
PENGARUH MODEL INKUIRI BERBANTUAN MEDIA KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV

Asrianti Muryani¹, Kartika Yuni Purwanti²

Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Indonesia

email: asriantimuryani@gmail.com¹, kartika.yuni92@gmail.com²

Info Artikel

Keywords:
kahoot media assisted inquiry, critical thinking

Abstract

This study aims to determine the effect of the kahoot assisted inquiry learning model on students' critical thinking skills. The design of this research is Quasi Experiment. The sample was taken by purposive sampling and obtained class IVA as the control class and class IVB as the experimental class. This research used observation data collection techniques, tests and documentation, data analysis techniques used normality test, homogeneity test, t-test and regression test. The results showed: 1) There were differences in the Inquiry learning model assisted by Kahoot media on students' critical thinking skills using the t-test with a significance value of $0.017 < 0.05$. 2) There is an effect of using the inquiry learning model assisted by kahhot media on students' critical thinking skills, this is evidenced by the significance level < 0.05 , namely $0.000 < 0.05$.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Desain penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Sampel diambil secara *purposive sampling* dan didapatkan kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen Moenadi. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data Observasi, Tes dan Dokumentasi, Teknik analisi data yang digunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji-t dan Uji Regresi. Hasil penelitian menunjukkan : 1) Terdapat perbedaan Model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dengan menggunakan uji-t dengan nilai signifikansi $0,017 < 0,05$. 2) Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahhot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini dibuktikan dengan taraf signifikansi $< 0,05$ yaitu $0,000 < 0,05$.

© 2021 Universitas Ngudi Waluyo

PENDAHULUAN

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, membuat keputusan rasional tentang apa yang diperbuat atau apa yang diyakini. Maka dalam proses pembelajaran diperlukan adanya pembelajaran inovatif yang mampu mengembangkan ketrampilan berpikir siswa dari materi pelajaran. Kemampuan berpikir kritis, disebut juga sebagai kegiatan menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna menurut Cece Wijaya (2010: 72). Permasalahan seperti rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa di SD merupakan permasalahan umum yang ada di Indonesia. Menurut hasil observasi peneliti ditemukan beberapa siswa yang mempunyai masalah tingkat berpikir kritis yang rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa inilah yang seharusnya mendapat perhatian karena pengaruhnya sangat besar terhadap keberhasilan suatu proses belajar mengajar. Selain faktor pengetahuan, keberhasilan proses belajar mengajar ini ditentukan oleh dari sejauh mana tingkat berpikir kritis siswa. Proses ini akan berhasil apabila ada keinginan ataupun dorongan dalam diri siswa yang bisa terpenuhi dengan baik.

Santrock (2011: 357) juga mengemukakan pendapatnya bahwa berpikir adalah memanipulasi atau mengelola dan menyampaikan informasi dalam memori. Berpikir sering dilakukan untuk membentuk suatu konsep, bernalar dan berpikir secara kritis, membuat keputusan, berpikir kreatif, dan memecahkan suatu masalah. Jika berpikir merupakan bagian dari kegiatan yang selalu dilakukan otak

untuk mengorganisasi informasi guna mencapai suatu tujuan, maka berpikir kritis merupakan bagian dari kegiatan berpikir yang juga dilakukan otak. Menurut Santrock (2011: 359), pemikiran kritis adalah pemikiran reflektif dan produktif, serta melibatkan evaluasi bukti. Jensen (2011: 195) berpendapat bahwa berpikir kritis berarti proses mental yang efektif dan handal, digunakan dalam mengejar pengetahuan yang relevan dan benar tentang dunia.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, dapat diambil kesimpulan mengenai pengertian kemampuan berpikir kritis yaitu sebuah kemampuan yang dimiliki setiap orang untuk menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik untuk mengejar pengetahuan yang relevan tentang dunia dengan melibatkan evaluasi bukti. Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan untuk menganalisis suatu permasalahan hingga pada tahap pencarian solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Orang-orang yang memiliki kemampuan berpikir kritis tidak hanya mengenal sebuah jawaban. Mereka akan mencoba mengembangkan kemungkinan-kemungkinan jawaban lain berdasarkan analisis dan informasi yang telah didapat dari suatu permasalahan. Berpikir kritis berarti melakukan proses penalaran terhadap suatu masalah sampai pada tahap kompleks tentang "mengapa" dan "bagaimana" proses pemecahannya.

Rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa ditandai dengan rendahnya kemampuan menyelesaikan masalah, rendahnya kemampuan menganalisis dan menggeneralisasikan ide-ide dari fakta, serta rendahnya kemampuan menyimpulkan masalah secara sistematis sesuai argumen yang benar. Apabila siswa mempunyai

permasalahan tersebut maka dikatakan siswa memiliki kurangnya kemampuan berpikir kritis. Faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa yakni, saat siswa masuk di kelas siswa tidak membawa pengetahuan yang kosong, tetapi siswa membawa pengetahuan yang terpisah-pisah, menyebabkan siswa sulit untuk mengaitkan suatu konsep. Faktor lainnya juga terdapat dari keluarga yang merupakan lingkup pertama dari seorang anak untuk belajar. Orang tua memiliki peranan yang terpenting pada perkembangan belajar anak karena lingkungan pertama dan yang utama dalam perkembangan anak adalah keluarga. Dalam keluarga, orang tua seharusnya mampu menjadikan keluarganya sebagai tempat yang nyaman. Kebanyakan orang tua menuntut agar anaknya mempunyai prestasi yang tinggi tanpa memperhatikan kemampuan sang anak yang nantinya berakibat anak akan kehilangan apa yang anak sukai terhadap proses belajarnya. Dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, guru seharusnya mampu mengelola kelas menjadi menyenangkan agar siswa senang menerimanya. Ada beberapa siswa yang tingkat kemampuan berpikir kritis rendah, seperti rendahnya mendiskripsikan sebab akibat dari permasalahan yang mendasar.

Pada saat proses penelitian terlihat rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa, rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa tergolong rendah. Pada pembelajaran tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Sub tema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku, diperoleh data bahwa siswa dapat merumuskan masalah 30%, siswa dapat mengumpulkan fakta 10%, siswa dapat memilih argument yang logis 15%, siswa mampu mendeteksi

berdasarkan sudut pandang yang berbeda 10% dan siswa dapat menentukan sebab-akibat 10%. Siswa kurang semangat dan pemahaman materi yang kurang dalam pembelajaran karena guru melakukan pembelajaran yang kurang bervariasi tanpa membuat siswa aktif berpikir kritis. Pada saat penulis melakukan kegiatan observasi, kegiatan pembelajaran siswa di kelas belum pula menerapkan model pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman dan efektif. Pada saat pembelajaran guru hanya memberikan stimulus dengan ceramah dan sesekali memberikan contoh-contoh atau gambaran mengenai materi, dalam mengelola kelas guru belum menggunakan model pembelajaran yang menyebabkan pembelajaran menjadi aktif. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kinerja siswa pada saat belajar seperti model yang digunakan pada saat pembelajaran, materi pembelajaran yang belum bervariasi dan beberapa siswa yang mendominasi jalannya pembelajaran. Saat pembelajaran di kelas masih banyak siswa sibuk sendiri dan siswa juga belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis dengan baik karena belum ada treatment yang bisa memunculkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kemampuan berpikir kritis siswa dapat digali dengan menggunakan model pembelajaran, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran inkuiri. Menurut Husni (2020:43-54) Model pembelajaran inkuiri secara signifikan dapat membuat siswa lebih aktif. siswa lebih menjadi *responsive*, lebih antusias, lebih banyak bertanya dan lebih senang mencari pengetahuan baru. Dalam suasana ini siswa bisa menanyakan indikasi alam, mengajukan penjelasan- penjelasan apa yang siswa

amati, menyusun dan melakukan pengujian untuk mendukung ataupun menentang teori-teori, menganalisis informasi, menarik kesimpulan informasi eksperimen, merancang dan membangun model. Sasaran model inkuiri melibatkan siswa secara penuh dalam proses aktivitas belajar, keterarahan pembelajaran secara optimal dalam aktivitas belajar, meningkatkan perilaku yakin pada diri siswa tentang apa yang ditemui. Penerapan model pembelajaran yang sesuai akan menjadikan suasana kelas menjadi lebih kondusif dan pembelajaran akan berjalan dengan baik. Model pembelajaran mempunyai manfaat bagi guru maupun bagi siswa. Manfaat bagi guru mampu memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sesuai langkahnya, dapat dijadikan alat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan melanjutkan pembelajaran secara terarah. Manfaat bagi siswa mampu memberi kesempatan yang luas untuk menjadi aktif, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, mendorong semangat belajar dan lain-lain. Dalam memilih dan menetapkan model pembelajaran ada hal yang harus diperhatikan sebelum memilih, menetapkan dan menentukan suatu model agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Hal-hal yang harus diperhatikan yaitu memahami bentuk dan syarat model yang akan dipakai, memperhatikan alat atau model yang dibutuhkan, menyesuaikan materi, tujuan, alokasi waktu yang dibutuhkan, memperhatikan karakteristik siswa agar tidak membosankan dan mengukur kemampuan guru dalam melaksanakan model pembelajaran.

