasi aktif siswa, kemungkinan besar berkontribusi pada rendahnya motivasi belajar, timbulnya kebosanan, dan pada akhirnya kesulitan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam memahami serta menganalisis materi unsur-unsur puisi secara kritis.

Hal di atas sejalan dengan temuan Satriani (2018), sebagaimana dikutip dalam penelitian Susanti et al. (2024), yang menyatakan bahwa pengajaran monoton yang cenderung menawarkan komunikasi satu arah dari pendidik ke siswa tanpa banyak interaksi atau keterlibatan siswa dapat menghambat pengembangan motivasi intrinsik siswa, serta kurangnya variasi dalam metode pengajaran juga menghambat perkembangan keterampilan sosial, kreativitas, dan pemecahan masalah siswa.

Temuan ini memperkuat dugaan bahwa model pembelajaran yang berjalan menjadi salah satu akar permasalahan di kelas X-2. Lebih jauh, dampak negatif dari pembelajaran yang kurang interaktif tidak hanya terbatas pada penurunan motivasi, tetapi juga berimplikasi pada terhambatnya pengembangan kompetensi esensial abad ke-21, seperti kemampuan pemecahan masalah dan kreativitas, yang sejatinya merupakan bagian integral dari keterampilan berpikir kritis yang diharapkan. Kesulitan peserta didik untuk beranjak dari sekadar mengetahui menuju pemahaman dan aplikasi konsep untuk analisis, sebagaimana teridentifikasi pada paragraf sebelumnya, dapat dipandang sebagai manifestasi dari sistem pembelajaran yang lebih mengedepankan transfer informasi pasif daripada pelibatan aktif dalam proses berpikir.

Pembelajaran konvensional, seperti yang diindikasikan oleh Ayu et al. (2022), cenderung membuat siswa pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses berpikir, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi kurang mendalam dan sulit diaplikasikan. Dengan demikian, rendahnya keterampilan berpikir kritis yang teramat bukan semata-mata persoalan internal peserta didik, melainkan juga sangat dipengaruhi oleh desain lingkungan dan pengalaman belajar yang mereka terima.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif peserta didik, sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kritis mereka. Salah satu media pembelajaran interaktif yang berpotensi untuk itu adalah Kahoot!. Kahoot! merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) yang memungkinkan pendidik menyajikan materi dan kuis secara menarik, interaktif, dan kompetitif. Efektivitas Kahoot! dalam meningkatkan aspek pembelajaran telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu.

Sebagai contoh, penelitian oleh Irwan, Luthfi, dan Waldi (2019) menunjukkan bahwa Kahoot! terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, menjadikannya alternatif media pembelajaran interaktif yang menjanjikan. Peningkatan hasil belajar ini seringkali didahului oleh peningkatan keterlibatan, sebagaimana juga dilaporkan dalam berbagai studi yang menyoroti kemampuan Kahoot! meningkatkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa melalui elemen gamifikasi seperti papan skor dan efek suara interaktif.

Demikian pula, studi oleh Mambaul Ulum et al. (2020), sebagaimana dirangkum dalam ulasan oleh Ulimaz (2024), mengindikasikan bahwa penggunaan Kahoot! dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Potensi ini didukung oleh fitur umpan balik instan yang dimiliki Kahoot!, yang dapat membantu peserta didik memahami kesalahan mereka secara langsung dan memperkuat pemahaman konsep.

Mekanisme kerja Kahoot! dalam meningkatkan hasil belajar dapat ditelusuri melalui jalur: elemen gamifikasi memicu peningkatan keterlibatan dan motivasi, yang selanjutnya menciptakan kondisi kondusif bagi pemahaman materi secara lebih mendalam. Lebih lanjut, stimulasi keterampilan berpikir kritis melalui Kahoot! sangat bergantung pada desain soal yang disajikan. Apabila soal-soal dirancang untuk mendorong analisis, evaluasi, dan inferensi – aspek-aspek yang krusial dalam analisis puisi – maka Kahoot! dapat berfungsi sebagai platform yang efektif untuk melatih kemampuan tersebut. Umpan balik langsung yang disediakan memungkinkan peserta didik untuk segera mengidentifikasi dan mengoreksi miskonsepsi, serta merefleksikan proses berpikir mereka, yang merupakan elemen penting dalam pengembangan metakognisi dan berpikir kritis.

