

**PENGARUH PENGGUNAAN SOAL PAI BERBASIS
HOTS MELALUI MEDIA KAHOOT TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
DI SMPN 16 SEMARANG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam



Oleh:

HASNA IBTISAMAH SYAKIROH

NIM: 2103016228

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hasna Ibtisamah Syakiroh
NIM : 2103016228
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S1

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENGARUH PENGGUNAAN KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN PAI BERASIS HOTS
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMPN 16 SEMARANG**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 23 Juni 2025

Pembuat Pernyataan

The image shows a handwritten signature in black ink over a circular official stamp. The stamp contains the text 'METRIKAI TEMBEL' and a long alphanumeric code '279AJX321294452' at the bottom. To the left of the stamp is a vertical strip of a barcode.

Hasna Ibtisamah Syakiroh

NIM 2103016228

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fik.walisongo.ac.id>

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN SOAL PAI BERBASIS HOTS MELALUI
MEDIA KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA
DI SMPN 16 SEMARANG
Nama : Hasna Ibtisamah Syakiroh
NIM : 2103016228
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

telah diujikan dalam sidang munaqasyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan Agama Islam.

Semarang, 14 Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,

Sekretaris/Penguji II,

Drs. H. Achmad Hasmi Hashona, M.A.
NIP. 196403081993031002

Dr. Kasan Bisri, M.A.
NIP. 198401232018011001

Penguji III,

Prof. Dr. H. Abdul Kholiq, M. Ag.
NIP. 19710915197031003



Penguji IV,

Bakti Fatwa Ambiya, M.Pd.
NIP. 199003212023211019

Pembimbing,

Dr. H. Karnadi Hasan, M.Pd.
NIP. 19680317199403 1003

NOTA DINAS

Semarang, 23 Juni 2025

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo
di Semarang

Assalamu`alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Kahoot Dalam Pembelajaran PAI Berbasis HOTS Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di SMPN 16 Semarang**
Nama : Hasna Ibtisamah Syakiroh
NIM : 2103016253
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : S1

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang untuk diujikan dalam Sidang Munaqosyah.

Wassalamu`alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Dr. H. Karnadi Hasan, M.Pd.
NIP. 196803171994031003

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN SOAL PAI BERBASIS HOTS MELALUI MEDIA KAHOOT TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DI SMPN 16 SEMARANG**

Penulis : Hasna Ibtisamah Syakiroh
NIM : 2103016228

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena praktik pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah masih cenderung berpusat pada guru dan berorientasi pada hafalan, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti *Kahoot* yang mendukung pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Kahoot dalam pembelajaran PAI berbasis HOTS terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII C SMPN 16 Semarang yang berjumlah 30 siswa dan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pretest dan posttest, serta lembar observasi aktivitas pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran PAI berbasis HOTS menggunakan Kahoot. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 73,12, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,56. Berdasarkan analisis uji *Wilcoxon Signed Rank Test* diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest.

Selain itu, perhitungan nilai n-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,54, yang termasuk dalam kategori sedang.

Temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media Kahoot yang berbasis HOTS dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan evaluasi dan rujukan bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di era digital.

Kata Kunci: Kahoot, Pembelajaran PAI, HOTS, Berpikir Kritis

TRANSLITERASI ARAB

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang (al-) disengaja secara konsisten supaya sesuai teks Arabnya

ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	ṡ	غ	g
ج	J	ف	f
ح	H	ق	q
خ	L	ك	k
د	D	ل	l
ذ	Ẓ	م	m
ر	R	ن	n
ز	Z	و	w
س	S	ه	h
ش	Sy	ء	,
ص	s	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Mad:

ā = a Panjang

ī = i Panjang

ū = u Panjang

Bacaan Diftong

au = أُوْ

ai = اِيْ

iy = اِيْ

:

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahamanirrahim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua memperoleh syafaat dari beliau, baik di dunia maupun di akhirat. Aamiin.

Penelitian skripsi yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Soal PAI Berbasis HOTS Melalui Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smpn 16 Semarang*” merupakan karya ilmiah yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Dalam proses penyusunannya, penulis menghadapi berbagai kendala dan hambatan. Namun, berkat bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis berhasil menyelesaikan penelitian ini hingga tuntas.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, serta bimbingan, baik dalam bentuk moril maupun materiil. Rasa terima kasih ini secara khusus penulis tujukan kepada:

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

3. Ibu Dr. Fihris, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Walisongo Semarang.
4. Bapak Dr. H. Karnadi Hasan, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan membimbing peneliti dalam proses pembuatan skripsi.
5. Kepada kedua orang tua tercinta, yakni Bapak Joko Kusbiyantoro dan Ibu Wiji Irawati, serta saudara kandung, Hajar Seika, yang senantiasa memberikan dukungan moral, materiil, serta doa yang tulus kepada peneliti. Atas kerja keras beliau saya dapat berkuliah di tempat tercinta ini, atas dukungan beliau peneliti dapat mencapai pencapaian terbesar dalam hidup, yakni menjadi sarjana yang tidak pernah dirasakan beliau. Terimakasih telah mempercayakan kepada peneliti bahwa saya mampu melewati fase ini.
6. Teman teman mahasiswa PAI F angkatan 2021 yang telah kebersamai dan memberi dukungan selama masa perkuliahan 8 semester, membuat perjalanan perkuliahan ini penuh perjuangan dan penuh warna ketika dijalani bersama, dan sangat layak untuk dikenang. Terimakasih juga kepada komting kelas yang sangat mengayomi dan membantu selama masa perkuliahan.
7. Untuk teman terdekat peneliti Mamlukatu Rochimah dan Aulia Ainis yang telah banyak membantu serta memberi dukungan dalam segala hal, dan untuk menampung segala keluh kesah dan suka cita peneliti selama masa perkuliahan dan semoga seterusnya pertemanan ini tak akan lekang oleh waktu.

8. Untuk teman teman saya Erma Erviana, Nanda Azmatun, dan Anisa Nadhira yang telah kebersamai saya dan memberi dukungan selama awal masa perkuliahan sampai sekarang.
9. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
10. Dan yang terakhir, secara tidak langsung mengucapkan beribu kasih kepada diri sendiri, karena telah berkomitmen untuk bisa menyelesaikan tugas ini, terimakasih untuk tidak menyerah, terimakasih karena tetap bertahan mengusahakan gelar ini.

Penelitian ini, sebagaimana karya ilmiah lainnya, tidak terlepas dari kekurangan dan kekhilafan. Oleh karena itu, kritik serta saran yang konstruktif dari para pembaca sangat diharapkan guna penyempurnaan penelitian ini di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan kontribusi positif dalam ranah keilmuan serta menjadi referensi yang bermanfaat bagi peneliti maupun pembaca. Aamiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii

NOTA PEMBIMBING	iv
MOTTO	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI ARAB.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran PAI.....	48
2. High Order Thingking Skill (HOTS).....	20
3. Aplikasi <i>Kahoot</i> Sebagai Media Pembelajaran	9
4. Kemampuan Berfikir Kritis	40
B. Kajian Pustaka.....	58
C. Rumusan Hipotesis.....	71
BAB III METODE PENELITIAN.....	73
A. Jenis dan Pendekatan	73
B. Tempat dan Waktu Penelitian	74

C. Populasi dan Sampel.....	75
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	76
E. Teknik Pengumpulan Data.....	78
1. Tes (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	78
2. Dokumentasi	88
F. Teknik Analisis Data	88
1. Uji Deskriptif	88
2. Uji Prasyarat.....	89
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA	94
A. Deskripsi dan Analisis Data.....	94
1. Deskripsi Data.....	94
2. Analisis Data	95
3. Pembahasan Hasil penelitian.....	99
B. Keterbatasan Penelitian	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	104
C. Kata Penutup.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	116
RIWAYAT HIDUP.....	160

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Revisi Taksonomi Bloom.....	29
Tabel 2.2	KKO Tingkatan Berpikir	31
Tabel 3.1	Skema Model Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	74
Tabel 3.2	Variabel dan Indikator Penelitian	77
Tabel 3.3	Tabel Interpretasi Validitas Butir Soal	81
Tabel 3.4	Hasil Uji Validitas Soal	82
Tabel 3.5	Tabel Interpretasi Reabilitas.....	83
Tabel 3.6	Hasil Uji Reabilitas Soal	84
Tabel 3.7	Indeks tingkat Kesukaran Butir Soal	85
Tabel 3.8	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	86
Tabel 3.9	Klasifikasi Daya Beda	87
Tabel 3.10	Hasil Uji Analisis Daya Pembeda.....	87
Tabel 3.11	Rentang N-Gain.....	92
Tabel 4.1	Jumlah Tabel Responden Error! Bookmark not defined.	
Tabel 4.2	Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas VII C	94
Tabel 4.3	Uji Deskriptif	95
Tabel 4.4	Tabel Hasil <i>Uji Shapiro Wilk</i>	96
Tabel 4.5	Hasil Uji Analisis <i>Wilcoxon Signed Rank Test</i>	97
Tabel 4.6	Hasil Uji N-Gain	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Indikator dan Instrumen Butir Soal Uji Coba ... Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 2	Instrumen Soal Pretest.....	116
Lampiran 3	Instrumen Soal Posttest	122
Lampiran 4	Tabel Analisis Uji Validitas Butir Soal Uji Coba ..	133
Lampiran 5	Tabel Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba	134
Lampiran 6	Tabel Analisis Daya Beda Butir Soal Uji Coba	135
Lampiran 7	Daftar Nama dan Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik Kelas VII C	136
Lampiran 8	Tabel Observasi Penggunaan Aplikasi Kahoot.....	136
Lampiran 9	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	137
Lampiran 10	Instrumen Penilaian Sikap (Aektif).....	146
Lampiran 11	Instrumen Penilaian Pengetahuan (Kognitif).... Error! Bookmark not defined.	
Lampiran 12	Instrumen Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13	Dokumentasi Penelitian.....	156
Lampiran 14	Surat Izin Penelitian	158
Lampiran 15	Surat Keterangan Melakukan Riset.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejalan dengan tuntutan global, pendidikan kini berfokus pada pengembangan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) kemampuan berpikir tingkat tinggi pada domain analisis, evaluasi, dan kreasi¹. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Ditjen GTK bahkan memasukkan HOTS ke dalam Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP)², menunjukkan pentingnya keterampilan ini dalam kerangka kompetensi abad ke-21.

Dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih didominasi oleh pendekatan konvensional yaitu dengan guru sebagai pusat pembelajaran metode yang cenderung pasif dan berorientasi hafalan³. Menurut Rahardjo, pembelajaran konvensional memiliki beberapa ciri utama. Pertama, siswa sering tidak mengetahui tujuan pembelajaran yang sedang berlangsung. Kedua, guru cenderung

¹ Talabudin Umkabu, "Strengthening Hots Thinking in Islamic Education," : *Jurnal Kependidikan Islam* (Vol. 8, no. No. 2 tahun 2022), hlm. 304.

²Kementrian Pendidikan Dasar , <https://bbppmpvbmti.kemdikbud.go.id/main/2019/09/30/kegiatan-pkb-melalui-pkp-di-beberapa-wilayah/>, diakses 10 Juni 2025.

³ Cindy Cahyaning Astuti, Herlinda Maya Kumala Sari, and Nuril Lutvi Azizah, 'Perbandingan Efektifitas Proses Pembelajaran Menggunakan Metode E-Learning Dan Konvensional', *Proceedings of the ICECRS*, 2.1 (2019), 35–40.

mengajar hanya berdasarkan buku teks sebagai panduan utama. Ketiga, evaluasi atau tes yang dilakukan biasanya bersifat sumatif, hanya untuk mengukur sejauh mana perkembangan siswa. Keempat, siswa diharuskan mengikuti metode belajar yang ditentukan oleh guru secara ketat⁴. Dengan itu maka sedikit sekali kesempatan untuk menyampaikan pendapat atau berpartisipasi secara aktif.

Salah satu metode pembelajaran yang bersifat konvensional ialah metode ceramah. Metode ceramah merupakan metode yang disukai oleh kebanyakan guru, karena paling mudah mengatur kelas maupun mengorganisirnya. Metode ceramah selain mudah penyajiannya, juga tidak banyak memerlukan media⁵.

Berbeda dengan metode konvensional, penerapan HOTS mampu mendorong siswa untuk aktif berdiskusi, menganalisis, dan memecahkan masalah. Menurut Nuryatno, pembelajaran yang berpola kritis kreatif dalam pendekatan prosesnya, akan ditandai dengan model pembelajaran yang student center, bukan teacher center, yang dalam proses ini peserta didik menjadi manusia yang bisa mengarahkan dirinya sendiri, menjadi kritis, dan berpikir

⁴ Dwi Ilham Rahardjo, "Pengaruh Strategi Pembelajaran (Tematik versus Konvensional) Dan Gaya Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Humaniora* , (Vol. 3 No. 2, tahun 2015), hlm. 85-92.

⁵ Ahmad Shofiyuddin Ichsan, 'Pembelajaran Konvensional Dan Kritis Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Islam Fahrudin 1 , Ansari 2 , Ahmad Shofiyuddin Ichsan 3', 18 (2021), 64–80.

secara otonom⁶. Proses pembelajaran yang bermodel seperti di atas memungkinkan munculnya sikap kritis kreatif pada peserta didik.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Strategi dan media yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang efektif dan mampu menarik minat siswa. Salah satu cara untuk mendukung pembelajaran yang berbasis HOTS adalah melalui pemanfaatan teknologi dalam bentuk media pembelajaran digital. Salah satu bentuk media digital yang efektif adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*).

Penelitian yang dilakukan oleh Wang et al. menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa jika dibandingkan dengan metode permainan non-digital. Studi tersebut juga menekankan bahwa efektivitas permainan digital dalam meningkatkan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara tujuan pembelajaran dan metode implementasinya⁷. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang integrasi permainan digital

⁶ Muhammad Agus Nuryatno, *Pendidikan Kritis, Menyingkap Relasi Pengetahuan Politik Dan Kekuasaan*. (Yogyakarta: Resist Book, 2008) hlm. 68.

⁷ Liang-Hui Wang, dkk, "Effects of Digital Game-Based STEM Education on Students' Learning Achievement: A Meta-Analysis," *International Journal of STEM Education* (Vol. 9, No. 1, tahun 2022), hlm. 26.

secara strategis agar mampu menunjang ketercapaian kompetensi HOTS siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran HOTS adalah aplikasi *Kahoot*, yaitu sebuah platform interaktif berbasis permainan digital yang memungkinkan guru menyampaikan materi maupun soal-soal kuis secara menarik dan inovatif. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena bersifat kompetitif dan real-time, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif. *Kahoot* juga mendukung keterampilan berpikir kritis karena soal-soal yang disajikan dapat dirancang sesuai dengan level kognitif tinggi, seperti analisis, evaluasi, dan kreasi⁸.

Berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan Program Latihan Profesi (PLP) 2 di SMP 16, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru dan buku teks. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, sehingga keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka tidak terasah dengan baik. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga masih sangat minim, meskipun sekolah memiliki fasilitas pendukung seperti LCD. Guru jarang sekali memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk mendukung

⁸ Irwan Hidayat and others, 'Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam', *Journal on Education*, 6.1 (2023), 6933–42.

pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Metode pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru juga membatasi interaksi siswa, karena mereka hanya mengikuti apa yang diajarkan tanpa kesempatan untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat, atau memecahkan masalah secara mandiri. Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti pembelajaran berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yang didukung oleh teknologi, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laili Ayu Rizqi dalam skripsinya yang berjudul "*Efektivitas Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang.*" Dalam penelitiannya, Laili menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Berdasarkan uji statistik dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 3,139 > t_{tabel} = 2,048$, sehingga hipotesis diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Dari beberapa penelitian yang mengkaji aplikasi *Kahoot* sebagai media interaktif untuk pembelajaran PAI, masih terdapat

kekosongan penelitian dalam mengintegrasikan aplikasi *Kahoot* dengan pendekatan HOTS khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dari uraian latar belakang tersebut, maka peneliti melakukan penelitian pada tahun 2024-2025 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Soal PAI Berbasis Hots Melalui Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di SMPN 16 Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penggunaan aplikasi *Kahoot* yang diintegrasikan dengan pendekatan soal HOTS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pelajaran PAI.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana pengaruh penggunaan *Kahoot* berbasis HOTS dalam pembelajaran PAI terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 16 Semarang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Kahoot* berbasis HOTS dalam pembelajaran PAI terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 16 Semarang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan wawasan baru tentang pembelajaran inovatif dengan menggunakan aplikasi *Kahoot* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- b. Menambah literatur dan referensi dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan teknologi dengan pendekatan HOTS dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Memberikan alternatif metode dan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

b. Bagi Siswa

Membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis melalui pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan kehidupan nyata.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan untuk mengoptimalkan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi, seperti LCD dan koneksi internet, demi mendukung pembelajaran yang lebih modern dan relevan.