Model pembelajaran lebih menarik jika disematkan media

pembelajaran yang interaktif. Tidak menutup kemungkinan jika di sekolah yang belum menggunakan media pada saat pembelajaran akan mengakibatkan tingkat pemahaman siswa yang rendah karena penyampaian materi dari guru yang disampaikan terkesan kurang bervariasi, dan siswa terkesan tidak memahami isi dari materi tersebut. Sehingga jika pembelajaran itu digunakan secara terus menerus akan tidak baik bagi siswa karena mereka lebih cenderung lebih pasif untuk anak yang memang tidak percaya diri. Maka dari itu guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang interaktif dengan mengemas pembelajaran dengan sedemikian rupa baik dengan menggunakan media maupun model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran yang diajarkan. Sehingga dapat menimbulkan dampak positif yakni siswa akan cenderung lebih aktif, tingkat berpikir kritis lebih terasah.

Maka dari itu dengan kondisi kelas yang sudah dijelaskan oleh penulis, penulis akan menggunakan media video yang dimana media ini memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya. (Azhar Arsyad, 2011: 49). Dilihat dari permasalahan tersebut peneliti menggunakan media berbentuk video yang didalamnya sudah dikemas menjadi bentuk kuis Kahoot.

Menurut Zubaidah (2015) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan materi pembelajaran sehingga

minat, pikiran dan peranan siswa dapat terangsang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada pembuatannya media pembelajaran harus memperhatikan prinsip multiguna, mudah didapat, tidak berbahaya bagi anak, sesuai dengan tujuan dan fungsi, serta menumbuhkan pengaruh media inkuiri berbantuan media kahoot. Kahoot merupakan media yang berbentuk aplikasi video yang didalamnya berisi kuis yang nantinya biasa dikerjakan oleh siswa secara individu dan didalamnya memiliki fitur-fitur yang bagus untuk membuat kuis yang terkesan lebih variatif nantinya. Untuk pembuatan kuis ini sendiri bisa menginstal aplikasi yang bernama Kahoot. Keunggulan yang dimiliki media kahoot antara lain, soal yang disajikan memiliki waktu yang terbatas, dengan adanya batasan waktu siswa dituntut agar berpikir kritis secara cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media kahoot.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan eksperimen yang dicoba untuk mengenali pengaruh sesuatu treatment ataupun perlakuan terhadap subjek penelitian. Jenis penelitian yang digunakan merupakan *quasi experimental design* berbentuk *nonequivalent control group design*. Kelompok eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, namun tidak bisa seluruhnya berperan untuk mengendalikan *variable-variable* dari *eksternal* yang mempengaruhi penerapan kelas eksperimen. Desain riset ini memakai tata cara *pretest* saat sebelum pembelajaran di mulai, setelah itu diberikan perlakuan dengan memakai model pembelajaran inkuiri berbantuan media kahoot. Penelitian ini bertujuan untuk mengenali pengaruh pemakaian

model pembelajaran inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Tempat pelaksanaan penelitian ini di SD H.j Isriati Moenadi Kecamatan Ungaran Timur.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	0 ₁	X	0 ₂
Kontrol	0 ₃		0 ₄

Keterangan:

- 0₁ = Hasil Pre-test dari kelas eksperimen
- 0₂ = Hasil Post-test dari kelas Ekperimen
- 0₃ = Hasil Pre-test dari kelas kontrol
- 0₄ = Hasil Post-test dari kelas kontrol
- X = Perlakuan yang diberikan