Penggunaan Kahoot! dengan demikian tidak hanya menawarkan penggantian media, tetapi juga berpotensi mengubah dinamika kelas dari yang berpusat pada pendidik menjadi

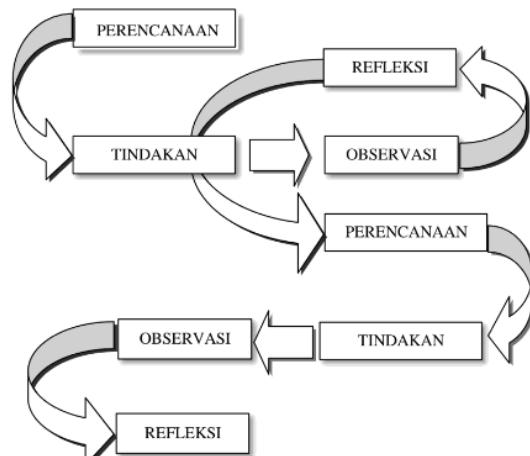
lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik, secara langsung menjawab tantangan pembelajaran monoton yang telah diidentifikasi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, didukung oleh data awal dan kajian terhadap beberapa penelitian terdahulu yang relevan, peneliti termotivasi untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul 'Penerapan Media Pembelajaran Kahoot dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Unsur-Unsur Teks Puisi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 11 Semarang'. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur teks puisi melalui pemanfaatan media Kahoot!. Keberhasilan penelitian ini tidak hanya akan memberikan kontribusi empiris spesifik mengenai efektivitas Kahoot! dalam konteks pembelajaran analisis unsur puisi dan pengembangan berpikir kritis di tingkat SMA di Indonesia, tetapi juga berpotensi menjadi model bagi pendidik lain untuk mengadopsi teknologi pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Suharjono dalam Izabella, dkk (2021) mengembangkan gagasan tentang Penelitian Tindakan Kelas atau Classroom Action Research sebagai penelitian tindakan yang dilakukan oleh pendidik dengan merekondisi mutu praktik pembelajaran di kelas.

Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas



PTK dipilih karena fokus utamanya adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang muncul dalam proses pembelajaran di kelas secara langsung dan sistematis, serta bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti (pendidik) berkolaborasi dengan seorang rekan pendidik sejauh sebagai observer untuk mengidentifikasi masalah, merencanakan tindakan, melaksanakan tindakan, mengobservasi, dan merefleksikan hasil tindakan guna perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

Desain penelitian ini mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus meliputi empat tahapan utama, yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*): Merumuskan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*): Menerapkan rencana tindakan dalam proses pembelajaran.
3. Observasi (*Observation*): Mengamati dan mencatat berbagai aspek yang terjadi selama pelaksanaan tindakan.
4. Refleksi (*Reflection*): Menganalisis data hasil observasi dan pelaksanaan tindakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merencanakan tindak lanjut. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam dua siklus, disesuaikan dengan pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Penelitian ini melibatkan 35 peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025 sebagai subjek. Pelaksanaannya menerapkan alur tindakan bersifat siklus, kolaboratif, dan partisipatif—meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi), dan refleksi—yang seluruhnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas melalui intervensi yang diberikan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan tes. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar observasi dan perangkat tes berupa soal-soal. Data yang terkumpul dianalisis dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai pencapaian hasil belajar peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang pada materi unsur-unsur teks puisi.

Tabel 2. Kriteria Penilaian

No.	Total Jawaban Benar	Klasifikasi Penilaian
1.	Jumlah Jawaban Benar: 6 dari 6 soal (100%)	Sangat Baik
2.	Jumlah Jawaban Benar: 5 dari 6 soal (~83%)	Baik
3.	Jumlah Jawaban Benar: 3 - 4 dari 6 soal (50% - ~67%)	Cukup
4.	Jumlah Jawaban Benar: 0 - 2 dari 6 soal (0% - ~33%)	Perlu Perbaikan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang. Pemilihan lokasi didasarkan pada temuan permasalahan, yakni rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik di kelas tersebut, sebagaimana telah dijelaskan dalam bagian Latar Belakang Masalah. Penelitian ini direncanakan berlangsung pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025, yaitu pada bulan Maret hingga April 2025.