BAB II

PENGUNAAN KAHOOT DALAM SOAL PAI BERRBASIS HOTS UNTUK KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

A. Kajian Teori

1. Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran

a. Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Kata media berasal dari Bahasa Latin “medium” yang secara harfiah memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu peantara sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran⁹.

Menurut Diana Nur, media merupakan suatu alat yang sangat penting dari sudut pandang pendidikan dimana perannya sangatlah strategis dalam menentukan suatu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan keberadaannya dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap kehadiran peserta didik¹⁰.

⁹ Ina Magdalena, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021).

¹⁰ Diana Nur Septiyawati Putri and others, ‘Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.2 (2022), 363–74.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejatinya diharapkan dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran¹¹

Richard E. Mayer, menyatakan bahwa pembelajaran multimedia terdiri dari tiga asumsi dasar yang memungkinkan siswa belajar secara lebih efektif. Sesuai dengan ciri yang pertama yaitu, terdapat dua saluran dalam memproses informasi, yaitu saluran visual dan saluran auditorial, yang dikenal dengan multimedia principle¹².

Prinsip tersebut sejalan dengan konteks penelitian ini yang memanfaatkan *Kahoot* sebagai media berbasis multimedia dalam pembelajaran PAI berbasis HOTS.

¹¹ Singgih Prihadi, *Media Pembelajaran*, 2007, 1–19 .

¹² Richard E Mayer, ‘Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning’, *Educational Psychologist*, (Vol. 38 tahun 2003), hlm. 43–52.

Penggunaan *Kahoot* menggabungkan elemen visual, teks, dan suara, serta menuntut siswa untuk secara aktif memilih jawaban, berpikir cepat, dan berinteraksi dengan materi pembelajaran secara menyenangkan dan menantang. Dalam implementasinya, siswa menggunakan smartphone untuk mengakses soal secara interaktif, sementara guru menggunakan laptop dan proyektor untuk menampilkan kuis kepada seluruh kelas, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran berbasis audio-visual yang sesuai dengan teori Mayer.

Kahoot adalah sebuah platform pendidikan berbasis website yang menyediakan berbagai kuis interaktif untuk keperluan pembelajaran. Platform ini dirancang agar mudah digunakan dan dapat diakses secara gratis dengan koneksi internet, baik melalui perangkat laptop maupun handphone. Kuis-kuis yang tersedia dalam *Kahoot* bersifat edukatif dan menarik, sehingga membantu proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan¹³.

Dengan fitur yang memungkinkan siswa dan pengajar membuat, berbagi, serta mengikuti kuis secara real-time, *Kahoot* dapat digunakan dalam berbagai setting pembelajaran, baik di kelas fisik maupun virtual. Selain itu,

¹³ Natalia Christiani, dkk., *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot* (Sukabumi : CV Jejak Publisher, 2019), hlm. 35.

platform ini mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berpartisipasi dalam kompetisi kuis yang memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih aktif dan tidak membosankan, karena siswa dapat belajar sambil bermain dan bersaing dengan teman sejawat atau sekelas mereka¹⁴.

Aplikasi ini mulai menjadi pilihan baru bagi pendidik karena mampu meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan serta interaktif. Selain itu, *Kahoot* juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar, sesuai dengan tuntutan era milenial yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang pesat.¹⁵

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa *Kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan ini penggunaan platform *Kahoot* diharapkan dapat

¹⁴ Afrilya Puji Prayoga, 'Amplifikasi Kahoot Sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik Dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning', *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, (Vol. 24 No.2 tahun 2021), 109–22.

¹⁵ Maya Siti Sakdah, dkk., "Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Vol. 4, No. 1 tahun 2021), hlm 487–97.

mempertahankan dan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

b. Langkah – Langkah Penggunaan Kahoot

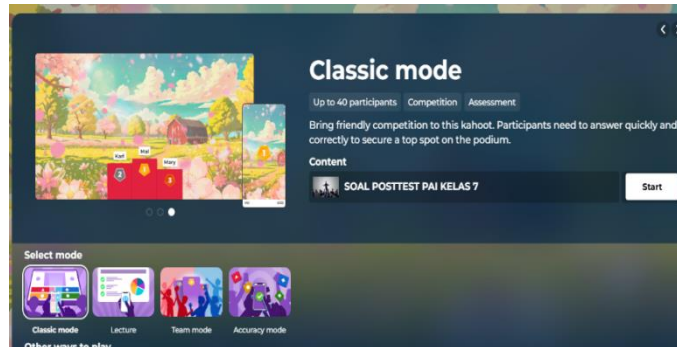
Menurut Sumarso, untuk memainkan aplikasi *Kahoot*, maka peserta kuis atau peserta didik melakukan beberapa tahap, yaitu¹⁶:

- 1) Guru mengarahkan siswa untuk membuka situs <https://Kahoot.it/>, di browser smartphphone masing masing, kemudian meng-klik tombol play, maka laman halaman akan tertera seperti berikut :



- 2) Selanjutnya pada tampilan *Kahoot* yang dibuat oleh guru, pilih classic mode dan kemudian klik start pada kuis yang akan dimainkan.

¹⁶ Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot!* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 23-29.



- 3) Pada laman *kahoot* guru akan muncul nomor pin permainan, yang kemudian akan dimasukkan oleh siswa di laman *kahoot* masing masing.



- 4) Pada laman siswa, siswa memasukkan nama panggilan dan icon yang bisa dipilih
- 5) Bila nama nama peserta didik sudah masuk, guru memulai kuis dengan meng klik start
- 6) Tampilan layar guru akan seperti ini:



7) Dan tampilan layar siswa akan seperti ini :



8) Pada smartphone peserta didik akan muncul gambar jawaban. Untuk menjawab peserta didik tinggal

memilih jawaban dengan mengklik gambar warna warni yang diinginkan. Bila jawaban benar maka akan ada tanda ceklis dan *correct* di *smartphone* peserta didik.



9) Kemudian pada laman guru akan muncul papan score hasil perolehan nilai siswa sementara, setiap siswa selesai mengisi jawaban.

Scoreboard		
	Bima (7)	941
	julianbamzz14	920
	hisyam 21	893
	sheiza(4)	867
	Syukriyah (31)	860

- 10) Kemudian untuk melanjutkan nomor berikutnya guru tinggal mengklik next di Kahootnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Kahoot*

Penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran membuat suasana belajar di kelas menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih bersemangat, bahkan saat pelajaran yang disampaikan cukup sulit. *Kahoot* dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik karena cara penyajiannya yang interaktif. Namun, meskipun memiliki banyak manfaat, *Kahoot* juga memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan.¹⁷.

Plump & LaRosa kelebihan penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran adalah¹⁸:

- 1) *Kahoot* dapat diakses secara gratis
- 2) Hasil permainan/kuis dapat di unduh oleh guru
- 3) Mudah dipelajari oleh pendidik/guru
- 4) Penggunaan yang sederhana untuk siswa (tidak perlu registrasi akun atau mengunduh aplikasi)

¹⁷ Widjayatri, *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot Untuk Dosen Dan Mahasiswa*. (Serang: UPI, 2019), hlm. 31.

¹⁸ Carolyn M Plump and Julia LaRosa, Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for ELearning Novices", *Management Teaching Review*, (Vol. 2 No.2 tahun 2017), hlm. 151–58.

- 5) Bisa digunakan melalui *smartphone*, *tablet*, atau komputer
- 6) Meningkatkan keterlibatan siswa
- 7) Guru dapat mengunduh, meninjau, dan menyimpan hasil siswa
- 8) Siswa dapat mengerjakan kuis beberapa kali
- 9) Guru dapat membuat kuis, pertanyaan diskusi, atau survei dan dapat menyesuaikan waktu yang diberikan untuk siswa menjawab.

Sedangkan kekurangan media *Kahoot* dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus
- 2) Telepon genggam yang tidak dapat terakses dengan internet dari awal mengakses.
- 3) Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus
- 4) Tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai

d. Hubungan *Kahoot* dengan HOTS

Kemajuan teknologi di era globalisasi membawa perubahan besar dalam proses Kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas. Dengan memanfaatkan perangkat seperti *handphone*, pembelajaran dapat dilakukan secara *mobile* (*mobile learning*) yang memungkinkan siswa belajar kapan

saja dan di mana saja dan penggunaan handphone dapat dimaksimalkan dalam kepentingan pembelajaran. Dengan media tersebut diharapkan bisa menjadi asal muasal atau sumber dari salah satu media pembelajaran yang sangat baik¹⁹.

Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis kuis interaktif sangat bermanfaat dalam mendukung pembelajaran HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Dengan format kuis yang menyerupai permainan, *Kahoot* membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Guru dapat membuat pertanyaan berbasis stimulus, seperti gambar, video, atau studi kasus yang mendorong siswa untuk menganalisis informasi dan memberikan jawaban yang sesuai. Selain itu, *Kahoot* juga memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis pola, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan. Setelah kuis selesai, diskusi bersama dapat dilakukan untuk membahas jawaban yang benar maupun salah, sehingga

¹⁹ Irwan Hidayat and others, "Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam", *Journal on Education*, (Vol. 6 No.1 tahun 2023), hlm. 6933–42.

siswa dapat memahami berbagai perspektif dan memperbaiki pemahaman mereka.

Dengan umpan balik langsung yang diberikan *Kahoot*, siswa dapat mengetahui performa mereka secara real-time dan melakukan koreksi dengan cepat. Fleksibilitas *Kahoot* dalam membuat berbagai jenis pertanyaan HOTS menjadikannya alat yang efektif untuk mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan mendalam selama proses belajar²⁰.

2. High Order Thinking Skill (HOTS)

a. Pengertian HOTS

Keterampilan berpikir adalah kemampuan untuk menggunakan pikiran secara efektif. "Berpikir" berarti proses kognitif seperti mengingat, memahami, dan mengolah informasi, sedangkan "keterampilan" adalah kemampuan untuk mengolah informasi tersebut dengan baik. Ini adalah kemampuan yang membantu seseorang dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan yang baik²¹.

²⁰ Irwan Hidayat, Implementasi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran interaktif dengan siswa SMP negeri 1 Kunto Darussalam, *Journal on Education*, (Vol. 6 No. 1 tahun 2023), hlm. 6933.

²¹ Sani Ridwan Abdullah, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), hlm. 229.

Higher Order Thinking Skills (HOTS) secara bahasa berasal dari istilah dalam bahasa Inggris, yaitu *higher* yang berarti lebih tinggi, *order* berarti tingkatan, *thinking* berarti berpikir, dan *skills* berarti keterampilan. Secara harfiah, HOTS berarti keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu kemampuan berpikir yang melampaui sekadar mengingat atau memahami informasi²².

Secara istilah, HOTS merujuk pada kemampuan kognitif yang berada pada tingkatan analisis, evaluasi, dan kreasi. HOTS mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah secara kompleks, membuat keputusan yang logis, serta menghasilkan ide atau solusi yang inovatif. Dengan kata lain, keterampilan ini sangat penting dalam proses pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa untuk aktif, reflektif, dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan²³.

Setiap siswa seharusnya memiliki kemampuan dasar yang penting, yaitu mampu menalar secara matematis dan mampu membaca secara kritis. Hanya sekadar memahami

²² J. Junaidi, Yenita Roza, and M. Maimunah, 'Kemampuan Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Pada Materi Pola Dan Barisan Bilangan', *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4.2 (2020), 173.

²³ Emi Lilawati, Widya Pertiwi, and Dian Kusuma Wardani, 'Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Terhadap Sikap Berpikir Kritis Siswa', *Islamika*, 6.1 (2024), 165–78.

atau menemukan informasi saja tidak cukup untuk menghadapi tantangan di era modern. Siswa dituntut harus bisa membaca, memahami, menghubungkan, menilai, dan menganalisis berbagai jenis informasi, baik dalam bentuk teks, gambar, tabel, dan sebagainya agar siap menghadapi dunia yang semakin berkembang²⁴.

Pada umumnya soal HOTS merupakan soal yang berkaitan dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, bukan hanya teori atau kondisi buatan. Soal-soal ini dirancang agar siswa menghadapi masalah yang bisa mereka temui dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga belajar menerapkan konsep yang dipelajari di kelas untuk menyelesaikan masalah secara mandiri dan kreatif²⁵.

HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah sebuah konsep pendidikan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik. Konsep ini didasarkan pada taksonomi Bloom, yang mulai diterapkan dalam pendidikan sejak awal abad ke-21.

²⁴ Weni Febrianti, Zulyusri Zulyusri, and Lufri Lufri, 'Meta Analisis: Pengembangan Soal Hots Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik', *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, (Vol.7 No.1 (2021), hlm. 39–45.

²⁵ Dr. Ridwan Abdullah, *Asesmen Kompetensi Minimum* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 98.

Konsep ini menekankan pentingnya pemrosesan kognitif tingkat tinggi dalam agar hasilnya dapat memberikan manfaat yang optimal²⁶.

HOTS mengacu pada kemampuan berpikir luas untuk menghadapi tantangan baru, yaitu kemampuan menggunakan informasi atau pengetahuan baru dan mengolahnya untuk menemukan solusi dalam situasi yang belum pernah dialami sebelumnya. Tujuan utama dari HOTS adalah mempersiapkan peserta didik agar mampu menghadapi tantangan revolusi industri dengan keterampilan berpikir yang lebih kompleks.

Menurut Resnick, keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan berpikir yang rumit dan mendalam. Ini termasuk kemampuan untuk memahami dan memecah suatu materi, menganalisisnya, menjelaskan kembali dengan cara sendiri, dan kemudian membuat kesimpulan²⁷.

Sementara itu, menurut Thomas Thorne, *High Order Thinking Skill* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi, bukan hanya sekadar menghafal atau menyebutkan

²⁶ I Wayan Widana, *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), hlm. 3.

²⁷ L. B Resnick, *Education and Learning to Think* (Washington: National Academy Press, 1992).

fakta. HOTS mengajak seseorang untuk berpikir lebih dalam, yaitu dengan menggunakan fakta yang ada, mengelompokkannya, mengubah atau memprosesnya, lalu menggunakan hasilnya untuk menyelesaikan suatu masalah²⁸.

King dan Faranak menambahkan bahwa HOTS mencakup kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif, sehingga peserta didik mampu berpikir sistematis, mengevaluasi informasi, dan menghasilkan solusi baru²⁹.

Dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi, peserta didik akan lebih mudah membedakan ide atau gagasan dengan jelas, menyampaikan argumen yang baik, memecahkan masalah, membuat penjelasan, merumuskan hipotesis, dan memahami hal-hal rumit secara lebih sederhana³⁰.

Dari beberapa penjelasan diatas, secara sederhana dapat dikatakan bahwa HOTS (*Higher Order Thinking*

²⁸ G. Thomas, A., & Thorne, *How to Increase Higher Order Thinking In Center for Development and Learning*, 2009.

²⁹ F J King, Goodson Ludwika, and Rohani Faranak, 'Higher Order Thinking Skills. A Publication of the Educational Services Program', *Center for Advancement of Learning and Assessment*, 2015.

³⁰ Tri Widodo and Sri Kadarwati, "Higher Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa," *Cakrawala Pendidikan*, (Vol 9, No. 1 tahun 2013), hlm 850.

Skills) atau kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah keterampilan berpikir yang lebih mendalam daripada sekadar mengingat atau memahami informasi. Soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) adalah jenis soal yang dirancang untuk mengukur kemampuan berpikir siswa secara mendalam.

Soal ini tidak hanya menilai kemampuan siswa dalam menghafal atau menyebutkan kembali informasi yang telah dipelajari, tetapi juga melihat bagaimana siswa dapat memproses, menganalisis, dan menerapkan informasi tersebut dalam berbagai situasi³¹.

Soal HOTS sangat disarankan untuk digunakan dalam berbagai bentuk penilaian di kelas karena umumnya bertujuan untuk mengukur kemampuan analisis, evaluasi, dan penciptaan. Dengan soal HOTS, siswa diharapkan tidak hanya mengingat atau menghafal materi, tetapi juga mampu menunjukkan sejauh mana mereka memiliki kemampuan berpikir kritis dan menciptakan solusi atas berbagai masalah. Dengan penerapan HOTS, pendidikan diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing di era modern.

³¹ Widana, Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS), (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017), hlm. 3.