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan ketika dikeluarkannya surat ijin penelitian dalam kurun waktu 2 bulan, 1 bulan digunakan untuk pengumpulan data untuk penelitian, dan 1 bulan digunakan untuk mengolah data yang diperoleh meliputi penyajian dalam bentuk tugas akhir skripsi dalam proses bimbingan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD H.j. Isriati Moenadi, Ungaran. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *Purposive Sampling*, dimana teknik pengambilan sampel dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Alasan penggunaan *Purposive Sampling* karena pada kelas 4B tingkat kemampuan berpikir kritis siswa lebih rendah dibanding kelas 4A. Dengan memakai *Purposive Sampling*, diharapkan kriteria ilustrasi yang diperoleh cocok dengan riset yang dicoba. Metode ini dalam penentuan sampelnya diseleksi periset dengan bermacam pertimbangan misalnya dengan pertimbangan waktu.

Ilustrasi yang digunakan merupakan kelas IV A yang berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol dan 22 siswa sebagai kelas eksperimen dari kelas IV B.

Variabel Penelitian

Variabel yang di teliti dalam penelitian ini adalah Variabel Bebas (*Independent*) Variabel bebas merupakan yang diketahui pengaruhnya terhadap gejala, yaitu model pembelajaran inkuiri berbantuan media Kahoot. Variabel Terikat (*Dependent*) Variabel terikat merupakan variabel yang dimungkinkan hendak mencuat selaku pengaruh dari variabel bebas kemampuan berpikir kritis siswa.

Pengumpulan Data

Tes

Dilakukan pada siswa kelas IV dan dilakukan sebanyak dua kali, (*pre-test*) dan (*post test*). Instrument tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 7 soal dengan 4 alternatif jawaban. tes ini digunakan untuuk mengetahui kemampuan berpikir kritis. Berikut merupakan kisi-kisi tes:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Tes

No	Indikator Soal Berpikir Kritis	Jenis Soal	No. Soal	Ranah
1.	Menganalisis pengetahuan baru yang terdapat pada teks.	Uraian	1,2	C4
2.	Menciptakan pengetahuan baru dari teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	Uraian	3,4,5	C6
3.	Menyimpulkan macam-macam	Uraian	6	C5

gaya.

4.	Memperjelas manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari	Uraian	7	C5
----	--	--------	---	----

Observasi

Observasi digunakan dalam mengamati proses pendidikan yang berlangsung apakah telah cocok pada kegiatan siswa sepanjang diberikan perlakuan.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Observasi

No	Indikator	Sub Indikator
1.	Memahami masalah	<ol style="list-style-type: none"> Siswa memahami maksud pertanyaan dari suatu bacaan Siswa memiliki gambaran terkait proses percobaan gaya listrik
2.	Merencanakan mengumpulkan fakta	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu menyusun pernyataan-pernyataan sesuai dengan pembahasan materi Siswa mampu memperkirakan hasil dari suatu percobaan
3.	Memilih argumen yang logis	<ol style="list-style-type: none"> Siswa mampu mendeskripsikan terkait suatu objek dengan benar dan logis Siswa mampu menarik kesimpulan suatu persoalan yang diberikan
4.	Mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda	<ol style="list-style-type: none"> Siswa dapat mengutarakan pendapat terkait percobaan gaya listrik. Siswa mampu

	bertanya terkait materi pembelajaran
5. Mampu menentukan sebab akibat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu merumuskan suatu alternatif-alternatif untuk membuat solusi yang benar 2. Siswa mampu mengutarakan pendapat terkait percobaan gaya listrik

metode pembahasancorrected item-total correlation dengan langkah-langkah, klik *analyze – scale – reliability analisis* – pindahkan semua variable kekotak – klik *statistics* – pilih *scale if item deleted* – klik *continue* – oke.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Soal

Kriteria	No Butir Soal
Valid	1,2,3,4,5,6,7
Tidak Valid	8,9,10

Dalam setiap indikator mempunyai bobot 1 apabila jawaban siswa melakukan dan 0 apabila siswa tidak melakukan. Berikut merupakan pedoman penskoran observasi siswa:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Setelah menentukan hasil persentase, kemudian besarnya persentase yang diperoleh diubah dalam kriteria tertentu. Berikut merupakan kriteria penilaian observasi pembelajaran:

Tabel 4. Kriteria Pelaksanaan Pembelajaran

Persentase	Kriteria
80% - 100 %	Sangat baik
60% - 79%	Baik
40% - 59%	Cukup
21% - 39%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Pengolahan Data