Jadwal pelaksanaan disesuaikan dengan kalender akademik sekolah dan alokasi waktu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2025/2026, yang berjumlah 35 orang, terdiri atas 18 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Adapun objek penelitian ini adalah peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur teks puisi melalui proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan pemanfaatan media pembelajaran Kahoot!. Prosedur penelitian tindakan kelas ini direncanakan sebagai berikut:

Prasiklus

Berdasarkan pretest pada tahap prasiklus, diperoleh rata-rata hasil nilai rata-rata hasil tes adalah 59,2. Dengan begitu rata-rata pada data tersebut belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan, yaitu 75. Persentase siswa yang mencapai nilai tuntas adalah 25,7% atau sebanyak 9 siswa, sedangkan 74,3% atau sebanyak 26 siswa belum memenuhi batas minimal KKTP. Materi yang belum diajarkan secara maksimal kepada siswa mengakibatkan siswa kurang dalam memahaminya, sehingga hasil yang diperoleh masih belum maksimal..

Siklus I:

A. Perencanaan (Planning):

Tahapan persiapan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diawali dengan analisis kurikulum dan silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi unsur-unsur teks puisi. Analisis ini bertujuan untuk memastikan keterkaitan antara kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum dengan tujuan penelitian, serta mengidentifikasi ruang lingkup materi yang relevan untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Selanjutnya, disusun modul ajar untuk Siklus I dengan mengintegrasikan media *Kahoot!* secara interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Modul ajar ini dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta mengarahkan mereka pada aktivitas pembelajaran yang menuntut kemampuan analisis terhadap unsur-unsur puisi.

Langkah berikutnya adalah merancang dan mengembangkan materi ajar serta soal-soal kuis interaktif melalui platform *Kahoot!*. Materi dan soal tersebut difokuskan pada penguatan keterampilan berpikir kritis, seperti kemampuan menganalisis fungsi dan keterkaitan

antarunsur puisi serta melakukan interpretasi terhadap makna puisi yang dikaji. Dengan pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat belajar secara aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Untuk mendukung proses pengumpulan data, peneliti juga menyiapkan berbagai instrumen yang diperlukan. Instrumen tersebut meliputi:

- (a) soal tes akhir Siklus I yang dirancang untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur puisi;
- (b) lembar observasi yang digunakan untuk mencatat aktivitas belajar peserta didik serta keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik selama proses berlangsung; dan
- (c) angket respons peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran.

Sebagai langkah akhir pada tahap persiapan ini, peneliti menetapkan kriteria dan indikator keberhasilan tindakan pada Siklus I. Indikator tersebut mencakup peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan belajar klasikal, partisipasi aktif dalam pembelajaran, serta respons positif peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan. Kriteria dan indikator ini menjadi acuan dalam mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilaksanakan pada siklus pertama.

B. Pelaksanaan Tindakan (Action):

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dimulai dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Pendidik menyampaikan materi tentang unsur-unsur puisi kepada peserta didik kelas X-2 dan memanfaatkan media *Kahoot!* untuk menyelenggarakan kuis interaktif. Kegiatan ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus menstimulasi keterampilan berpikir kritis melalui pertanyaan-pertanyaan analitis yang telah disiapkan di platform tersebut.

Selama proses pembelajaran berlangsung, pendidik berperan aktif dalam memfasilitasi diskusi kelas. Umpam balik diberikan secara langsung berdasarkan respons peserta didik terhadap soal-soal yang ditampilkan melalui *Kahoot!*. Melalui kegiatan ini, pendidik tidak hanya mengonfirmasi jawaban yang benar, tetapi juga mengajak peserta didik untuk merefleksikan dan mendalami alasan di balik pilihan mereka, sehingga tercipta dialog bermakna yang memperkuat pemahaman terhadap materi puisi.