**b. Tingkatan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)
Berdasarkan Revisi Taksonomi Bloom**

Istilah taksonomi (*taxonomy*) berasal dari bahasa Yunani (*Greek*), yang terdiri atas dua kata "*taxis*" yang berarti peng-aturan, dan "*nomos*" berarti ilmu pengetahuan. Kata *taxis* juga mengacu pada sistem hierarki atau tingkatan dalam suatu klasifikasi. Jadi, secara sederhana, taksonomi adalah ilmu yang mempelajari cara mengelompokkan sesuatu berdasarkan kategori tertentu³².

Awal taksonomi Bloom digunakan sebagai acuan tujuan kurikuler dan instruksional bermula pada tahun 1956, Bloom dan kawan-kawan berhasil mengenalkan Taxonomy Bloom sebagai kerangka konsep tentang kemampuan berpikir. Taksonomi Bloom adalah struktur yang mengklasifikasikan tingkat berpikir mulai dari tingkat yang rendah sampai dengan tingkat yang tinggi. Selanjutnya dalam kerangka konsep ini, Bloom membagi tujuan pendidikan menjadi tiga domain atau ranah kemampuan, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik³³.

Ranah kognitif membahas perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan dan

³² Nana Syaodih Sukmidinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 97.

³³ Purnomo Edy, *Dasar Dasar Dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016)hal. 15.

kemampuan berpikir. Ranah afektif memfokuskan perilaku yang terkait dengan emosi, misalnya perasaan, nilai, minat, motivasi, dan sikap. Sedangkan ranah psikomotorik menitik beratkan pada perilaku yang menekankan pada keterampilan motorik/kemampuan fisik, seperti gerakan senam dan mengoperasikan mesin.

Taksonomi ini dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom dan membagi hasil belajar menjadi enam tingkatan, yaitu³⁴:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan dalam pengertian ini melibatkan proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik, seperti kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya, seperti fakta, istilah, definisi, atau prosedur dasar.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman bersangkutan dengan inti dari sesuatu, seperti kemampuan untuk menafsirkan atau menjelaskan makna dari informasi yang telah dipelajari, termasuk menerjemahkan, merangkum, atau mengklasifikasikan.

3) Penerapan (*Application*)

³⁴ Benjamin S. Bloom, *Taxonomy of Educational Objectives, The Classification of Educational Goals, Cataloging and Classification Quarterly*, vol. 3 (Canada, 1956).

Menggunakan informasi dalam situasi baru atau untuk memecahkan masalah, seperti kemampuan untuk menggunakan informasi atau konsep dalam konteks baru atau situasi nyata, baik menggunakan prosedur maupun prinsip.

4) Analisis (*Analysis*)

Kemampuan untuk menguraikan informasi menjadi bagian-bagian, mengidentifikasi hubungan antar bagian, serta membedakan fakta dan opini. Kemampuan ini memungkinkan seseorang untuk mengenali pola atau struktur dalam informasi, mengidentifikasi hubungan antara elemen-elemen yang berbeda dan memahami bagaimana bagian-bagian tersebut saling terkait untuk membentuk keseluruhan.

5) Sintesis (*Synthesis*)

Kemampuan untuk menggabungkan unsur-unsur menjadi bentuk baru, seperti membuat rencana, merancang, atau menghasilkan karya orisinal.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Kemampuan untuk membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu. Bisa berupa kritik, argumentasi, atau pembenaran. Evaluasi merupakan salah satu keterampilan berpikir tingkat

tinggi karena memerlukan analisis mendalam dan penerapan kriteria objektif dalam menilai suatu hal.

Taksonomi tersebut digagas oleh Benyamin Bloom dan dipublikasikan bersama koleganya pada tahun 1956. Setelah 40 tahun, Taksonomi tersebut direvisi, terutama oleh Lorin Anderson dan David Krathwol dan dipublikasi tahun 200, yakni sebagai berikut³⁵:

Tabel 2.1
Revisi Taksonomi Bloom

Tingkatan	Taksonomi Bloom	Revisi Anderson dan Krathwohl
C1	Pengetahuan	Mengingat
C2	Pemahaman	Memahami
C3	Aplikasi	Menerapkan
C4	Analisis	Menganalisis
C5	Sintesis	Mengevaluasi
C6	Evaluasi	Berekreasi (sintesis)

Dalam model ini, kemampuan kognitif dianggap bertingkat, dimulai dari yang paling sederhana, yaitu mengingat (C1), hingga yang paling kompleks, yaitu evaluasi (C6). Dengan kata lain, peserta didik harus menguasai tingkat yang lebih rendah sebelum dapat melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan tabel 2.2, terlihat bahwa taksonomi mengalami perubahan dari penggunaan kata benda (pada

³⁵ Lorin W Anderson et al., *Taxonomy for Assessing a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, 2001.

Taksonomi Bloom) menjadi kata kerja (pada taksonomi yang telah direvisi). Perubahan ini dilakukan agar lebih sesuai dengan tujuan pendidikan, yang menekankan bahwa siswa harus mampu melakukan sesuatu (*kata kerja*) dengan menggunakan sesuatu (*kata benda*).

Pada taksonomi yang telah direvisi, kategori pengetahuan dalam Taksonomi Bloom diubah menjadi mengingat. Hal ini karena kata "mengingat" lebih tepat untuk menggambarkan langkah pertama yang dilakukan siswa saat belajar, yaitu menghafal atau mengingat kembali informasi yang sudah dipelajari sebelumnya. Perubahan ini juga menekankan bahwa belajar adalah sebuah tindakan tindakan aktif yang dilakukan oleh siswa, bukan sekadar pengelompokan konsep pasif³⁶.

Dalam taksonomi revisi, pengetahuan diubah menjadi sebuah dimensi tersendiri yang disebut dimensi pengetahuan. Pengetahuan tetap dipertahankan karena dianggap penting sebagai dasar bagi setiap kategori dalam

³⁶ Imam Gunawan and Anggarini Retno Palupi, "Taksonomi Bloom revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian," *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, (Vol. 2, No. 2, tahun 2012).

taksonomi, yaitu hal yang harus dipelajari siswa. Taksonomi revisi memiliki dua dimensi utama³⁷:

- 1) Dimensi Pengetahuan : Berisi empat jenis pengetahuan
 - a) Pengetahuan faktual (informasi dasar, fakta, istilah).
 - b) Pengetahuan konseptual (hubungan antar konsep atau ide).
 - c) Pengetahuan prosedural (cara atau langkah melakukan sesuatu).
 - d) Pengetahuan metakognitif (kesadaran tentang cara berpikir dan belajar).
- 2) Dimensi proses kognitif: Berfokus pada kemampuan berpikir, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Tabel 2.2
KKO Tingkatan Berpikir

Tingkatan	Kata Kerja Operasional
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Mengarang, merancang, mengkombinasikan, mengkategorikan, membentuk, mengkreasikan, membentuk
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Membandingkan, menyimpulkan, meimih, menilai, menafsirkan, membuktikan, memutuskan

³⁷ Safari, *Evaluasi Pendidikan : Penyusunan Kisi-Kisi, Penulisan, Dan Analisis Butir Soal Berdasarkan Kurikulum 2013 Menuju Penilaian Abad 21*, (Jakarta: Erlangga, 2019), hlm. 92.

Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Menganalisis, merinci, mengukur, memecahkan, mengumpulkan, menelaah, mendiagnosis
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menerapkan, menentukan, melaksanakan, memproses, melakukan, mengatur, mengaplikasi
Memahami/mengerti (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan, menjelaskan, menerangkan, memperkirakan, mendiskusikan, mengasosiasikan
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali, menyebutkan, menghafal, mencatat, mengulang, memasang, menunjukkan, mendeskripsikan, mengidentifikasi

c. Langkah – Langkah Penyusunan Soal HOTS

Untuk menulis butir soal HOTS, penulis soal dituntut untuk dapat menentukan perilaku yang hendak diukur dan merumuskan materi yang akan dijadikan dasar pertanyaan (stimulus) dalam konteks tertentu sesuai dengan perilaku yang diharapkan. Dalam penulisan soal HOTS, dibutuhkan penguasaan materi ajar, keterampilan dalam menulis soal (kontruksi soal), dan kreativitas guru dalam memilih stimulus soal sesuai dengan situasi dan kondisi daerah di sekitar satuan pendidikan³⁸.

³⁸ Ismi Islamiaty, dkk., "Pengaruh Pemberian Soal Berbasis *Higher Order Thinking Skills* (Hots) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Beberapa langkah dalam penusunan soal HOTS yakni sebagai berikut³⁹:

1) Menganalisis KD yang dapat dibuat soal-soal HOTS

Terlebih dahulu guru-guru memilih KD yang dapat dibuatkan soal-soal HOTS. Guru-guru secara mandiri atau melalui forum MGMP dapat melakukan analisis terhadap KD yang dapat dibuatkan soal-soal HOTS.

2) Menyusun kisi-kisi soal

Kisi-kisi soal HOTS dibuat untuk membantu guru dalam menyusun soal-soal yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Kisi-kisi ini berfungsi sebagai panduan agar soal yang dibuat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan memiliki struktur yang jelas.

3) Memilih stimulus yang menarik dan kontekstual

Pentingnya memilih stimulus yang menarik dan kontekstual saat menyusun soal, terutama untuk soal-soal HOTS. Stimulus adalah informasi awal yang digunakan sebagai dasar untuk pertanyaan, seperti teks,

Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Man 2 Palembang", *Jurnal PAI Raden Fatah*, (Vol. 2 No.4 tahun 2020), hlm. 397–413..

³⁹ I. W. Widana, *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), hlm. 17.

gambar, grafik, atau data. Dalam konteks Ujian Sekolah, guru disarankan memilih stimulus yang berasal dari lingkungan sekolah atau daerah setempat. Hal ini membuat stimulus lebih relevan bagi siswa, karena mereka dapat mengaitkannya dengan kehidupan atau lingkungan mereka sendiri, sehingga memudahkan mereka untuk memahami dan menjawab soal⁴⁰.

4) Menulis butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi soal

Butir-butir pertanyaan ditulis sesuai dengan kaidah penulisan butir soal HOTS atau pedoman khusus yang berbeda dari soal biasa. Perbedaannya terutama terletak pada aspek materi, yaitu soal HOTS dirancang untuk menantang siswa berpikir lebih dalam, seperti menganalisis, mengevaluasi, atau mencipta. Namun, untuk aspek konstruksi (struktur soal) dan bahasa yang digunakan, aturan penulisannya relatif sama seperti soal pada umumnya⁴¹.

5) Membuat pedoman penskoran (rubrik) atau kunci jawaban

⁴⁰ Wiwik Setiawati and others, 'Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills', *Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2019, 1–82.

⁴¹ Agustin Mutia and others, 'Pengaruh Soal Higher Order Thinking Skill (Hots) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Di Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 7.2 (2021), 18–24.

Setiap butir soal HOTS yang ditulis hendaknya dilengkapi dengan pedoman penskoran atau kunci jawaban. Pedoman penskoran dibuat untuk bentuk soal uraian. Sedangkan kunci jawaban dibuat untuk bentuk soal pilihan ganda, pilihan ganda kompleks (benar/salah, ya/tidak), dan isian singkat.

Terdapat berbagai bentuk soal yang dapat digunakan untuk menyusun soal HOTS (Higher Order Thinking Skills), seperti yang diterapkan dalam model pengujian PISA (*Programme for International Student Assessment*). Penggunaan berbagai bentuk soal dalam satu perangkat tes bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih mendetail dan lengkap tentang kemampuan siswa. Beberapa alternative pilihan soal HOTS yakni sebagai berikut⁴²

1) Pilihan ganda

Pada umumnya soal-soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) menggunakan stimulus yang diambil dari situasi kehidupan nyata untuk membuatnya relevan dan menarik bagi siswa. Dalam soal pilihan ganda, terdapat dua bagian utama: pokok soal (stem), yaitu pertanyaan utama, dan pilihan jawaban (option). Pilihan

⁴² Wiwik Setiawati, dkk., *Buku Penilaian Berorientasi High Order Thinking Skills* (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2019), hlm.43 .

jawaban terdiri dari kunci jawaban, yaitu jawaban yang benar, dan pengecoh, yaitu jawaban salah yang dirancang untuk mengecoh siswa yang kurang memahami materi. Dalam penilaian, jawaban benar diberi nilai 1, sedangkan jawaban salah diberi nilai 0.

2) Pilihan ganda kompleks (benar/salah, atau ya/tidak)

Soal pilihan ganda kompleks merupakan jenis soal yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa secara mendalam dan menyeluruh terhadap suatu masalah. Seperti soal HOTS lainnya, soal pilihan ganda kompleks juga menggunakan stimulus yang diambil dari situasi nyata atau kontekstual untuk membuat soal lebih relevan dengan kehidupan siswa. Setelah membaca stimulus, siswa akan diberikan beberapa pernyataan dan diminta menentukan apakah pernyataan-pernyataan tersebut benar/salah atau ya/tidak. Apabila peserta didik menjawab benar pada semua pernyataan yang diberikan diberikan skor 1 atau apabila terdapat kesalahan pada salah satu pernyataan maka diberi skor 0⁴³.

3) Isian singkat atau melengkapi

⁴³ I Wayan Widana, *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), hlm. 18.

Soal isian singkat atau melengkapi, yaitu jenis soal yang meminta siswa memberikan jawaban pendek seperti kata, frase, angka, simbol, nama tempat, atau waktu. Soal ini dirancang untuk menguji pemahaman siswa secara langsung dan spesifik terhadap materi. Tujuan soal ini adalah untuk mengukur kemampuan siswa secara langsung dan memastikan mereka memahami materi dengan jelas tanpa terlalu banyak kemungkinan jawaban. Jawaban yang benar diberikan skor 1, dan jawaban yang salah diberikan skor 0⁴⁴.

4) Jawaban singkat atau pendek

Soal dengan bentuk jawaban singkat atau pendek adalah soal yang jawabannya berupa kata, kalimat pendek, atau frase terhadap suatu pertanyaan. Soal ini bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa secara lebih murni, dengan memastikan mereka dapat memberikan jawaban yang relevan dan sesuai konteks. Setiap langkah/kata kunci yang dijawab benar diberikan skor 1, dan jawaban yang salah diberikan skor 0.

5) Uraian

⁴⁴ J. Junaidi, Yenita Roza, and M. Maimunah, "Kemampuan Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Pada Materi Pola Dan Barisan Bilangan", *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, (Vol.4 No.2 tahun 2020), hlm. 173.

Soal bentuk uraian merupakan jenis soal yang meminta siswa memberikan jawaban secara tertulis dengan menggunakan kalimat mereka sendiri. Soal ini dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengorganisasi dan menyampaikan ide atau pengetahuan yang telah mereka pelajari, bukan sekadar mengingat fakta. Soal uraian ini bertujuan untuk menguji kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa dalam menyusun jawaban berdasarkan pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri⁴⁵.

Hal ini penting bagi guru karena soal yang beragam memungkinkan penilaian yang lebih akurat dan menyeluruh, sehingga hasil penilaian lebih sesuai dengan kemampuan siswa yang sebenarnya. Penilaian yang dilakukan secara objektif berdasarkan fakta dan bukan pendapat subjektif akan memastikan bahwa hasil tersebut adil, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan (akuntabel). Dengan demikian, penilaian yang objektif membantu guru menggambarkan kemampuan siswa secara lebih tepat dan sesuai dengan kondisi nyata⁴⁶.

⁴⁵ Yoki Ariyana, dkk., *Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi*, (Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018).

⁴⁶ Junaidi, dkk., Kemampuan Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Soal HOTS pada Materi Pola dan Barisan Bilangan, *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, (Vol. 4 No. 2 tahun 2020), hlm. 173.

Perlu dicermati bahwa soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) tidak selalu sulit, dan soal yang sulit belum tentu termasuk HOTS. Banyak soal sulit di sekolah sebenarnya hanya membutuhkan hafalan atau rumus tertentu yang sudah diajarkan sebelumnya, sehingga bukan termasuk soal HOTS. Sebaliknya, soal yang terlihat sederhana tetapi membutuhkan pemikiran mendalam dan penalaran justru bisa menjadi soal HOTS. Ini karena HOTS lebih menekankan pada kemampuan berpikir kritis, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan solusi baru daripada sekadar menghafal atau menerapkan rumus yang sudah ada. Dalam beberapa kasus, soal HOTS bisa terasa sulit karena menuntut siswa untuk menganalisis masalah, mengevaluasi informasi, dan menggunakan kreativitas dalam mencari solusi. Namun, soal HOTS sendiri bisa memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, yaitu mudah, sedang, atau sulit, tergantung pada kompleksitas berpikir yang dibutuhkan⁴⁷.