1. Uji Validitas

Perangkat pembelajaran yang telah divalidasi kemudian dianalisis secara deskriptif dengan perhitungan SPSS. Rata-rata skor perangkat pembelajaran dikatakan valid jika penilaian perangkat dikategorikan baik atau sangat baik. Uji validitas ini dapat dilakukan dengan menggunakan

Hasil penelitian 10 butir soal yang telah diujikan, dinyatakan valid terdapat 7 soal yaitu nomor soal 1-7 dan yang tidak valid ada 3 nomor yakni 7-10. Jadi butir soal yang digunakan terdapat 7 soal yang telah mewakili indikator yang ada pada kisi-kisi soal.

2. Uji Reliabilitas

Untuk mengetahui hasil tes digunakan Reliabilitas. Koefisien reliabilitas suatu tes uraian dapat dijelaskan dengan menggunakan rumus Alpha. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka dikatakan soal reliabel.

Tabel 6 Penafsiran Uji Realibilitas

1. Alpha > 0,90	maka realibilitas sempurna
2. Alpha antara 0,70–0,90	maka realibilitas tinggi
3. Alpha antara 0,50-0,70	maka realibilitas sedang
4. Alpha antara < 0,50	maka realibilitas rendah

(Sumber Sugiyono (2013: 173))

Uji reliabilitas ini dapat dilakukan menggunakan metode *corrected item-total correlation* sama seperti uji validitas dengan langkah-langkah klik *analyze – scale – reliability analisis* – pindahkan semua variable ke kotak – klik *statistics* – pilih *scale if item deleted* – klik *continue* – oke. Hasil uji reliabilitas tes uraian telah

dilakukan dengan bantuan SPSS 21 terdapat pada tabel 7

Tabel 7 Hasil Uji Realibilitas Soal

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,610	10

Dalam tabel 7 didapatkan *Cronbach's Alpha* 0,61 Jadi dapat disimpulkan bahwa instrument soal yang digunakan tergolong pada realibilitas Sedang.

3. Daya Beda

Untuk menentukan kemampuan soal digunakan daya pembeda. Diskriminasi (D) merupakan besarnya daya pembeda. Untuk menghitung daya pembeda soal dapat digunakan rumus:

$$D = \frac{\text{Rerata skor kelompok atas} - \text{Rerata skor kelompok bawah}}{\text{Range skor item}}$$

Tabel 8. Kriteria Daya Pembeda Butir Tes

No	Indeks Daya Beda	Kriteria
1	$\geq 0,40$	Sangat baik
2	0,30 - 0,39	Baik
3	0,11 - 0,29	Cukup
4	0,00 – 0,10	Jelek
5	< 0	Soal diganti

Setelah dianalisis daya pembeda soal, terdapat 4 soal sangat baik yakni nomor 3.5.6.7 dan 3 soal dengan kategori baik yakni soal dengan nomor 1.2.4 kategori cukup ada 2 soal yakni nomor 9 dan 10, dan 1 soal dengan kategori jelek yaitu nomor soal 8, dari 10 soal yang telah diterapkan dalam penelitian ini

mempunyai kategori sangat baik, baik, cukup dan jelek.

4. Tingkat Kesukaran

Bilangan yang menampilkan susah serta mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0.00- 1.00. Taraf kesukaran soal dihitung dengan memakai rumus:

$$D = \frac{Ba}{Ja} - \frac{Bb}{Jb}$$

Penjelasan:

D: Indeks Energi Pembeda

Ja: Banyak partisipan kelompok atas

Jb: Banyak partisipan kelompok bawah

Ba: Banyak partisipan kelompok atas yang menanggapi soal dengan benar

Bb: Banyak partisipan kelompok dasar yang menanggapi soal dengan benar

Tabel 9. Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal

Indeks Kesukaran	Kriteria
$0,0 \leq P < 0,3$	Soal sukar
$0,3 \leq P < 0,7$	Soal sedang
$0,7 \leq P \leq 1,0$	Soal mudah

(Arikunto, 2012:222-5)

Hasil Penghitungan Uji coba soal pada taraf kesukaran diperoleh hasil pada tabel 10 dibawah ini:

Tabel 10. Hasil perhitungan Tingkat Kesukaran

Kriteria	No Butir Soal
Sukar	8,9,10
Sedang	1.2.3.4.5.6.7
Mudah	-

Setelah dianalisis daya pembeda soal, terdapat 4 soal yang tergolong sukar dan 7 soal tergolong sedang. 3 butir soal yang tergolong sekar yaitu soal nomor 8,9,10, sedangkan 7 soal yang tergolong sedang yakni soal nomor 1,2,3,4,5,6,7.

Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan dalam mengenali informasi riset yang sudah dikumpulkan berdistribusi wajar ataupun tidak. Uji statistik yang digunakan buat menguji normalitas informasi merupakan uji statistik *Chi Square*. Kriteria dalam pengujian normalitas apabila nilai uji *Chi-Square* hitung \leq nilai tabel ataupun nilai signifikansi $\geq 0,05$ hingga bisa dinyatakan kalau populasi dalam kelompok bertabiat wajar. Uji normalitas ini dapat dilakukan dengan langkah-langkah klik *analyze – descriptive – statistics – explore* – masukkan variable nilai kelas control dan eksperimen baik pretest maupun posttest – klik *plots* – pilih *normality plots with test – continue* – ok.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui seragam tidaknya varian sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini digunakan rumus statistika *Levene test* dengan bantuan dengan bantuan SPSS. Kriteria dalam pengujian homogenitas, apabila nilai uji *levene* \leq nilai tabel, atau nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat homogen atau memiliki kesamaan. Uji homogenitas ini dengan langkah-langkah klik *analyze – compare means – one way ANOVA* – masukkan nilai pretest dan posttest pada kotak *dependet list* dan variable ke kotak faktor –klik *options* – beri tanda centang pada *homodeneity of varience test* – klik *continue* – ok. Data dinyatakan homogeny jika nilai signifikan lebih dari 0,05.

3. Uji-t

Uji-t digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hipotesis alternatif atau H_a yang

diajukan adalah “terdapat model pembelajaran Inkuiri berbantuan media pembelajaran kahoot dan kelas ekspositori. H_0 yang diajukan adalah tidak terdapat perbedaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media pembelajaran kahoot dan kelas ekspositori. Dalam pengujian hipotesis, peneliti memakai aplikasi SPSS. Untuk kriteria penerimaan serta penolakan hipotesis merupakan selaku berikut:

- Untuk uji-t, jika diperoleh hasil thitung \geq ttabel, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima H_0 ditolak.
- Jika diperoleh thitung $<$ ttabel, maka hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) diterima.

Uji- t ini bisa dicoba dengan langkah-langkah klik *analyze – compare means – independent sample t- test*. Untuk mengenali H_a ataupun H_0 diterima ataupun ditolak dengan melihat nilai t dalam kolom *t- test for equality of means* dan nilai signifikasi. Bila nilai signifikannya lebih dari 0,05 maka H_0 diterima sebaliknya nilai signifikansinya kurang dari 0,05 hingga H_0 ditolak.

4. Uji Regresi

Analisis ini digunakan dalam memperkirakan perubahan nilai variable dependen. Manfaatnya adalah untuk menentukan keputusan apakah naik dan menurunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independen atau tidak. Untuk mengukur variable bebas dan terikat digunakan uji regresi. Uji regresi ini bisa dilakukan dengan langkah-langkah pada SPSS yaitu klik *analyze – iiregression – iilinear* – masukkan variabel X pada kota *independent*, variabel Y pada kotak *dependent* pada bagian *method* pilih enter – klik OK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

- Perbedaan penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan

media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV

Untuk mengetahui perbedaan penggunaan inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, maka diperlukan uji-t (Independent Samples Test)

Pada uji-t Nilai sig menunjukkan bahwa $0,017 < 0,05$, sehingga hasil *post test* terdapat perbedaan yang signifikan H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi terdapat adanya perbedaan penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot efektif digunakan untuk membuat nilai siswa menjadi lebih tinggi. Rata-rata hasil kemampuan berpikir kritis siswa yang sesuai dengan indikator berpikir kritis yakni, siswa dapat merumuskan masalah 40%, siswa dapat mengumpulkan fakta 45%. Siswa dapat memilih argument yang logis 50%, siswa mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda 30%, dan siswa dapat menentukan sebab-akibat 50%. Persentase rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata hasil kemampuan berpikir kritis yang terdapat pada latar belakang masalah. Perbedaan ini disebabkan karena pada kelompok eksperimen diberi perlakuan sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran. Oleh karena itu guru sebaiknya dalam pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif agar nilai siswa selalu baik dalam setiap pembelajaran. Dengan menggunakan model Inkuiri ini maka tingkat berpikir kritis siswa akan meningkat dibuktikan dengan lebih tingginya nilai rata-rata *post-test*