Selain itu, pendidik secara aktif mendorong partisipasi peserta didik dalam setiap tahapan pembelajaran. Peserta didik diajak untuk terlibat, baik secara individu maupun kelompok, dalam menjawab soal, bertanya, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat mereka. Dorongan ini diberikan untuk membangun lingkungan belajar yang inklusif dan interaktif, serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam mengemukakan gagasan. Tujuan utamanya adalah meningkatkan keterlibatan peserta didik agar proses belajar menjadi lebih hidup dan berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis.

C. Observasi (Observation):

Pada tahap observasi dan pengumpulan data dalam Siklus I, peneliti memfokuskan perhatian pada aktivitas belajar peserta didik, tingkat antusiasme, interaksi selama pembelajaran, serta indikator keterampilan berpikir kritis yang tampak. Aktivitas yang diamati meliputi keterlibatan siswa dalam menjawab soal kuis, mengajukan pertanyaan, berdiskusi, dan mengemukakan argumen atas jawaban yang diberikan. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran oleh pendidik, termasuk pemanfaatan media *Kahoot!* dan pengelolaan kelas, turut menjadi objek observasi.

Data dikumpulkan melalui berbagai instrumen yang telah disiapkan, yaitu lembar observasi, dokumentasi (berupa foto kegiatan dan catatan lapangan), hasil kuis interaktif *Kahoot!*, serta tes akhir Siklus I. Tes tersebut dirancang untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik dalam menganalisis unsur-unsur teks puisi, dengan bentuk soal yang menuntut kemampuan analitis yang mendalam. Setelah pelaksanaan tes, peneliti juga menyebarkan angket untuk mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan media *Kahoot!* dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, tampak adanya peningkatan kualitas proses pembelajaran. Kesiapan siswa dalam menerima materi meningkat, dan beberapa siswa yang sebelumnya

pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif. Mereka terlihat lebih antusias dan serius dalam menjawab soal, meskipun masih terdapat sejumlah siswa yang belum mampu memberikan jawaban secara tepat. Interaksi di dalam kelas juga menjadi lebih dinamis, ditandai dengan meningkatnya jumlah siswa yang berani bertanya dan memberikan tanggapan selama proses pembelajaran.

Secara kuantitatif, hasil tes akhir Siklus I menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik mencapai 78,1. Dari 35 siswa, sebanyak 21 orang (60%) dinyatakan tuntas karena memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang ditetapkan sekolah, sementara 14 siswa (40%) belum mencapai KKTP. Meskipun capaian ini menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan kondisi prasiklus yang hanya mencatat ketuntasan klasikal sebesar 25,7%, target keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini belum sepenuhnya tercapai.

Dengan demikian, meskipun telah terjadi peningkatan baik dari segi proses maupun hasil belajar, pelaksanaan pembelajaran perlu dilanjutkan ke Siklus II. Tindakan lanjutan ini diperlukan untuk mengatasi kendala yang masih muncul dan mengoptimalkan ketercapaian keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan responsif.

D. Refleksi (Reflection):

Kegiatan pembelajaran pada siklus I belum bisa dikatakan berhasil. Siswa belum sepenuhnya siap melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *Kahoot!* karena sebelumnya memang tidak diberitahu dan siswa belum tahu apa itu *Kahoot!*. Hal itu mengakibatkan beberapa di antaranya tidak membawa handphone, mengalami kendala kuota data, dan sinyal yang kurang memadai. Selain itu, masih ada siswa yang belum sepenuhnya memahami materi unsur-unsur teks puisi yang membuat proses pembelajaran kurang optimal sehingga perlu dilakukan siklus II.

Siklus II:

A. Perencanaan (Planning):

Pada siklus II perencanaan masih menggunakan modul ajar seperti pada Siklus I. Kelengkapan modul ajar seperti identitas modul, kompetensi awal, profil pelajar Pancasila sampai dengan lampiran-lampiran masih sama seperti Siklus I. Pedoman observasi dan lembar observasi yang digunakan pada siklus II sama dengan pedoman yang ada pada siklus I.