Soal HOTS lebih fokus pada bagaimana siswa berpikir dan menyelesaikan masalah, bukan seberapa sulit soal itu. Oleh karena itu, HOTS bisa berbentuk soal sederhana tetapi tetap membutuhkan pemikiran mendalam,

⁴⁷ Ridwan Abdullah, *Asesmen Kompetensi Minimum*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 99.

atau soal yang sangat kompleks yang menantang siswa untuk berpikir secara kreatif dan analitis.

3. Berpikir Kritis

a. Pengertian Berpikir Kritis

Berpikir adalah bagian alami dari aktivitas manusia dan merupakan ciri utama yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Berpikir adalah proses dalam pikiran kita yang menghasilkan pengetahuan atau pemahaman baru. Keterampilan berpikir dikelompokkan menjadi keterampilan berpikir dasar dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berpikir bukan hanya untuk belajar di sekolah, tapi juga untuk mengembangkan potensi diri secara menyeluruh⁴⁸.

Dengan begitu, berpikir kritis membantu seseorang menjadi lebih objektif, rasional, dan adil dalam melihat suatu masalah atau membuat keputusan.

Adapun menurut Fisher berpikir kritis adalah kemampuan berpikir yang tinggi dengan beberapa indikator, seperti mampu mengenali masalah, menemukan solusi dari masalah yang ada, mengumpulkan dan menyusun informasi yang

⁴⁸ Imam Yusuf, *Tingkatkan Berpikir Kritis Siswa* (Surabaya: Sketsamedia), hlm. 35.

diperlukan, mengenali asumsi, berpikir logis, membedakan berita faktual dan nonfaktual, mengevaluasi, mengungkapkan, menarik kesimpulan dari data yang ada⁴⁹.

Menurut Bailin, berpikir kritis adalah suatu proses berpikir yang dilakukan dengan cermat dan teratur. Dalam proses ini, seseorang menggunakan kemampuan berpikir untuk memahami, menerapkan, menganalisis, menggabungkan (mensintesis), dan mengevaluasi informasi secara aktif dan terampil. Dengan memiliki keterampilan ini, siswa dapat berpikir lebih bijaksana, terlatih dalam menganalisis informasi, serta mampu mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai situasi kehidupan⁵⁰.

Dari beberapa penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa berpikir kritis juga dapat dipahami sebagai kegiatan memahami dan mengolah ide atau gagasan secara mendalam dan hati-hati. Dalam berpikir kritis, seseorang membedakan mana yang benar atau kurang tepat, memilih gagasan yang paling logis, mengidentifikasi masalah atau informasi penting, lalu mengembangkan ide tersebut agar

⁴⁹ Hartati Tatat, *Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar* (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022), hlm. 44.

⁵⁰ Sharon Bailin, "Critical Thinking and Science Education", *Science & Education*, (Vol. 11 tahun 2002), hlm. 361–75.

menjadi lebih baik dan sempurna. Jadi, berpikir kritis bukan sekadar berpikir biasa, tapi berpikir dengan lebih dalam, terarah, dan logis agar bisa mengambil keputusan yang tepat atau menyelesaikan masalah dengan baik. Berpikir kritis membantu seseorang menjadi lebih objektif, rasional, dan adil dalam melihat suatu masalah atau membuat keputusan.

Dalam lingkungan pembelajaran, pengembangan kemampuan berpikir kritis memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan siswa. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menyajikan masalah masalah yang relevan dan menantang serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi dan menyampaikan pendapat⁵¹. Dengan demikian, siswa akan terbiasa untuk berpikir secara mendalam dan kritis.

Selain itu, berpikir kritis juga memiliki manfaat jangka panjang. Siswa yang terlatih untuk berpikir kritis cenderung memiliki kemampuan yang lebih baik dalam

⁵¹ Retno Andriyani and Nisvu Nanda Saputra, 'Optimalisasi Kemampuan Higher Order Thinking Skills Mahasiswa Semester Awal Melalui Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Berpikir Kritis', *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8.1 (2020), 77–86.

memecahkan masalah kompleks di dunia kerja dan kehidupan sosial. Siswa dapat menilai informasi secara objektif, membuat keputusan yang lebih baik, dan beradaptasi dengan perubahan yang cepat dalam berbagai situasi., pengembangan kemampuan berpikir kritis bukan hanya penting untuk kebutuhan pendidikan saat ini, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan⁵².

Dengan pemahaman dan pengembangan keterampilan berpikir kritis, siswa tidak hanya menjadi peserta didik yang lebih aktif dan cerdas, tetapi juga mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat sebagai individu yang mandiri dan berpikiran terbuka.

b. Indikator Berpikir Kritis

Peserta didik yang memiliki keterampilan berpikir kritis cenderung senang mengembangkan ide-ide mereka dengan mencari informasi dan bukti yang dapat memperkuat keputusan yang diambil. Mereka juga terbuka terhadap pendapat orang lain sebagai bahan pertimbangan. Saat mengambil keputusan untuk menyelesaikan masalah, mereka akan berusaha memastikan keputusan tersebut didasarkan pada informasi yang valid. Dalam proses

⁵² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 54.

pembelajaran, mereka biasanya aktif bertanya tentang masalah yang diberikan guru, mampu mendapatkan informasi yang sesuai, dan dapat memilih informasi yang paling efisien⁵³.

Selanjutnya, Ennis mengidentifikasi 5 garis besar aktivitas indikator berpikir kritis, yakni⁵⁴ :

- 1) Memberikan penjelasan sederhana
Fokus pada menganalisis dan menjawab pertanyaan tentang suatu topik.
- 2) Membangun keterampilan dasar
Mengevaluasi apakah sumber informasi dapat dipercaya dan mempertimbangkan hasil observasi.
- 3) Menyimpulkan
Melakukan deduksi (menarik kesimpulan dari informasi umum) dan induksi (menarik kesimpulan dari data spesifik).
- 4) Memberikan penjelasan lanjut
Mengidentifikasi asumsi, istilah penting, serta memberikan analisis lebih mendalam.
- 5) Mengatur strategi dan teknik:

⁵³ Robert H Ennis, *Critical Thinking across the Curriculum: A Vision*, *Topoi*, (Vol. 37 tahun 2018), hlm. 165–84.

⁵⁴ Susanto Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2013), hlm. 125.

Menentukan tindakan yang tepat dan berinteraksi dengan orang lain untuk menyelesaikan masalah. Berpikir kritis melibatkan serangkaian langkah yang saling terkait maupun berdiri sendiri yang dapat membantu siswa memahami masalah secara mendalam, membuat keputusan yang tepat, serta mengambil tindakan yang berdasarkan pemikiran logis dan bukti yang valid.

Indikator-indikator tersebut dalam prakteknya dapat bersatu padu membentuk sebuah kegiatan atau terpisah-pisah hanya beberapa indikator saja.

c. Hubungan HOTS dengan Berpikir Kritis

Pada zaman teknologi yang berkembang pesat, peserta didik sering terpapar berbagai informasi dari media sosial, internet, dan perangkat elektronik. Karena informasi tersebut begitu beragam dan cepat berubah, peserta didik perlu memiliki keterampilan berpikir yang fleksibel. Peserta didik harus mampu menganalisis informasi dengan baik serta menggabungkan berbagai sumber pengetahuan agar dapat membedakan mana informasi yang benar dan bermanfaat, serta menghindari informasi yang salah atau tidak relevan.

Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) yang sering digunakan dalam ujian nasional dan ujian lainnya

umumnya menguji kemampuan berpikir kritis siswa. Ciri dari soal ini meliputi kemampuan untuk menyimpulkan (inferensi), memahami makna (interpretasi), menganalisis, dan mengevaluasi informasi. Soal HOTS biasanya disertai dengan stimulus berupa teks, gambar, grafik, tabel, atau situasi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga bersifat kontekstual⁵⁵.

HOTS sebagai proses berpikir kritis (critical thinking) dalam konteks pembelajaran adalah membentuk peserta didik yang mampu untuk berpikir logis (masuk akal), reflektif, dan mengambil keputusan secara mandiri⁵⁶.

Pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir kritis perlu terus dikembangkan oleh guru karena keterampilan ini merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik, seperti halnya kemampuan membaca dan menulis.

Semua komponen HOTS (Higher Order Thinking Skills) sebenarnya merupakan bagian dari kemampuan berpikir kritis. Pemecahan masalah adalah tingkatan tertinggi dalam HOTS yang didasari oleh kemampuan

⁵⁵ Ridwan Abdullah, *Asesmen Kompetensi Minimum* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm. 98.

⁵⁶ Eko Putro, *Penilaian Autentik Konsep Dan Implementasi Di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022), hlm. 46.

berpikir kritis sebagai fondasi utamanya⁵⁷. Dengan kata lain, kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) membantu peserta didik menyelesaikan suatu masalah dengan cara berpikir secara kritis dan kreatif untuk menghasilkan solusi yang efektif dan inovatif.

Agar kemampuan berpikir kritis peserta didik berkembang secara optimal, pembelajaran yang berfokus pada keterampilan ini perlu diupayakan secara berkelanjutan, termasuk di luar jam belajar efektif di kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan latihan individual berbasis tes. Melalui tes berbasis HOTS, peserta didik dapat melatih keterampilan berpikir kritis mereka secara mandiri⁵⁸. Selain itu, penggunaan media game edukasi *Kahoot* yang dipadukan dengan tes HOTS dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif dalam era digital saat ini. Metode ini tidak hanya meningkatkan intensitas belajar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran mereka.

⁵⁷ Retno Andriyani and Nisvu Nanda Saputra, "Optimalisasi Kemampuan *Higher Order Thinking Skills* Mahasiswa Semester Awal Melalui Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Berpikir Kritis", *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, (Vol. 8 No.1 tahun 2020), hlm. 77–86.

⁵⁸ I Gede Eka Saputra, 'Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online HOTS Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, (Vol. 5 No.3 tahun 2021), hlm. 715–36.

4. Pembelajaran PAI

a. Hakikat Pembelajaran PAI

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran⁵⁹. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru.

Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya dalam rangka pencapaian kompetensi dasar.

Dalam Islam (pendidikan Islam), manusia sejak lahir sudah dibekali dengan potensi yang baik, yaitu

⁵⁹ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 25.

fitrah. Pendidikan Islam menurut Fazlur Rahman bukan hanya tentang buku, alat, atau sistem pengajaran yang terlihat secara fisik. Baginya, inti dari pendidikan Islam adalah membentuk pola pikir Islam yang mendalam dan berkualitas. Pendidikan Islam yang baik harus mampu melahirkan pemikiran Islam yang orisinal dan relevan dengan zaman. Keberhasilan suatu sistem pendidikan Islam seharusnya dinilai dari seberapa baik sistem tersebut dapat mengembangkan cara berpikir yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, bukan hanya dari aspek teknis seperti materi pelajaran atau struktur sekolah⁶⁰.

Di dalam kurikulum pendidikan dasar, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa pada suatu jenjang pendidikan baik di sekolah dasar, di sekolah menengah, maupun di perguruan tinggi.

Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai agama Islam dan mendorong mereka untuk terus mempelajari serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari⁶¹. Dalam hal ini dapat dikatakan

⁶⁰ Strisno, *Fazlur Rahman Kajian Terhadap Metode Epistemologi, Dan Sistem Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), hlm. 170.

⁶¹ Rois Hakimul Aufa and others, 'Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Yang Islami Di

bahwa hakikat pembelajaran PAI adalah proses pelibatan peserta didik secara aktif dalam aktivitas belajar PAI di bawah bimbingan pendidik dengan berpedoman pada program pembelajaran yang direncanakan agar tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai secara efektif.

Dengan ini kegiatan (pembelajaran) pendidikan agama Islam diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan ajaran agama Islam dari peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran PAI

Dalam psikologi pendidikan, tujuan pendidikan adalah perubahan yang diharapkan dalam diri seseorang melalui proses pendidikan . Perubahan ini bisa terlihat dalam perilaku individu, kehidupan pribadinya, maupun dalam cara ia berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Tujuan pendidikan sangat berkaitan dengan nilai-nilai yang dianut, karena dalam prosesnya selalu ada pilihan yang didasarkan pada nilai tertentu⁶².

Menurut Langgulang, tujuan pendidikan sama dengan tujuan hidup manusia itu sendiri, yaitu menjalankan perannya sebagai khalifah (pemimpin) di bumi dan sebagai

Sekolah Dasar', *Adiba: Journal of Education*, (Vol3 No.2 tahun 2023), 185–93.

⁶² Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 31.

hamba Allah. Oleh karena itu, tugas pendidikan adalah memelihara kehidupan manusia agar dapat menjalankan tugas tersebut dengan baik. Dengan kata lain, pendidikan bertujuan membentuk pribadi yang bertanggung jawab sebagai pemimpin di dunia, tetapi tetap rendah hati, taat, dan patuh kepada Allah sebagai hamba-Nya⁶³.

Qodri Azizy menegaskan arah pendidikan agama di antaranya mencakup: pertama, pendidikan agama hendaknya mampu mengajarkan akidah anak didik atau siswa/siswi sebagai landasan ke-beragamaan. Kedua, pendidikan agama mengajarkan kepada siswa/siswi pengetahuan tentang ajaran agama Islam. Ketiga, pendidikan agama harus mampu mengajarkan agama sebagai landasan atau dasar bagi semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Dan keempat, pendidikan agama Islam yang diberikan kepada siswa/siswi harus menjadi landasan moral kehidupan⁶⁴.

Secara lebih mendalam, Dahlan menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran PAI sejalan dengan tujuan Islam, yaitu agar peserta didik menjadi umat yang berpedoman pada Al-Qur'an dan Sunnah Rasulullah SAW, sehingga dapat

⁶³ Langgung Hasan, *Manusia Dan Pendidikan : Suatu Analisa Psikologi Dan Pendidikan* (Jakarta: Pustaka al-Husna, 1986), hlm. 33.

⁶⁴ A. Azizy Qodri, *Pendidikan (Agama) Untuk Membangun Etika Sosial* (Semarang: Aneka Ilmu, 2003), hlm. 73.

mencapai kebahagiaan lahiriah dan batiniah di dunia serta akhirat⁶⁵.

Tujuan pendidikan agama Islam, didasarkan pada pendapat Nahlawy tentang tujuan pendidikan Islam, di antaranya⁶⁶:

- 1) Menanamkan iman yang kuat kepada Allah pada diri mereka, perasaan keagamaan, semangat keagamaan dan akhlak, dan menyuburkan hati mereka dengan rasa cinta, zikir, takwa, dan takut kepada Allah.
- 2) Mendidik naluri, motivasi, dan menguatkannya dengan akidah dan nilai-nilai, dan mengatur emosi dan membimbingnya dengan baik.
- 3) Menumbuhkan rasa rela, optimisme, kepercayaan diri, tanggung jawab, menghargai kewajiban, tolong-menolong atas kebaikan dan takwa, kasih sayang, cinta kebaikan, berkorban untuk agama dan tanah air dan siap untuk membelanya.
- 4) Membersihkan hati mereka dari rasa dengki, hasad, iri hati, benci, kekasaran, kezaliman, egoisme, tipuan, khianat, nifak, ragu, perpecah-an, dan perselisihan.

⁶⁵ Dahlan M.D, *Model-Model Mengajar* (Bandung: CV.Diponegoro, 1994), hlm. 51.

⁶⁶ Mahfud Junaedi, *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 237.

Tujuan pembelajaran PAI ini selaras dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, yang menyatakan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab⁶⁷.

Dalam hal ini tujuan PAI, terutama di sekolah umum, adalah membentuk manusia bertakwa, yaitu individu yang patuh kepada Allah SWT dalam menjalankan ibadah yang dilakukan dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim melalui pengembangan akhlakul karimah⁶⁸.

Dengan demikian, pendidikan tidak hanya membentuk karakter pribadi yang baik, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menjalani kehidupan sesuai dengan ajaran Islam dalam lingkup keluarga, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan kata lain, pendidikan yang baik adalah pendidikan yang meletakkan asas

⁶⁷ Afnil Guza, *Kumpulan Undang-Undang Tentang Pendidikan* (Jakarta: Asa Mandiri).