kelas eksperimen. Model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot sangat efektif untuk membuat nilai siswa menjadi lebih tinggi sehingga model dan media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ningrum (2018) hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa penggunaan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot lebih baik dari pada menggunakan media kuis berbasis power point. Terbukti pada penelitian yang terdapat di uji-t yang menunjukkan bahwa model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot lebih efektif. Nilai rata-rata siswa yang diberi perlakuan lebih tinggi dari pada nilai rata-rata siswa yang tidak diberi perlakuan. Model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot efektif digunakan untuk membuat nilai siswa menjadi lebih tinggi.

Dalam pembelajaran diperlukan media yang baik untuk mendukung praktik pembelajaran dan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dan memberikan dorongan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Dalam pemakaian aplikasi Kahoot siswa akan aktif dalam menanggapi tiap soal yang timbul di *handpone* ataupun laptop siswa. Setelah itu, siswa ingin terletak di posisi atas sehingga pada kesimpulannya siswa bisa mengingat kembali modul yang sudah diberikan setelah mengerjakan kegiatan ini. Kahoot ialah salah satu alternatif dari bermacam media pendidikan interaktif yang menjadikan proses pendidikan jadi mengasyikkan serta tidak membosankan, baik untuk partisipan didik ataupun untuk

pengajar sebab aplikasi Kahoot menekankan style belajar yang mengaitkan ikatan kedudukan aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pendidikan yang lagi dipelajarinya. Maka dari itu media kahoot baik digunakan untuk mendampingi model pembelajaran Inkuiri pada saat pembelajaran online seperti sekarang.

- b. Pengaruh penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot bermuatan karakter terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, perlu dilakukan uji regresi. Hasil uji regresi dapat dilihat pada tabel 11:

Tabel 11. Uji regresi ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	161.5887	1	161.5887	4.0303	.000 ^b
Residual	140.5022	4	35.1255		
Total	302.0909	5			

- a. Dependent Variable: Partisipasi
 b. Predictors: (Constant), Trust

Berdasarkan output uji regresi kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa nilai pre-test, post-test menunjukkan nilai sig 0,000 < 0,05 yang artinya Hipotesis Diterima. Dapat disimpulkan bahwa

ada pengaruh signifikansi penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jadi lebih meningkat. Hal ini diperkuat dari penelitian Ningsyih (2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran praktikum berbasis Inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kimia. Terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada uji regresi bahwa model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat diketahui dari tabel 3 yaitu X berpengaruh terhadap Y.

SIMPULAN

Dari hasil analisis dan pembahasan mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yaitu Terdapat perbedaan dari model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat diketahui dari nilai sig pada tabel.4.3 Nilai sig menunjukkan bahwa $0,017 < 0,05$, sehingga hasil *post test* terdapat perbedaan yang signifikan H_a diterima dan H_o ditolak. Terdapat perbedaan penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV. Terdapat pengaruh model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Dapat dibuktikan *pre-test, post-test* menunjukkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya

hipotesis diterima. Ada pengaruh signifikansi penggunaan model pembelajaran Inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

SD (Alternatif Penciptaan Laboratorium SD yang Efektif). *Jurnal Prima Edukasia*.. 3 (1) : 46-60

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto & Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Husni. 2020. Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kegiatan belajar agama eksperimental di SMA. *Jurnal penelitian pendidikan islam*. 8(1), 43-45
- Jensen, Eric. 2011. *Pembelajaran Berbasis-Otak Paradigma Pengajaran Baru*. Jakarta: PT Indeks
- Ningrum, G. D. K. 2018. Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi kahoot! terhadap hasil belajar mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22-27.
- S Ningsyih. 2016. Pengaruh pembelajaran praktikum berbasis Inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar kimia. *Jurnal Pilar Mipa*.11(1). 55-59
- Santrock, John W. 2011. *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wijaya, Cece. 2010. *Pendidikan Remedial*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Zubaidah, Enny. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Lingkungan Kelas