B. Pelaksanaan Tindakan (Action):

Pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I dengan alokasi waktu 1 pertemuan atau 2 x 45 menit. Pada tahap ini peneliti mengamati keseluruhan pembelajaran dari awal sampai akhir yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

C. Observasi (Observation):

Berdasarkan observasi pada siklus II, didapatkan hasil: kesiapan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sangat meningkat, pembelajaran terasa menyenangkan dikarenakan siswa aktif dalam menjawab soal yang diberikan, siswa sangat serius dan teliti dalam mengerjakan soal yang sudah disiapkan dalam media *Kahoot!*, mereka juga berhati-hati dalam menjawab soal agar jawaban yang mereka kerjakan jawabannya benar. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 86,3. Persentase siswa yang mencapai nilai tuntas adalah 85,7% atau sebanyak 30 siswa, sedangkan 14,3% atau sebanyak 5 siswa belum memenuhi batas minimal KKTP. Pencapaian hasil belajar pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yakni diatas KKTP dengan nilai 75.

D. Refleksi (Reflection):

Kegiatan pembelajaran pada siklus II bisa dikatakan berhasil. Siswa lebih siap menerima pelajaran, sehingga pada siklus II dapat terlaksana dengan baik, lancar dan sesuai rencana pembelajaran. Siswa lebih bersikap aktif dan mulai menunjukkan rasa antusiasnya dalam melangsungkan proses pembelajaran. Rata-rata hasil belajar siswa pun sudah mengalami peningkatan dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Hasil merupakan bagian utama artikel ilmiah, berisi : hasil proses analisis data, hasil pengujian hipotesis. Hasil dapat disajikan dengan table atau grafik, untuk memperjelas hasil secara verbal

Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan pembahasan adalah: menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah ada dan menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang sudah ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang pada materi analisis unsur-unsur teks puisi setelah diterapkannya media pembelajaran Kahoot! selama dua siklus tindakan.

1. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar

Peningkatan nilai rata-rata dari 59,2 pada kondisi awal menjadi 68,5 pada Siklus I, dan mencapai 79,8 pada Siklus II menunjukkan efektivitas intervensi yang dilakukan. Demikian pula, persentase ketuntasan klasikal yang melonjak dari 25,7% menjadi 85,7% pada Siklus II telah melampaui target indikator keberhasilan (minimal 80%). Peningkatan ini terjadi karena media Kahoot! mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan partisipatif. Sifat permainan (game-based learning) pada Kahoot!, seperti adanya skor, peringkat, musik, dan umpan balik instan, berhasil meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan Irwan, Luthfi, dan Waldi (2019) yang menunjukkan bahwa Kahoot! efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, serta penelitian Iman Ahmad Gymnastiar (2022) yang mengindikasikan bahwa Kahoot! dapat menstimulasi minat dan motivasi belajar siswa secara drastis. Peserta didik tidak lagi merasa pembelajaran monoton atau hanya berpusat pada pendidik. Mereka terdorong untuk terlibat aktif menjawab soal-soal yang disajikan. Soal-soal dalam Kahoot! yang dirancang secara variatif, mulai dari pemahaman dasar hingga analisis yang mendorong berpikir kritis, membantu peserta didik melatih kemampuan mereka secara bertahap. Umpan balik langsung memungkinkan mereka segera mengetahui kebenaran jawaban dan memahami kesalahan, sehingga memperkuat pemahaman konsep.

2. Peningkatan Aktivitas dan Partisipasi Peserta Didik

Hasil observasi menunjukkan peningkatan partisipasi aktif peserta didik dari kondisi awal yang cenderung pasif, menjadi sekitar 65% pada Siklus I, dan mencapai sekitar 85% pada Siklus II. Ini menunjukkan bahwa Kahoot! berhasil mengatasi dugaan penyebab masalah awal, yaitu proses pembelajaran yang kurang interaktif. Temuan ini mendukung penelitian Wicaksono et al. (2022) yang menyatakan bahwa aplikasi berbasis game seperti Kahoot! memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Elemen kompetitif yang sehat dalam Kahoot! memacu peserta didik untuk berusaha menjawab dengan benar dan cepat. Pada Siklus II, penambahan sesi diskusi kelompok setelah kuis Kahoot! juga terbukti efektif. Peserta didik memiliki ruang untuk mengartikulasikan pemahaman mereka, bertanya, dan beradu argumen secara konstruktif, yang merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan berpikir kritis.