⁶⁸ Azizy Qodri, *Pendidikan (Agama) Untuk Membangun Etika Sosial* (Semarang: Aneka Ilmu, 2003, hlm. 76).

keseimbangan dan keserasian dari keseluruhan aspek kehidupan manusia

c. Strategi dan Metode Pembelajaran dalam PAI

Dalam proses pembelajaran efektif, peserta didik perlu dilibatkan secara aktif karena peserta didik adalah pusat dari kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi. Oleh itu pembelajaran perlu dikelola dengan baik agar dapat mencapai hasil yang optimal. Untuk mencapai hal tersebut, keunggulan pembelajaran merupakan kunci keberhasilan menuju pembelajaran yang bermutu. Untuk meningkatkan mutu pembelajaran diperlukan strategi pengembangan sistem pembelajaran yang bervariasi dengan berbagai inovasi, baik dalam pengelolaan kelas, model pembelajaran, dan isi pembelajaran⁶⁹.

Strategi mempunyai pengertian sebagai suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan⁷⁰. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan

⁶⁹ Mahfud Junaedi, *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 119.

⁷⁰ Azimahrani Hasibuan, dkk., “Pengembangan Model Strategi Dan Media Pembelajaran PAI”, *Journal Education & Learning*, (Vol. 1, No. 2 tahun 2021), hlm. 12–19.

peserta didik, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar dan penilaian (asesmen) agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai tujuan pembelajaran yang ditetapkan⁷¹

Dengan itu bisa dikatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang akan dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga akan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran, yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dicapai di akhir kegiatan belajar. Semakin baik strategi pembelajaran yang diterapkan semakin bagus pula kualitas belajar siswa.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), strategi dan metode merupakan dua elemen yang saling berkaitan dan mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Strategi pembelajaran mengacu pada rencana atau pendekatan keseluruhan yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan, sedangkan metode pembelajaran adalah cara atau teknik spesifik yang digunakan dalam pelaksanaan strategi tersebut. Dengan kata lain, strategi adalah kerangka

⁷¹ Sulaiman, *Metedologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI)* (Banda Aceh: Yayasan Pena, 2017), hlm. 17.

besar, sedangkan metode adalah bagian teknis yang mendukung pelaksanaan strategi tersebut. Keduanya saling melengkapi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Menurut A. Tafsir, istilah metode jika dipahami dari asal kata *method* (bahasa Inggris), mempunyai pengertian yang lebih khusus, yakni "cara yang tepat dan cepat dalam mengerjakan sesuatu". Hal itu dapat dipahami bahwa metode pendidikan atau pembelajaran adalah cara yang paling tepat dan cepat dalam mengajarkan materi pendidikan atau pelajaran kepada peserta didik. Selanjutnya kata "tepat" dan "cepat" ini sering diungkapkan dengan istilah "efektif dan efisien", sehingga metode pembelajaran dipahami sebagai cara yang paling efektif dan efisien dalam mengajarkan materi pelajaran. Pengajaran yang efektif artinya pengajaran dapat dipahami peserta didik secara sempurna. Sedangkan pengajaran yang efisien ialah pengajaran yang tidak memerlukan waktu dan tenaga yang banyak⁷².

Hal ini bisa disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan secara efektif dan efisien untuk memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik berdasarkan minat, dorongan

⁷² Tafsir Ahmad, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 130.

usaha kerja sama dalam kegiatan belajar mengajar, dan pencapaian prestasi belajar.

Salah satu cara untuk mengoptimalkan pembelajaran PAI adalah dengan menciptakan variasi dalam situasi pembelajaran, menggunakan metode dan media yang beragam, serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Peranan metode dalam pendidikan berasal dari kenyataan bahwa materi pendidikan tidak akan dapat dikuasai kecuali dengan menggunakan metode yang tepat. Ketidak tepatan dalam penerapan metode akan menghambat proses belajar mengajar yang berakibat pada gagalnya mencapai tujuan yang ditetapkan⁷³.

Penguasaan yang baik terhadap strategi dan metode memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik. Dalam interaksi pembelajaran guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing. yang mengarahkan peserta didiknya agar lebih berkembang, dan memosisikan peserta didiknya sebagai subjek belajar⁷⁴.

⁷³ Sulaiman, *Metedologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI)*, hlm . 18.

⁷⁴ Heri, *Pendidikan Islam Kajian Teoretis dan Pemikiran Tokoh*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 257..

B. Kajian Pustaka

Peneliti telah menelaah penelitian yang berkaitan dengan pengaruh religiusitas terhadap kemandirian anak, diantaranya adalah:

1. Fitri Lestari (2022) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Kahoot* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik pada proses belajar dengan menggunakan media *Kahoot*. Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah 12 Binjai yang beralamat di Jl. K.H. A. Dahlan No. 4, Kartini, Kec. Binjai Kota, Kota Binjai, Sumatera Utara 20713. Dengan sampel penelitian Total sampling, yakni seluruh populasi menjadi sampel. Ada perbedaan nilai rata-rata antara kelas sebelum menggunakan media (48,73529) dan kelas sesudah menggunakan media (53,06897), dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada kelas sesudah menggunakan media lebih tinggi dibanding nilai rata-rata pada kelas sebelum menggunakan media (53,06897 > 48,73529). Kemudian dari hasil uji t diperoleh dari t hitung > t tabel yaitu 21,332 > 2,036933 maka terdapat pengaruh signifikan antara variabel X terhadap variabel Y. Sehingga dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh

penggunaan media *Kahoot* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 12 Binjai⁷⁵.

Penelitian oleh Fitri Lestari berfokus pada pengaruh media Kahoot terhadap motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), namun belum menyentuh aspek kemampuan berpikir kritis

2. Wilda Apriliani dan Duski Ahmad (2024) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Aplikasi *Kahoot* dalam Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Padang.

Penelitian ini untuk mengetahui proses penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai suatu alat permainan berbasis digital dalam proses evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Padang. Penelitian ini menerapkan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi dan observasi. Untuk analisis data, peneliti menerapkan metode triangulasi dengan melakukan pengecekan kembali. Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa, SMA Negeri 2 Padang sudah menggunakan Aplikasi

⁷⁵ Fitri Lestari and Widya Masitah, "Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai", *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, (Vol.4 No.1 tahun 2022), hlm. 39–52.

Kahoot sebagai alat proses evaluasi dalam evaluasi pembelajaran, dan dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik yang menggunakan aplikasi *Kahoot* lebih baik daripada minat belajar peserta didik yang tidak⁷⁶.

Penelitian Wilda Apriliani dan Duski Ahmad ini hanya meneliti penggunaan *Kahoot* dalam meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan kualitatif, tetapi tidak mengkaji peningkatan kemampuan kognitif tingkat tinggi seperti berpikir kritis.

3. Arham dan Imam dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX SMA Muhammadiyah Bantul”.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji langsung pengaruh *Kahoot* terhadap hasil pembelajaran pada semua materi bahasa Arab sebelum dan sesudah penggunaan serta mengetahui respon siswa sebagai pengguna. Metode penelitian yang akan digunakan berupa metode kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah Pre-Experimental Design berupa One-Group Pretest-Posttest Design. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan aplikasi *Kahoot* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Arab. Nilai skor

⁷⁶ Wilda Apriliani, dkk., "Pengaruh Aplikasi *Kahoot* Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 padang", *Journal Cerdas Mahasiswa*, (Vol. 6 No.1 tahun 2024), hlm. 121–31.

N-Gain termasuk kategori sedang dan nilai persen N-Gain sebesar 52,6759 untuk kategori cukup efektif.⁷⁷.

Penelitian yang dilakukan Arham dan Imam berfokus pada pengaruh Kahoot terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Arab dengan desain pre-eksperimen, namun fokusnya masih pada capaian akademik, bukan keterampilan berpikir kritis

4. Agustin Mutia dan Satrio Wibowo dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 di Kelas IV Sekolah Dasar”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh soal HOTS terhadap keterampilan berpikir kritis, hasil belajar dan respon siswa terhadap soal HOTS pada tema 8 sub tema 3 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 di kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sampel penelitian ini adalah 11 siswa SDN Mojarangagung dan 11 siswa SDN Kebaron. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data tes tulis, hasil belajar dan angket untuk mengetahui respon siswa. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh soal HOTS terhadap keterampilan berpikir kritis sebesar 55,7% dan memperoleh

⁷⁷ Arham Ihwaludin and others, "Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas IX Sma Muhammadiyah Bantul", (Vol. 2 No.2 tahun 2019), hlm. 1–13.

nilai korelasi sebesar 0,746 menunjukkan tingkat hubungan kuat. Hasil penelitian ini juga membuktikan terdapat respon sangat baik dari siswa hal ini dapat diketahui melalui persentase yang diperoleh yakni 89,09%⁷⁸.

Penelitian Agustin Mutia dan Satrio Wibowo berfokus pada pengaruh soal-soal HOTS terhadap keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar, tetapi tidak menggunakan media digital seperti Kahoot.

5. Emi Lilawati dan Widya Pertiwi dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots) Terhadap Sikap Berpikir Kritis Siswa”.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) terhadap Sikap berpikir kritis siswa di Kelas X SMA PGRI 1 Jombang. Penelitian ini menggunakan metodologi jenis kuantitatif dengan instrument data melalui pemberian tes dan pemberian angket. pada kelas X SMA PGRI 1 Jombang, dengan jumlah populasi penelitian 310 siswa dan

⁷⁸ Agustin Mutia and others, "Pengaruh Soal Higher Order Thinking Skill (Hots) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Di Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, (Vol.7 No.2 tahun 2021), hlm. 18–24.

sample penelitian berjumlah 66 siswa. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi analisis deskriptif, asumsi klasik meliputi uji normalitas data, uji homogenitas, uji linearitas dan mengukur hipotesis dengan uji regresi linier sederhana. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Pendidikan Agama Islam HOTS dengan sikap kritis siswa SMA PGRI 1 Jombang, karena analisis data dari hasil uji koefisien determinasi perhitungan $R = 0,332$ dan $R^2 = 0,110$ ⁷⁹.

Penelitian Emi Lilawati dan Widya Pertiwi mengkaji pembelajaran PAI berbasis HOTS terhadap sikap berpikir kritis siswa, namun tanpa melibatkan unsur media interaktif.

6. M. Fuad Azmi dengan penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh High Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Sikap Kritis Peserta Didik di SMA N 1 Godean.*"

Penelitian ini berangkat dari kebutuhan dunia pendidikan untuk mencetak lulusan yang memiliki kemampuan berpikir kritis sebagai bentuk output dari pembelajaran abad 21. Dengan pendekatan kuantitatif dan teknik regresi linear sederhana, penelitian ini menemukan adanya pengaruh positif antara pembelajaran PAI berbasis HOTS terhadap sikap kritis

⁷⁹ Emi Lilawati, dkk., "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Terhadap Sikap Berpikir Kritis Siswa", *Islamika*, (Vol. 6 No.1 tahun 2024), hlm. 165–78.

siswa, meskipun pengaruhnya hanya sebesar 4%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan HOTS masih menghadapi tantangan dalam implementasinya, seperti keterbatasan sumber daya dan kualitas guru.

Kesenjangan penelitian (research gap) dalam studi ini terletak pada fokusnya yang hanya mengukur sikap kritis, *bukan* kemampuan berpikir kritis secara terstruktur dan tidak melibatkan media pembelajaran interaktif.

7. Ari Reza Wicaksono dengan penelitiannya yang berjudul *“Pengembangan Soal Berbasis HOTS Mata Pelajaran PAI di SMK 17 Seyegan.”*

Penelitian ini bersifat kualitatif dan bertujuan mendeskripsikan prosedur pengembangan soal HOTS oleh guru PAI. Hasil penelitian menunjukkan adanya tahapan sistematis dalam menyusun soal HOTS, mulai dari analisis KD hingga panduan penskoran. Namun, penelitian ini belum menyentuh pengaruh penggunaan soal tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

Gap penelitian ini adalah terletak pada tidak adanya pengukuran hasil dari penggunaan soal HOTS terhadap kemampuan siswa, serta belum melibatkan media teknologi seperti Kahoot untuk penyampaian soal tersebut

8. Febrian Hanggraini dengan penelitiannya yang berjudul *“Implementasi Penilaian Berbasis HOTS pada Mata Pelajaran PAI”*

Penelitian ini menggambarkan penerapan soal HOTS dalam evaluasi pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan soal HOTS mampu meningkatkan wawasan, motivasi, dan daya pikir kritis siswa, meskipun masih terdapat tantangan seperti kesulitan memahami soal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode observasi dan wawancara.

Penelitian ini adalah tidak mengukur adanya data kuantitatif untuk membuktikan peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa serta tidak memanfaatkan media pembelajaran digital yang bisa mendukung pengalaman belajar yang lebih interaktif.

9. Irwansyah Suwahyu dengan penelitiannya yang berjudul *“Pemanfaatan Aplikasi Kahoot dalam Proses Pembelajaran PAI”*

Penelitian ini berfokus pada efektivitas Kahoot dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara kognitif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Meski demikian, penelitian ini tidak secara khusus menguji penggunaan soal HOTS dan tidak

mengukur kemampuan berpikir kritis siswa secara eksplisit, melainkan hanya efek umum terhadap motivasi dan aktivitas belajar.

10. Penelitian oleh Alinda Marsela dengan penelitiannya yang berjudul *“Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Touch and Play terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar”*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Kahoot berbasis Touch and Play terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental* dan desain penelitian *One Group Design* dengan penilaian pre-test dan post-test. memberikan kontribusi penting. Hasil analisis menggunakan uji paired sample t-test menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 ($< 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Kahoot.

Penelitian ini hanya dilakukan pada jenjang SD dan mata pelajaran IPAS, bukan PAI, serta tidak secara spesifik menilai penggunaan soal HOTS.

11. Penelitian yang dilakukan oleh **Fauzan Al Aziz** bertujuan untuk menganalisis efektivitas aplikasi Kahoot terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar pada mata pelajaran Matematika.

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) dengan mengumpulkan dan mengevaluasi berbagai sumber yang membahas penggunaan aplikasi Kahoot dalam konteks pembelajaran interaktif. Hasil kajian menunjukkan bahwa aplikasi Kahoot dapat meningkatkan minat belajar, keterlibatan siswa, dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Secara khusus, Kahoot terbukti mampu merangsang aspek-aspek penting dalam pembelajaran abad 21 seperti berpikir kritis, mandiri, dan kolaboratif.

Research gap dari penelitian ini adalah bahwa meskipun membahas potensi Kahoot terhadap berpikir kritis, penelitian ini tidak menyajikan data empiris dari pelaksanaan langsung di lapangan. Selain itu, penelitian hanya membahas mata pelajaran Matematika dan belum mengaitkan dengan penggunaan soal HOTS maupun pembelajaran PAI pada jenjang SMP.

12. Penelitian oleh Yendi Irmayani berjudul *“Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS)*

terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas X di MAN 1 Way Kanan.”

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh minimnya aktivitas berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen, dan metode *post-test only control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model HOTS dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Nilai rata-rata post-test siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi (10,30) dibandingkan kelas kontrol (8,40), yang dibuktikan dengan hasil uji-t sebesar $2,47 > 2,02$.

Penelitian ini menunjukkan efektivitas model HOTS dalam meningkatkan hasil belajar, fokusnya masih pada **aspek** kognitif umum (hasil belajar), bukan kemampuan berpikir kritis secara khusus. Selain itu, tidak digunakan media interaktif seperti Kahoot, sehingga proses belajar belum terfasilitasi secara digital. Tre

13. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin Mutia dan Satrio Wibowo berjudul “*Pengaruh Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 di Kelas IV Sekolah Dasar.*”

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengetahui pengaruh

pemberian soal HOTS terhadap dua variabel, yaitu keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Sampel penelitian terdiri dari 22 siswa kelas IV di dua SD (SDN Mojorangagung dan SDN Kebaron), yang dibagi ke dalam dua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa soal HOTS berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, dengan kontribusi sebesar 55,7% dan nilai korelasi 0,746, yang menunjukkan hubungan kuat. Di sisi lain, siswa juga memberikan respon sangat baik terhadap soal HOTS, dengan persentase kepuasan mencapai 89,09%, yang mengindikasikan bahwa soal HOTS dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat siswa lebih aktif berpikir.

Penelitian ini masih terbatas pada konteks pembelajaran yang masih terbatas di jenjang SD dan belum melibatkan media digital dalam penyajian soal HOTS.

14. Penelitian oleh Fatonah Salfadilah yang berjudul *“Aplikasi Kahoot sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis HOTS di Sekolah Dasar.”*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana aplikasi Kahoot dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui penilaian kognitif. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, data diperoleh melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa Kahoot sangat membantu guru dalam menyusun dan melaksanakan penilaian berbasis HOTS.

Gap penelitian ini adalah bahwa Kahoot hanya digunakan sebagai alat penilaian, bukan sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang menyeluruh. Selain itu, penelitian ini tidak menyajikan data kuantitatif tentang pengaruh Kahoot terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa secara terukur.

15. Ismi Islamiaty dan Karoma dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pemberian Soal Berbasis *Higher Order Thinking Skills* (Hots) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MAN 2 Palembang”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Soal berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) sebagai bentuk evaluasi pembelajaran guna mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan sampel yang diambil secara random sampling. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel yaitu pemberian soal berdasarkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini ditunjukkan dengan $t_{tabel} = 2,02$ dan $t_{hitung} = 3,17$, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Maka koefisien determinasi/determinasi sebesar 33%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh pemberian soal berbasis

Higher Order Thinking Skills (HOTS) terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di MAN 2 Palembang.

Dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan soal HOTS terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dan aplikasi Kahoot efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Namun, dari keseluruhan studi tersebut ditemukan adanya *research gap* yang konsisten, yaitu belum adanya penelitian yang secara terpadu menggabungkan penggunaan soal HOTS dalam mata pelajaran PAI dengan media Kahoot sebagai media pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan menengah pertama (SMP). Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan meneliti secara kuantitatif bagaimana pengaruh penggunaan soal PAI berbasis HOTS melalui media Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 16 Semarang, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah sekaligus praktis bagi guru PAI dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis berasal dari kata-kata Yunani "*hupo*" dan "*thesis*". "*Hupo*" berarti sementara, sementara "*thesis*" berarti pernyataan atau teori. Dengan demikian, hipotesis dapat dijelaskan sebagai

suatu pernyataan sementara yang merupakan praduga dari para peneliti terkait dengan masalah penelitian⁸⁰.

Adapun rumusan hipotesis dalam penelitian ini ialah:

H₀: Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran PAI berbasis HOTS terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

H_a: Ada pengaruh yang signifikan antara pengaruh penggunaan *Kahoot* dalam pembelajaran

⁸⁰ Jim Hoy Yam and Ruhiyat Taufik, 'Hipotesis Penelitian Kuantitatif', *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, (Vo.3 No.2 tahun 2021), hlm. 96–102.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mewujudkan hadirnya suatu kejadian atau keadaan, eksperimen difungsikan untuk menyadari suatu treatment atau akibat. Penelitian pra eksperimen ini adalah penelitian yang belum merupakan eksperimen sungguh- sungguh. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random .

Dan desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, dalam penggunaan desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Desain *One Group Pretest-Posttest* dikategorikan sebagai *quasi experiment*, yaitu desain penelitian yang memiliki unsur perlakuan dan pengukuran, namun tidak sepenuhnya mengontrol variabel luar yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan⁸¹. Dalam penelitian ini pretest digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa sebelum diberi

⁸¹ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*,(Bandung : Alfabeta, 2013), hlm. 74.

perlakuan, dan posttest sebagai hasil penilaian setelah diberi perlakuan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Skema Model Penelitian
One Group Pretest-Posttest Design

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	T ₁	X	T ₂

Keterangan:

X : Perlakuan pada pembelajaran PAI menggunakan *Kahoot* berbasis soal HOTS

T₁ : Nilai pretest ketrampilan berpikir kritis

T₂ : Nilai posttest ketrampilan berpikir kritis

Alasan peneliti menggunakan design penelitian ini karena mempertimbangkan kondisi dan keterbatasan yang dihadapi peneliti di lapangan. Yakni keterbatasan waktu pelaksanaan penelitian di sekolah, mengingat waktu yang disediakan untuk penelitian sangat terbatas dan harus menyesuaikan dengan jadwal kegiatan akademik di sekolah, dan keterbatasan dalam jumlah sampel, di mana peneliti hanya diberikan izin untuk melakukan penelitian pada satu kelas, sehingga tidak memungkinkan untuk membandingkan dua kelompok atau lebih.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini berada di SMP Negeri (SMPN) 16 Semarang, merupakan salah satu Negeri yang ada di Jalan Prof. Dr. Hamka Ngaliyan Semarang Jawa Tengah, Indonesia.

Sama dengan SMP pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMPN 16 Semarang ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas VII sampai Kelas IX. Dan waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14-20 Mei 2025.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, guna menarik kesimpulan. Populasi adalah jumlah keseluruhan unit analisis yang meliputi objek yang akan diteliti, atau disebut dengan *universe*⁸². Berdasarkan uraian tersebut, maka populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP 16 Semarang.

2. Sampel

Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau

⁸² Gatot Wijayanto, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Teori Dan Praktik* (Karawang: Saba Jaya, 2024), hlm. 187.

tujuan tertentu⁸³. Dari jumlah 8 kelas VII, sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C.

Pemilihan sampel ini dilakukan dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan informasi dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, kelas VII C menunjukkan tingkat apresiasi dan keterlibatan yang relatif rendah terhadap pembelajaran PAI dibandingkan kelas lainnya. Hal ini ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang masih kurang, serta minat belajar yang rendah terhadap materi PAI. Dengan kondisi tersebut, peneliti memandang bahwa kelas VII C merupakan kelompok yang relevan untuk diberikan perlakuan berupa pembelajaran PAI berbasis HOTS dengan media Kahoot, guna melihat sejauh mana pengaruh pendekatan ini terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian

⁸³ D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 85.

ditarik kesimpulannya⁸⁴. Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas (independent variable) dan variabel terikat (dependent variable).

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas atau Independent Variable (X) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependent (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media (*Kahoot*) dalam pembelajaran PAI berbasis HOTS.

b. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat adalah variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII.

2. Indikator Penelitian

Tabel 3.2
Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Indikator	Instrumen
Penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i>	1. Kemudahan penggunaan aplikasi <i>Kahoot</i> 2. Ketertarikan dan keterlibatan siswa	Observasi

⁸⁴ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 90.

	3. Tampilan fitur <i>Kahoot</i>	
Kemampuan berpikir kritis siswa	Hasil test siswa	Pretest dan posttest

Adapun Indikator soal yang digunakan dalam variabel ini telah disebutkan secara rinci dalam Lampiran 1, dan rincian hasil observasi disebutkan di Lampiran 7.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

Tes merupakan seperangkat tugas-tugas terstruktur yang digunakan untuk menguji ketrampilan, pengetahuan, untuk mengukur kemampuan individu. Tes digunakan sebagai alat penilaian yang diberikan kepada siswa untuk dikerjakan, dijawab, dan direspon⁸⁵

Dalam konteks penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen. Tes ini diberikan pada awal sebagai nilai *pretest* dan akhir pembelajaran sebagai nilai *posttest* untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa terhadap materi tersebut. Tes ini diberikan kepada semua siswa dan hasilnya akan digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

⁸⁵ Dr Sugiyono, '*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*', (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 91.

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen tes adalah sebagai berikut⁸⁶:

- a. Membuat kisi-kisi soal berdasarkan kurikulum PAI SMP agar soal sesuai dengan materi yang diajarkan.
- b. Menyusun soal tes berdasarkan kisi-kisi yang telah dibuat, serta menyiapkan kunci jawaban.
- c. Mengonsultasikan soal kepada dosen pembimbing untuk mendapatkan masukan awal dan melakukan revisi pada instrument soal jika diperlukan.
- d. Melakukan uji coba soal di salah satu kelas di sekolah yang menjadi sampel penelitian untuk melihat apakah soal sudah sesuai.
- e. Menganalisis hasil uji coba soal, termasuk mengecek apakah soal valid, membedakan kemampuan siswa, tingkat kesulitan soal, dan keandalannya. Setelah itu, dilakukan revisi ulang dengan konsultasi ke dosen pembimbing.

Langkah-langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal yang digunakan dalam tes benar-benar berkualitas dan dapat mengukur kemampuan siswa dengan akurat.

Sebelum tes dilakukan, Untuk memperoleh soal-soal tes yang baik sebagai alat pengumpulan data pada penelitian ini, maka peneliti melakukan uji coba tes. Soal-soal yang diuji

⁸⁶ Rosa Susanti, '*Penerapan Pendekatan Demonstrasi Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA*' (Universitas Pendidikan Indonesia, 2013).

cobakan tersebut bertujuan untuk mengetahui validitas butir soal, reliabilitas soal, daya pembeda soal dan tingkat kesukaran soal. Adapun soal *posttest* uji coba disebutkan secara rinci dalam Lampiran 1. Dan soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan dalam tes ini telah disebutkan secara rinci dalam Lampiran 2.

a. Validitas

Validitas adalah indeks yang menunjukkan seberapa akurat suatu alat ukur dalam mengukur hal yang seharusnya diukur. Agar suatu soal dianggap valid, soal tersebut harus benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur⁸⁷.

Untuk menguji validitas soal, perlu dilakukan perhitungan dengan membandingkan skor setiap soal dengan skor totalnya. Perhitungan ini dilakukan menggunakan rumus korelasi Product Moment Pearson, yang digunakan untuk melihat hubungan antara skor soal dan skor keseluruhan. Jika hasil korelasinya tinggi, berarti soal tersebut valid dan dapat digunakan dalam tes⁸⁸.

⁸⁷ Dr Sugiyono, *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm. 176.

⁸⁸ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hlm. 112.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

R_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y, koefisien validitas

X = Skor tiap butir soal

Y = Skor total tiap butir soal

N = Jumlah siswa

Tabel 3.3
Tabel Interpretasi Validitas Butir Soal

Besarnya r	Interpretasi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r \leq 0,79$	Tinggi
$0,40 < r \leq 0,59$	CukupTinggi
$0,20 < r \leq 0,39$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,19$	Sangatrendah

Dalam perhitungan dengan menggunakan *software anates versi 4.0*, setelah r_{hitung} diketahui kemudian dibandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan taraf nyata (α) = 0,05 pada tingkat kepercayaan 95% dengan $df = n - 2$.

Kriteria :

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka item tersebut dinyatakan signifikan

- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak signifikan

Berikut ini disajikan hasil perhitungan validitas test dengan menggunakan bantuan *software anates versi 4.0* :

Tabel 3.4
Hasil Uji Validitas Soal

Jumlah Subjek = 24		
Nomor Soal	Jumlah Soal	Keterangan
1, 2, 4, 8, 17, 19, 20	7	Valid
3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 21, 22, 23, 24, 25	18	Tidak Valid

Setelah dilakukan uji coba instrumen, dari total 25 soal yang diujikan, menunjukkan bahwa 7 soal tidak valid dan 18 soal lainnya valid

Dalam hal ini, butir soal yang bernilai tidak valid, tidak akan digunakan dalam penelitian dan dihilangkan dari komposisi instrumen penelitian. Sementara 18 butir soal lainnya layak dijadikan instrumen penelitian yang akan diberikan kepada siswa, karena memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang berarti nilai valid (untuk $df = 24-2$ dan $\alpha = 0,05$).

b. Reabilitas Soal

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan seberapa dapat dipercaya atau konsisten suatu alat ukur dalam memberikan hasil yang sama jika digunakan berulang kali. Jika sebuah tes memiliki reliabilitas tinggi, maka hasilnya akan tetap stabil meskipun diuji beberapa kali pada kondisi yang sama⁸⁹.

Reliabilitas tes dapat dihitung dengan menggunakan persamaan:

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}}{(1 + r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}})}$$

Keterangan :

r_{11} = Koefisien reabilitas seluruh instrumen

$r_{\frac{1}{2}\frac{1}{2}}$ = Korelasi antara skor skor setiap belahan tes

Dengan r_{11} yaitu reliabilitas instrumen, r , yaitu korelasi antara skor-skor setiap belahan tes. Adapun tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen yang diperoleh digunakan sebagai berikut :

Tabel 3.5
Tabel Interpretasi Reabilitas

Koefisien Korelasi	Kriteria Reabilitas
$0,81 < r \leq 1,00$	Sangat tinggi

⁸⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 177.

$0,61 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r \leq 0,60$	CukupTinggi
$0,21 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r \leq 0,20$	Sangat rendah

Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Kriteria pengujian dengan menggunakan *software anates versi 4.0* adalah :

- 1) Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka data dinyatakan reliabel.
- 2) Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak reliabel.

Berikut merupakan hasil perhitungan reliabilitas yang diperoleh menggunakan bantuan *software anates versi 4.0* :

Tabel 3.6
Hasil Uji Reabilitas Soal

Rata – rata = 18,63	Korelasi XY= 0,66
Simpanan Baku = 4,34	Reabilitas Tes = 0,80

Nilai reabilitas tes menunjukkan angka 0,80. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa instrumen soal yang digunakan dalam penelitian ini memiliki reliabilitas tinggi dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PAI berbasis HOTS.

c. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sulit. Soal yang terlalu sulit tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usahanya memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya⁹⁰. Rumus tingkat kesukaran yang digunakan yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Jumlah siswa yang menjawab benar

JS : Jumlah siswa peserta tes.

Tabel 3.7
Indeks tingkat Kesukaran Butir Soal

Indeks Kesukaran	Klasifikasi Soal Tes
0,00 - 0,29	Soal Sukar
0,30 – 0,69	Soal Sedang
0,70 – 1,00	Soal Mudah

⁹⁰ Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), hlm. 207..

Berikut ini merupakan hasil perhitungan menggunakan bantuan *software anates versi 4.0* :

Tabel 3.8
Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Jumlah Subjek = 24		Jumlah Soal = 25
No Butir	Jumlah Soal	Tafsiran
1, 3, 6, 9, 10, 11, 12, 13, 15	9	Sangat Mudah
2, 4, 5, 14, 16, 18, 21, 25	8	Mudah
7, 8, 17, 19, 20, 22, 23, 24	8	Sedang

d. Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)⁹¹. Untuk mengetahui daya pembeda soal dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan :

D = Daya pembeda

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

⁹¹ Dr. Safari, *Evaluasi Pendidikan : Penyusunan Kisi-Kisi, Penulisan, dan Analisis Butir Soal Berdasarkan Kurikulum 2013 Menuju Penilaian Abad 21'* (Jakarta: erlangga, 2019), hlm 72.

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

P_A = Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab salah

Tabel 3.9
Klasifikasi Daya Beda

Daya Beda	Klasifikasi Soal Tes
≤ 0	Daya beda soal sangat jelek
0,00 - 0,20	Daya beda soal jelek
0,20 – 0,40	Daya beda soal cukup
0,40 – 0,70	Daya beda soal baik
0,70 – 1,00	Daya beda soal sangat baik

Berikut ini merupakan hasil perhitungan daya beda menggunakan bantuan *software anates versi 4.0* :

Tabel 3.10
Hasil Uji Analisis Daya Pembeda

No Butir Soal	Jumlah Soal	Tafsiran
8	1	Negatif
1, 2, 3, 6, 15, 19	6	Jelek
4, 10, 11, 12, 22	5	Cukup
5, 7, 9, 14, 16, 17, 18, 10, 21, 24, 25	11	Baik

13, 23	2	Sangat Baik
--------	---	-------------

Berdasarkan hasil tes uji daya beda pada 25 butir soal maka diperoleh bahwa 1 butir soal dengan kriteria jelek sekali, 6 butir soal dengan kriteria jelek, 5 butir soal dengan kriteria cukup, 11 butir soal dengan kriteria baik, dan 2 soal dengan kriteria sangat baik.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai bukti data yang sudah didapat, misalkan dokumentasi terkait proses pembelajaran yang akan diterapkan kepada siswa.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan langkah yang dilakukan setelah data dari semua responden berhasil dikumpulkan:

1. Uji Deskriptif

Teknik analisis deskriptif adalah cara untuk menjelaskan data yang telah dikumpulkan tanpa mengambil kesimpulan yang berlaku untuk semua. Teknik ini digunakan untuk melihat gambaran awal dari data, baik untuk variabel bebas maupun variabel terikat. Tujuan utama uji deskriptif adalah untuk memberikan gambaran umum tentang karakteristik data yang telah dikumpulkan, seperti distribusi nilai, kecenderungan

sentral (mean, median, modus), serta penyebaran data (standar deviasi, rentang, nilai minimum dan maksimum)⁹².

Adapun penjelasan yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain :

a. Rata-rata Hitung (Mean)

Nilai rata-rata hitung (mean) diperoleh dengan cara membagi seluruh nilai pengamatan dengan banyak pengamatan.

b. Standar Deviasi

Standar deviasi atau simpangan baku adalah suatu sebaran statistik yang paling umum digunakan untuk mengukur bagaimana nilai dari suatu data tersebar. Standar deviasi dapat dihitung dengan rumus berikut:

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh terdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji adalah data pretest dan posttest. Uji normalitas penelitian ini menggunakan *Shapiro wilk*. Uji ini dianggap sebagai salah satu uji normalitas yang paling kuat, terutama

⁹² D. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 206.

untuk ukuran sampel kecil hingga menengah (kurang dari 50 sampel)⁹³.