3. Peran Kahoot! dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran

Kondisi awal yang menunjukkan kesulitan peserta didik dalam memahami konsep dasar unsur puisi dan melakukan analisis kritis diduga disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang monoton. Sebagaimana temuan Laili Ulviah (2024), penyajian materi dengan media yang kurang interaktif dapat menurunkan semangat belajar, minat, dan keterampilan berpikir kritis. Kahoot!, sebagai media interaktif berbasis teknologi, menawarkan solusi dengan:

- a) Meningkatkan Keterlibatan: Visual yang menarik, suara, dan sistem poin membuat siswa terlibat aktif.
- b) Memberikan Umpan Balik Cepat: Siswa langsung tahu apakah jawabannya benar atau salah, membantu proses belajar mandiri.

- c) Menciptakan Suasana Kompetitif yang Menyenangkan: Mendorong motivasi tanpa menimbulkan kecemasan berlebih.
- d) Memfasilitasi Pemahaman Konsep: Soal-soal dapat dirancang untuk menguji pemahaman konsep dasar sebelum beralih ke analisis.
- e) Mendorong Analisis Bertahap: Dengan variasi soal, siswa dilatih dari identifikasi unsur hingga analisis fungsi dan keterkaitannya.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti modifikasi soal Kahoot! menjadi lebih analitis namun dengan tempo yang disesuaikan, serta penguatan konsep dan adanya diskusi kelompok, terbukti efektif dalam mengoptimalkan potensi Kahoot! untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang lebih mendalam, bukan hanya partisipasi aktif semata.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil yang positif, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan, seperti pentingnya perancangan soal Kahoot! yang benar-benar dapat mengukur aspek berpikir kritis dan tidak hanya hafalan, serta kemampuan pendidik dalam mengelola waktu dan memfasilitasi diskusi pasca-kuis secara efektif.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran Kahoot! dalam dua siklus tindakan telah berhasil meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang dalam menganalisis unsur-unsur teks puisi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan menyenangkan.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Tahap Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Indikator Penilaian	Prasiklus	Siklus I	Siklus II	Peningkatan (Prasiklus ke Siklus II)
Nilai Rata-Rata Kelas	59,2	78,1	86,3	+27,1 poin
Jumlah Siswa Tuntas (≥ 75)	9 orang	21 orang	30 orang	+21 orang
Ketuntasan Klasikal (%)	25,7%	60%	85,7%	+60%
Partisipasi Aktif Siswa (%)	rendah	~65%	~85%	Signifikan

Tabel tersebut menyajikan ringkasan peningkatan hasil belajar dan partisipasi aktif peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang pada materi unsur-unsur teks puisi, yang diamati dari tahap Prasiklus hingga Siklus II setelah penerapan media pembelajaran Kahoot!. Data menunjukkan perkembangan positif pada seluruh indikator penilaian yang diamati.

Pertama, Nilai Rata-Rata Kelas peserta didik menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Pada kondisi awal (Prasiklus), nilai rata-rata kelas hanya sebesar 59,2, yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yaitu 75. Setelah intervensi pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat tajam menjadi 78,1, telah melampaui KKTP. Peningkatan ini berlanjut pada Siklus II, di mana nilai rata-rata kelas mencapai 86,3. Secara keseluruhan, terjadi peningkatan sebesar 27,1 poin dari Prasiklus hingga akhir Siklus II, yang mengindikasikan efektivitas tindakan yang dilakukan dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan analisis peserta didik.

Kedua, peningkatan juga terlihat jelas pada Jumlah Siswa Tuntas (nilai ≥ 75) dan Ketuntasan Klasikal (%). Pada tahap Prasiklus, hanya 9 orang peserta didik (25,7%) yang mencapai KKTP. Jumlah ini meningkat lebih dari dua kali lipat pada Siklus I, menjadi 21 orang peserta didik (60%) yang tuntas. Pada akhir Siklus II, jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 30 orang, atau sebesar 85,7% secara klasikal. Ini berarti terjadi penambahan sebanyak 21 orang peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan belajar, dan persentase ketuntasan klasikal mengalami lonjakan sebesar 60% dari kondisi awal hingga akhir penelitian. Capaian 85,7% di Siklus II ini menunjukkan bahwa target keberhasilan PTK untuk ketuntasan belajar telah tercapai dengan sangat baik.