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i X_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2}$$

Keterangan:

W = Statistik Shapiro-Wilk

$X_{(i)}$ = Data sampel yang diurutkan dari nilai terkecil ke terbesar

a_i = Koefisien yang dihitung berdasarkan matriks kovarians dari data normal standar

$\bar{X}$ = Mean (rata-rata) sampel

n = Jumlah sampel

Interpretasi hasil uji Shapiro-Wilk:

Jika $\text{sig} > 0.05$ = Data berdistribusi normal

Jika $\text{sig} < 0.05$ = Data tidak berdistribusi normal

b. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dilakukan, selanjutnya data diolah menggunakan uji beda dua sampel berpasangan

⁹³ Andi Quraisy, 'Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk: Studi Kasus Penghasilan Orang Tua Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar', *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, (Vol. 3 No.1 tahun 2020), hlm. 7–11.

dengan ketentuan apabila data berdistribusi normal digunakan uji t (paired sample t-test), dan apabila data tidak berdistribusi normal digunakan *uji wilcoxon signed rank test* (uji non parametrik). Uji hipotesis dilakukan sebagai berikut:

1) *Uji wilcoxon signed rank test*

Uji wilcoxon signed test merupakan uji nonparametris yang digunakan untuk mengukur perbedaan 2 kelompok data berpasangan berskala ordinal atau interval tetapi data berdistribusi tidak normal. Uji ini juga dikenal dengan nama uji match pair test.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji wilcoxon signed test adalah sebagai berikut⁹⁴:

Jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih kecil dari $< 0,05$, maka H_a diterima.

Sebaliknya, jika nilai Asymp.Sig. (2-tailed) lebih besar dari $> 0,05$, maka H_a ditolak

⁹⁴ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: adan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018).

$$Z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{2n}}$$

T = Jumlah jenjang

n = Jumlah sampel

2) Perhitungan N-Gain Score

N-Gain Score (Normalized Gain Score) adalah metode untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan atau intervensi dalam meningkatkan hasil belajar. N-Gain Score menunjukkan seberapa besar peningkatan skor peserta didik dari pretest ke posttest dibandingkan dengan peningkatan maksimum yang mungkin terjadi. Untuk melihat efektivitas penggunaan *Kahoot* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, gunakan rumus⁹⁵:

$$N - Gain = \frac{Posttest - Pretest}{SkorMaksimum - Pretest}$$

Tabel 3.11

⁹⁵ Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking* (Yogyakarta: Surya Cahya, 2024), hlm. 10.

Rentang N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
N- Gain > 0.7	Tinggi
$0.3 < \text{N-Gain} < 0.7$	Sedang
N-Gain < 0.3	Rendah

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi dan Analisis Data

1. Deskripsi Data

a. Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Data awal yang diperoleh adalah data dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan disajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.1
Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kelas VII C

NO	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	72	88
2	61	88
3	83	88
4	72	88
5	72	77
6	77	94
7	61	94
8	72	88
9	55	88
10	66	94
11	61	94
12	66	88
13	83	88
14	88	88
15	55	94
16	83	88
17	61	83
18	88	100

NO	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
19	88	94
20	83	94
21	77	88
22	83	88
23	61	88
24	94	100
25	66	77

2. Analisis Data

a. Uji Deskriptif

Tabel 4.2
Uji Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Berpikir Kritis	25	55	94	73.12	11.487
Posttest Berpikir Kritis	25	77	100	89.56	5.576
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan tabel diatas, Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa jumlah sampel (N) dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa. Nilai minimum pretest kemampuan berpikir kritis adalah 55 dan nilai maksimum sebesar 94, dengan rata-rata (mean) sebesar 73,12 dan standar deviasi sebesar 11,487. Sementara itu, nilai posttest menunjukkan peningkatan dengan nilai minimum sebesar 77 dan

maksimum 100, serta rata-rata sebesar 89,56 dan standar deviasi sebesar 5,576.

b. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui untuk mengetahui apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak. Uji normalitas dihitung menggunakan uji *shapiro wilk* dengan bantuan SPSS *Statistics for Windows versi 22*. Hasil perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Tabel Hasil Uji Shapiro Wilk

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Berpikir Kritis	.937	25	.123
Posttest Berpikir Kritis	.859	25	.003
a. Lilliefors Significance Correction			

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pretest = 0,123 dan nilai signifikansi posttest = 0,03. Hal ini dapat disimpulkan bahwa:

- a) Nilai sig 0,123 > 0.05 = Data pretest berdistribusi normal

b) Nilai sig 0,03 < 0.05 = Data posttest tidak berdistribusi normal

c. Uji Hipotesis

1) *Uji wilcoxon signed rank test*

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan *uji wilcoxon signed rank test*. Uji *wilcoxon* dipergunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas memberikan pengaruh secara signifikan terhadap variabel terikat. Alasan penggunaan *uji wilcoxon signed rank test* ini dikarenakan normalitas data sebelumnya tidak normal. Perhitungan *uji wilcoxon signed rank test* dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 22.

Adapun hasil dari *uji wilcoxon signed rank test* yaitu :

Tabel 4.4
Hasil Uji Analisis
Wilcoxon Signed Rank Test

Test Statistics ^a	
	Posttest Berpikir Kritis - Pretest Berpikir Kritis
Z	-4.293 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *uji wilcoxon signed rank test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai ini lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis siswa.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa. Artinya, setelah diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan *Kahoot*, terdapat peningkatan yang nyata dalam kemampuan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan sebelum perlakuan diberikan.

2) Uji *N-Gain Score*

Tabel 4.5
Hasil Uji *N-Gain*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation

Pretest Berpikir Kritis	25	55	94	73.12	11.487
Posttest Berpikir Kritis	25	77	100	89.56	5.576
Valid N (listwise)	25				

Dari tabel output SPSS diatas dapat diperoleh nilai rata rata pretest sebesar 73,12 dan rata rata nilai posttest sebesar 89,56. Dan diketahui nilai maksimum sebesar 100. Maka penghitungan nilai *N-Gain* sebagai berikut:

$$N\text{- Gain} = \frac{89,56 - 73,12}{100 - 73,12} = \frac{16,44}{26,88} = 0,61$$

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai rata-rata n-Gain adalah sebesar 0,61. Nilai ini termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Kahoot* dalam pembelajaran PAI berbasis HOTS memberikan peningkatan yang cukup terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Pembahasan Hasil penelitian

Berdasarkan data awal, nilai minimum pretest kemampuan berpikir kritis siswa adalah 55 dan nilai

maksimum sebesar 94, dengan rata-rata (mean) sebesar 73,12 dan standar deviasi 11,487. Sementara itu, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan, dengan nilai minimum 77 dan maksimum 100, serta rata-rata sebesar 89,56 dan standar deviasi 5,576.

Berdasarkan hasil *uji wilcoxon signed rank test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hasil ini didukung oleh perolehan nilai N-Gain sebesar 0,6, yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya, terdapat peningkatan yang cukup terhadap kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media *Kahoot* dalam pembelajaran.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran PAI berbasis HOTS berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 16 Semarang.

Penelitian ini sejalan dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer, yang menyatakan bahwa siswa dapat belajar lebih efektif melalui kombinasi kata dan gambar dibandingkan dengan hanya menggunakan kata-kata. Penggunaan media interaktif seperti *Kahoot* membuat siswa

lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik.

Selain itu, soal-soal yang digunakan dalam *Kahoot* disusun berdasarkan pendekatan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dengan mengacu pada revisi Taksonomi Bloom oleh Krathwohl dan Anderson. Soal HOTS sangat relevan dalam melatih dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam pembelajaran PAI yang menuntut pemahaman dan analisis mendalam terhadap nilai-nilai keislaman.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laili Ayu Rizqi dalam skripsinya yang berjudul *“Efektivitas Aplikasi Kahoot dalam Meningkatkan Pemahaman Ilmu Tajwid pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Miftahush Shibyan 01 Genuk Semarang.”* Dalam penelitiannya, Laili menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan *Kahoot* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 80,82, sedangkan kelas kontrol sebesar 70,06. Berdasarkan uji statistik dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} = 3,139 > t_{tabel} = 2,048$, sehingga hipotesis diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

aplikasi *Kahoot* efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis HOTS memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, sejalan dengan teori dan hasil penelitian sebelumnya.

B. Keterbatasan Penelitian

Adapun beberapa keterbatasan yang dialami selama penelitian berlangsung antara lain:

1. Keterbatasan Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, yaitu SMPN 16 Semarang. Kondisi sekolah ini, baik dari segi fasilitas, lingkungan belajar, maupun latar belakang siswanya, tentu berbeda dengan sekolah lain. Oleh karena itu, temuan ini belum dapat digeneralisasi ke sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Subjek penelitian terbatas pada satu kelas, yakni kelas VII C dengan jumlah 25 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Hal ini membatasi keberagaman data yang diperoleh, serta berpengaruh terhadap generalisasi temuan terhadap populasi siswa kelas VII secara keseluruhan.

2. Keterbatasan Waktu

Proses pembelajaran menggunakan *Kahoot* hanya dilakukan dalam beberapa pertemuan sehingga belum dapat

menunjukkan efek jangka panjang terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Pembelajaran berbasis teknologi memerlukan proses adaptasi baik dari guru maupun siswa, yang idealnya diamati dalam jangka waktu lebih panjang. Meskipun demikian, penelitian tetap dilakukan sesuai dengan kaidah dan standar ilmiah yang berlaku, sehingga tetap memenuhi persyaratan sebagai suatu penelitian yang sistematis dan valid.

3. Keterbatasan Peneliti

Dalam penelitian ini, aspek pengetahuan menjadi elemen yang tidak terpisahkan. Oleh karena itu, peneliti menyadari adanya keterbatasan dalam kapasitas keilmuan, khususnya dalam penyusunan karya ilmiah. Meskipun demikian, penelitian ini telah dilaksanakan dengan upaya maksimal, sesuai dengan kemampuan akademik yang dimiliki, serta dengan bimbingan yang diberikan oleh dosen pembimbing.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran PAI berbasis hots terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Kahoot berbasis soal HOTS memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil uji statistik dengan *uji wilcoxon signed rank test*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari taraf signifikansi yang ditetapkan ($\alpha = 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini membuktikan bahwa penggunaan Kahoot mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kahoot berbasis HOTS berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 16 Semarang.

B. Saran

1. Saran Untuk Guru

Guru PAI diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot secara optimal. Penggunaan Kahoot yang dikombinasikan dengan soal soal berbasis HOTS terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan

kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, guru perlu meningkatkan kreativitas dalam merancang kuis yang menantang dan sesuai dengan level kognitif tinggi.

2. Saran Untuk Sekolah

Sekolah diharapkan menyediakan dan mengoptimalkan fasilitas pendukung pembelajaran digital, seperti akses internet yang stabil, proyektor/LCD, serta perangkat siswa. Dukungan teknis ini penting untuk memastikan proses pembelajaran berbasis Kahoot dapat berjalan lancar dan maksimal di kelas.

3. Saran Untuk Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis game interaktif. Mereka perlu membiasakan diri mengerjakan soal-soal yang menantang kemampuan berpikir tingkat tinggi agar keterampilan analisis, evaluasi, dan kreasi semakin berkembang.

4. Saran Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelas dengan pendekatan pre-eksperimen dan waktu yang terbatas. Peneliti selanjutnya disarankan untuk:

- a. Menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol agar hasilnya lebih kuat.
- b. Mengembangkan instrumen yang lebih bervariasi, misalnya angket motivasi belajar atau wawancara.

- c. Menerapkan penelitian di tingkat kelas dan jenjang pendidikan yang berbeda untuk menguji konsistensi pengaruh Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sani Ridwan, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016)
- Ahmad Shofiyuddin Ichsan, 'PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DAN KRITIS KREATIF DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM Fahrudin 1 , Ansari 2 , Ahmad Shofiyuddin Ichsan 3', 18 (2021), 64–80
- Ahmad, Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2013)
- Ahmad, Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004)
- Anderson, Lorin W, David R Krathwohl Peter W Airasian, Kathleen A Cruikshank, Richard E Mayer, Paul R Pintrich, James Rath, and others, *Taxonomy for Assessing a Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*, 2001
- Andriyani, Retno, and Nisvu Nanda Saputra, 'Optimalisasi Kemampuan Higher Order Thinking Skills Mahasiswa Semester Awal Melalui Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Berpikir Kritis', *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 8.1 (2020), 77–86
- Apriliani, Wilda, Duski Samad, and Misra Misra, 'Pengaruh Aplikasi Kahoot Terhadap Minat Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sman 2 Padang', *Journal Cerdas Mahasiswa*, 6.1 (2024), 121–31
- Ariyana, Yoki, Ari Pudjiastuti, Reisky Bestary, and Zamroni, *Buku Pegangan Pembelajaran Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Berbasis Zonasi*, 2018

- Astuti, Cindy Cahyaning, Herlinda Maya Kumala Sari, and Nuril Lutvi Azizah, 'Perbandingan Efektifitas Proses Pembelajaran Menggunakan Metode E-Learning Dan Konvensional', *Proceedings of the ICECRS*, 2.1 (2019), 35–40
- Aufa, Rois Hakimul, Ahmad Syafiq, Nailul Muna, Khoirul Rozikin, and Henny Kusmawati, 'Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Yang Islami Di Sekolah Dasar', *Adiba: Journal of Education*, 3.2 (2023), 185–93
- Bailin, Sharon, 'Critical Thinking and Science Education', *Science & Education*, 11 (2002), 361–75
- Bloom, Benjamin S., *Taxonomy of Educational Objectives, The Classification of Educational Goals, Cataloging and Classification Quarterly* (Canada, 1956), III
<https://doi.org/10.1300/J104v03n01_03>
- Christiani, Natalia, M Pd Hebert Adrianto, and M Ked Trop Lya Dewi Anggraini, *Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2019)
- Dr. Ridwan Abdullah, *Asesmen Kompetensi Minimum* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020)
- Dr. Safari, M.A, *Evaluasi Pendidikan : Penyusunan Kisi-Kisi, Penulisan, Dan Analisis Butir Soal Berdasarkan Kurikulum 2013 Menuju Penilaian Abad 21* (Jakarta: Erlangga, 2019)
- Edy, Purnomo, *Dasar Dasar Dan Perancangan Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Media Akademi)
- Ennis, Robert H, 'Critical Thinking across the Curriculum: A Vision', *Topoi*, 37 (2018), 165–84
- Febrianti, Weni, Zulyusri Zulyusri, and Lufri Lufri, 'Meta Analisis:

- Pengembangan Soal Hots Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik', *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 7.1 (2021), 39–45 <<https://doi.org/10.19109/bioilmi.v7i1.9506>>
- Ghozali, Imam, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25* (Semarang: adan Penerbit Universitas Diponegoro, 2018)
- Gunawan, Imam, and Anggarini Retno Palupi, 'Taksonomi Bloom Â€“revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian', *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2.02 (2012)
- Guza, Afnil, *Kumpulan Undang-Undang Tentang Pendidikan* (Jakarta: Asa Mandiri)
- Hasan, Langgulung, *Manusia Dan Pendidikan : Suatu Analisa Psikologi Dan Pendidikan* (Jakarta: Pustaka al-Husna, 1986)
- Hasibuan, Azimahrani, Nirwana, Mardianto, Supriadi, and Suridah, 'Pengembangan Model Strategi Dan Media Pembelajaran PAI', *Education & Learning*, 1.2 (2021), 12–19 <<https://doi.org/10.57251/el.v1i2.61>>
- Heri, Gunawan, *Pendidikan Islam Kajian Teoretis Dan Pemikiran Tokoh* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014)
- Hidayat, Irwan, Anik Supriani, Agung Setiawan, and Adyanata Lubis, 'Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dengan Siswa SMP Negeri 1 Kunto Darussalam', *Journal on Education*, 6.1 (2023), 6933–42
- Ihwaludin, Arham, Imam Fauji, Arham Ihwaludin, Imam Fauji, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, and East Java, 'Pengaruh Penerapan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas Ix Sma Muhammadiyah Bantul', 2.2 (2019), 1–13

Islamiaty, Ismi, Karoma Karoma, Mardeli Mardeli, Sukirman Sukirman, and Syarnubi Syarnubi, 'Pengaruh Pemberian Soal Berbasis Higher Order Thinking Skills (Hots) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Man 2 Palembang', *Jurnal PAI Raden Fatah*, 2.4 (2020), 397–413 <<https://doi.org/10.19109/pairf.v2i4.6542>>