Ketiga, Partisipasi Aktif Siswa (%) juga menunjukkan perubahan positif yang signifikan. Dari kondisi awal yang digambarkan sebagai "Rendah", partisipasi aktif siswa meningkat menjadi sekitar 65% pada Siklus I. Angka ini terus meningkat hingga mencapai sekitar 85% pada Siklus II. Peningkatan partisipasi ini menandakan bahwa suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik. Penting untuk dicatat bahwa data partisipasi aktif ini bersifat kualitatif deskriptif yang diperoleh dari observasi, dan persentase yang disajikan merupakan perkiraan untuk memberikan ilustrasi tren peningkatan.

Secara keseluruhan, tabel tersebut menggambarkan keberhasilan implementasi media pembelajaran Kahoot! dalam meningkatkan berbagai aspek hasil belajar dan keterlibatan

peserta didik secara progresif dari Prasiklus hingga Siklus II. Semua indikator menunjukkan tren positif yang signifikan, menandakan bahwa tindakan yang dilakukan telah efektif dalam mengatasi masalah pembelajaran yang diidentifikasi sebelumnya.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus mengenai penerapan media pembelajaran Kahoot! untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada materi unsur-unsur teks puisi peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2024/2025, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran Kahoot! efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang dalam menganalisis unsur-unsur teks puisi. Peningkatan ini dibuktikan dengan kenaikan signifikan nilai rata-rata hasil tes kemampuan berpikir kritis peserta didik, yaitu dari 59,2 pada kondisi prasiklus, meningkat menjadi 78,1 pada Siklus I, dan mencapai 86,3 pada akhir Siklus II.
2. Penggunaan media Kahoot! berhasil meningkatkan ketuntasan belajar klasikal peserta didik secara signifikan. Persentase peserta didik yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) 75 meningkat dari 25,7% pada tahap prasiklus, menjadi 60% pada Siklus I, dan akhirnya mencapai 85,7% pada Siklus II. Capaian ini telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan.
3. Implementasi Kahoot! dalam proses pembelajaran materi unsur-unsur teks puisi berdampak positif terhadap peningkatan partisipasi aktif, antusiasme, dan motivasi belajar peserta didik. Suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan kolaboratif, yang mendukung peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses analisis dan diskusi, sebagaimana tercermin dari hasil observasi dan respons positif peserta didik melalui angket.

Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kahoot! dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang inovatif dan efektif bagi pendidik untuk mengatasi permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi analisis unsur-unsur teks puisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., Nurjannah, S., & Marina, M. (2023). The Effect of Using Kahoot Application on Students' Critical Thinking Skills in Mathematics. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 1(1), 1-10.
- Gymnastiar, I. A. (2022). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Digital dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMA Pasundan Banjaran. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1), 69-79.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-102.
- Izabella, D. M., Purnamasari, V., & Darsimah. (2021). Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui model pembelajaran discovery learning muatan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1900-1908. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner* (3rd ed.). Deakin University Press.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications.

- Rochmah, E. N., & Sudrajat, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Kahoot! untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE)*, 7(1), 50-59.
- Saputra, H. D., & Mardliyah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Teks Anekdot Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 45-56.
- Sari, D. P., & Prasetyo, Z. K. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 89-99.
- Sembiring, A. W., Nisa, K., Situmorang, M. S., Diastami, S. M., & Harahap, M. A. (2021). Peningkatan Mutu Pembelajaran Yayasan Pendidikan Ibnu Halim. *Ability : Journal of Education and Social Analysis*, 2(3), 116–124. <https://pusdikrapublishing.com/index.php/jesa/article/view/841>
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik Indonesia*, 2(1), 13-27.
- Ulviah, L. (2024). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *SHES (Social, Humanities, and Educational Studies): Conference Series*, 7(3), 236-241.
- Wicaksono, A. G., Hidayat, A. N., & Setyawan, B. (2022). The Use of Kahoot to Increase Student Engagement in English Learning. *Journal of English Language Teaching and Linguistics (JELTL)*, 7(1), 161-172.