Junaedi, Dr. Mahfud, *Paradigma Baru Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019)

Junaidi, J., Yenita Roza, and M. Maimunah, 'Kemampuan Berpikir Siswa Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Pada Materi Pola Dan Barisan Bilangan', *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4.2 (2020), 173 <<https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.220>>

Kemendikbud, *Buku Penilaian Berorientasi High Order Thinking Skills* (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, 2019)

'Kementrian Pendidikan Dasar Dan Menengah'

King, F J, Goodson Ludwika, and Rohani Faranak, 'Higher Order Thinking Skills. A Publication of the Educational Services Program', *Center for Advancement of Learning and Assessment*, 2015

Lestari, Fitri, and Widya Masitah, 'Pengaruh Penggunaan Media Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Muhammadiyah 12 Binjai', *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4.1 (2022), 39–52 <<https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i1.73>>

Lilawati, Emi, Widya Pertiwi, and Dian Kusuma Wardani, 'Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Terhadap Sikap Berpikir Kritis Siswa', *Islamika*, 6.1 (2024), 165–78

<<https://doi.org/10.36088/islamika.v6i1.4183>>

- M.D, Dahlan, *Model-Model Mengajar* (Bandung: CV.Diponegoro, 1994)
- Magdalena, Ina, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (CV Jejak (Jejak Publisher), 2021)
- Mayer, Richard E, ‘Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning’, *Educational Psychologist*, 38 (2003), 43–52
- Mutia, Agustin, Agustin Mutia Miftakhul Hasanah, Satrio Wibowo, and Budhi Rahayu Sri Wulan, ‘Pengaruh Soal Higher Order Thinking Skill (Hots) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3 Di Kelas Iv Sekolah Dasar’, *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan*, 7.2 (2021), 18–24
- Nuryatno, Muhammad Agus, *Pendidikan Kritis, Menyingkap Relasi Pengetahuan Politik Dan Kekuasaan*. (Yogyakarta: Resist Book, 2008)
- Plump, Carolyn M, and Julia LaRosa, ‘Using Kahoot! In the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for ELearning Novices’, *Management Teaching Review*, 2.2 (2017), 151–58
- Prayoga, Afrilya Puji, ‘Amplifikasi Kahoot Sebagai Kuis Tanya-Jawab Online Pilihan Pendidik Dalam Model Pembelajaran Game-Based Learning’, *Ars: Jurnal Seni Rupa Dan Desain*, 24.2 (2021), 109–22
- Prihadi, Singgih, ‘Media Pembelajaran’, 2007, 1–19
<[https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/46552/mod_resource/content/1/MEDIA PEMBELAJARAN SBG PRODUK TEKNOLOGI PENDIDIKAN.pdf](https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/46552/mod_resource/content/1/MEDIA_PEMBELAJARAN_SBG_PRODUK_TEKNOLOGI_PENDIDIKAN.pdf)>

- Putri, Diana Nur Septiyawati, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, and Arita Marini, 'Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.2 (2022), 363–74
- Putro, Dr. Eko, *Penilaian Autentik Konsep Dan Implementasi Di Sekolah* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2022)
- Qodri, A. Azizy, *Pendidikan (Agama) Untuk Membangun Etika Sosial* (Semarang: Aneka Ilmu, 2003)
- Quraissy, Andi, 'Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov Dan Saphiro-Wilk: Studi Kasus Penghasilan Orang Tua Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar', *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3.1 (2020), 7–11
- Rahardjo, Dwi Ilham, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran (Tematik versus Konvensional) Dan Gaya Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar', 2010
- Resnick, L. B, *Education and Learning to Think* (Washington: National Academy Press, 1992)
- Rusman, Dr., *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017)
- Sakdah, Maya Siti, Andi Prastowo, and Nirwana Anas, 'Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.1 (2021), 487–97 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>>
- Saputra, I Gede Eka, 'Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online HOTS Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa', *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5.3 (2021), 715–36

- Setiawati, Wiwik, Oktavia Asmira, Yoki Ariyana, Reisky Bestary, and Ari Pudjiastuti, 'Buku Penilaian Berorientasi Higher Order Thinking Skills', *Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2019, 1–82
- Strisno, Dr., *Fazlur Rahman Kajian Terhadap Metode Epistemologi, Dan Sistem Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan*
 ———, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2014)
- Sugiyono, D., *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*, 2013
- Sugiyono, Dr, 'Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D', 2013
- Suharsimi, Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013)
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking* (Yogyakarta: Surya Cahya, 2024)
- Sukmidinata, Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005)
- Sulaiman, Dr., *Metedologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Kajian Teori Dan Aplikasi Pembelajaran PAI)* (Banda Aceh: Yayasan Pena, 2017)
- Sumarso, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot!* (Yogyakarta: Deepublish, 2019)
- Suryabrata, Sumadi, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006)

- Susanti, Rosa, 'Penerapan Pendekatan Demonstrasi Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA' (Universitas Pendidikan Indonesia, 2013)
- Tatat, Hartati, *Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar* (Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022)
- Thomas, A., & Thorne, G., *How to Increase Higher Order Thinking In Center for Development and Learning*, 2009
- Umkabu, Talabudin, 'Strengthening Hots Thinking in Islamic Education', *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, Vol. 8.No. 2 (2022)
- Wang, Liang-Hui, Bing Chen, Gwo-Jen Hwang, Jue-Qi Guan, and Yun-Qing Wang, 'Effects of Digital Game-Based STEM Education on Students' Learning Achievement: A Meta-Analysis', *International Journal of STEM Education*, 9.1 (2022), 26
- Widana, I. W., *Modul Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017)
- Widana, I Wayan, 'Modul Penyusunan Soal Higher Order Thingking Skill (HOTS)', *Direktorat Pembinaan Sma Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan 2017*, 2017, 1–40
- Widjayatri, *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot Untuk Dosen Dan Mahasiswa*. (Serang: UPI, 2019)
- Widodo, Tri, and Sri Kadarwati, 'Higher Order Thinking Berbasis Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Berorientasi Pembentukan Karakter Siswa', *Cakrawala Pendidikan*, 1, 2013, 85051

Wijayanto, Gatot, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Teori Dan Praktik* (Karawang: Saba Jaya, 2024)

Yam, Jim Hoy, and Ruhayat Taufik, 'Hipotesis Penelitian Kuantitatif', *Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*, 3.2 (2021), 96–102

Yusuf, Wibisono Imam, *Tingkatkan Berpikir Kritis Siswa* (Surabaya: Sketsamedia)

LAMPIRAN

Lampiran 1

Instrumen Soal Pretest

1. Al-Qur'an disebut juga sebagai *al-Furqan* yang berarti ...
 - A. Penjelas hukum
 - B. Petunjuk amal saleh
 - C. Pembeda antara yang benar dan salah
 - D. Peringatan bagi umat terdahulu
2. Ulil amri adalah pemimpin. Yang tidak termasuk ulil amri sesuai makna Q.S. an-Nisā'/4: 59 adalah....
 - A. Ketua kelas
 - B. Kepala desa
 - C. Wali kota/ bupati
 - D. Paguyuban
3. Apa arti Al-Asmā' al-Husnā
 - A. Sifat wajib Allah Swt
 - B. Nama-nama indah bagi Allah Swt
 - C. Nama-nama rasul yang baik
 - D. Sifat-sifat Rasulullah saw

4. Diantara bentuk pengamalan dari Asmaul Khusna al-‘Alim adalah
- A. Berusaha menghindari kemungkaran
 - B. Bersikap dermawan kepada sesame
 - C. Rajin dalam menimba/menuntut ilmu
 - D. Bersikap pemaaf kepada sesama
5. Orang yang melaksanakan salat semata-mata karena Allah Swt, merupakan perwujudan dari salah satu sasaran tujuan melaksanakan salat, yaitu
- A. Timbulnya rasa kasih
 - B. Timbulnya ketakwaan kepada Allah Swt.
 - C. Selalu mengingat-Nya
 - D. Adanya perasaan nyaman dan tenteram
6. Hukum orang yang tetap melaksanakan salat tetapi tidak mengetahui arti bacaan salat yang dikerjakan olehnya adalah....
- A. Sah
 - B. Batal

- C. Sia-sia
 - D. Makruh
7. Apa yang dimaksud dengan dzikir?
- A. Memohon doa
 - B. Mengingat Allah dengan ucapan dan hati
 - C. Meminta agar doa terkabul
 - D. Mengucapkan sifat malaikat Allah
8. Sujud yang dilakukan karena lupa atau ragu dalam salat, dan sujud ini dilakukan 2 kali sebelum salam. Merupakan sujud...
- A. Tilawah
 - B. Sahwi
 - C. Syukur
 - D. Rukun
9. Ketika seseorang menerima kabar gembira, sebagai seorang muslim yang baik, disunahkan untuk mengerjakan sujud...
- A. Syukur
 - B. Tilawah
 - C. Rukun

D. Sahwi

10. Salah satu hikmah melakukan sujud syukur adalah...

- A. Menghilangkan rasa takut kepada Allah Swt.
- B. Mensyukuri nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt.
- C. Melupakan nikmat yang sudah diterima
- D. Menambah kesombongan karena telah berhasil

11. Sujud syukur dilakukan ketika seseorang mengalami hal berikut ini, kecuali...

- A. Mendapat nikmat dari Allah Swt.
- B. Terhindar dari bahaya besar
- C. Membaca atau mendengar ayat sajdah
- D. Mendapat kabar gembira

12. Pada saat salat jamaah, imam membaca ayat sajdah tetapi tidak melakukan sujud tilawah, maka sebagai makmum yang dilakukan adalah . . .

- A. Menegur imam
- B. Sujud tilawah sendirian
- C. Mengajak teman di samping untuk sujud tilawah

- D. Mengikuti imam tidak sujud, karena sujud tilawah adalah sunah
13. Ketika diminta oleh temannya untuk sebuah pertolongan, sikap yang sesuai dengan ajaran Islam adalah...
- A. Menolak dengan alasan takut disaingi
 - B. Meminta imbalan atas bantuannya
 - C. Menerima dengan ikhlas untuk membantu sesama
 - D. Menghindar dengan alasan tidak punya waktu
14. Alam beserta seluruh isinya merupakan bukti kekuasaan Allah Swt. Salah satu syarat penting bagi seseorang untuk memahami hal ini, yaitu....
- A. Memiliki guru yang tepat untuk memberikan pelajaran
 - B. Memiliki kapasitas keilmuan yang cukup
 - C. Dapat mengakses fasilitas ilmu
 - D. Beriman kepada Allah Swt.
15. Islam merupakan agama yang sangat menghargai ilmu pengetahuan dan memerintahkan penganutnya untuk memiliki ilmu pengetahuan. Hal ini dibuktikan....
- A. Perintah menuntut ilmu bagi setiap muslim

- B. Wahyu yang pertama kali turun berisi perintah untuk belajar
 - C. Pentingnya ilmu pengetahuan dalam upaya mengarungi kehidupan dunia
 - D. Adanya ayat yang menjelaskan tentang ilmu pengetahuan dan alam semesta
16. Ketika mendengar berita dari media sosial yang merugikan kita, sikap kita adalah....
- A. Menerima berita dengan senang hati
 - B. Mencari sumber berita tersebut
 - C. Marah dengan yang memberikan berita
 - D. Mengklarifikasi berita tersebut terlebih dahulu
17. Orang tua yang sudah renta dan tidak mampu berpuasa, diberikan keringanan dengan
- A. Memberi makan 60 orang miskin
 - B. Membayar fidyah
 - C. Membayar zakat fitrah
 - D. Bersedekah
18. Orang yang sedang sakit atau sedang bepergian jauh diperbolehkan untuk tidak berpuasa Ramadan, namun wajib....
- A. Mengganti puasa pada hari yang lain di bulan yang lain
 - B. Mengganti puasa di bulan Ramadan itu juga
 - C. Membayar fidyah
 - D. Membayar zakat fitrah

Lampiran 2 Instrumen Soal Posttest

1. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - 1.) Nama-nama Allah yang menunjukkan keindahan dan kesempurnaan sifat-Nya.

- 2.) Nama-nama nabi dan rasul yang diutus untuk umat manusia.
- 3.) Nama-nama Allah yang menunjukkan kekurangan dan keterbatasan.
- 4.) Nama-nama Allah yang menunjukkan sifat kasih sayang, keadilan, dan kekuasaan-Nya. Berdasarkan pernyataan di atas, manakah yang termasuk makna al-Asmā' al-Husnā?
- A. 1) dan 4)
- B. 2) dan 3)
- C. 2) dan 4)
- D. 1) dan 3)
2. Allah memiliki sifat Al-‘Alīm, yang artinya Maha Mengetahui. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang yang meneladani sifat Al-‘Alīm akan mencerminkan perilaku sebagai berikut, yaitu...
- A. Selalu merasa cukup dengan ilmu yang dimiliki dan tidak mau belajar hal baru
- B. Menyembunyikan informasi agar orang lain tidak melebihi pengetahuannya
- C. Merasa paling benar dalam setiap pendapat dan meremehkan pendapat orang lain
- D. Berusaha menuntut ilmu dan membagikannya kepada orang lain dengan bijak

3. Seseorang rutin melaksanakan salat lima waktu. Namun, suatu hari ia merasa bangga ketika dipuji orang lain karena salatya terlihat khusyuk. Menurutmu, bagaimana seharusnya sikap yang tepat dalam situasi tersebut agar tujuan salat tercapai?
 - A. Terus berusaha tampil baik di hadapan manusia
 - B. Meluruskan kembali niat hanya karena Allah Swt.
 - C. Mengurangi jumlah rakaat supaya tidak terlihat mencolok
 - D. Mencari lebih banyak pujian sebagai motivasi
4. Ransi selalu melaksanakan salat lima waktu dengan tertib dan sesuai rukun. Namun, ia belum memahami arti dari bacaan-bacaan salat yang diucapkannya. Berdasarkan kondisi tersebut, analisislah pernyataan yang paling tepat terkait keabsahan salat Ransi!
 - A. Salat Ransi tidak sah karena memahami arti bacaan termasuk rukun dan syarat sah salat
 - B. Salat Ransi sah, karena memahami arti bacaan bukan termasuk rukun dan syarat sah salat
 - C. Salat Ransi tidak sah karena salat harus disertai pemahaman makna secara utuh
 - D. Salat Ransi sah karena tertib saja sudah cukup tanpa pemahaman bacaan yang utuh
5. Alya adalah seorang siswi yang sering merasa cemas menghadapi ujian dan tekanan pergaulan. Ia kemudian berusaha lebih rutin melaksanakan salat tepat waktu dan

membiasakan diri berdzikir setelahnya. Berdasarkan kebiasaannya tersebut, manakah solusi yang dapat dilakukan Alya untuk menerapkan hikmah salat dan dzikir dalam menghadapi tantangan hidup?

- A. Menyibukkan diri dengan hiburan agar tidak terlalu memikirkan masalah
 - B. Menghindari masalah dan bersikap pasrah tanpa usaha karena semua sudah takdir
 - C. Meningkatkan ketenangan batin melalui salat dan dzikir dan merefleksi diri setelahnya
 - D. Mengandalkan bantuan orang lain untuk menyelesaikan semua persoalan tanpa refleksi
6. Ketika sedang melakukan Salat Magrib Ransi ragu terhadap jumlah rakaatnya, apa tindakan yang paling tepat untuk dilakukan oleh ransi...
- A. Melakukan sujud sahwi
 - B. Melakukan sujud sukur
 - C. Melakukan sujud rukun
 - D. Melakukan sujud tilawah
7. Seorang pelajar berhasil memenangkan lomba tingkat nasional. Ia merasa sangat bahagia dan bersyukur atas pencapaian tersebut. Sebagai bentuk rasa terimakasih kepada Allah Swt., tindakan ibadah yang paling tepat untuk dilakukan adalah...
- A. Membaca doa sebelum tidur

- B. Melaksanakan sujud syukur
 - C. Membaca surat Al-Kahfi
 - D. Menambah rakaat dalam salat
8. Dimas mendapatkan kabar bahwa dirinya lolos seleksi beasiswa ke luar negeri setelah melalui proses yang panjang dan penuh tantangan. Sebagai seorang muslim, ia ingin mengekspresikan rasa syukurnya sesuai dengan ajaran Islam. Dari kondisi tersebut, tindakan kreatif manakah yang paling tepat mencerminkan pelaksanaan perintah agama terkait sujud syukur?
- A. Melaksanakan sujud syukur, lalu berbagi pengalaman untuk memotivasi orang lain
 - B. Menahan emosi senang dan tetap bersikap biasa agar tidak dianggap sombong
 - C. Menyampaikan kabar bahagia ke media sosial dan mengadakan pesta bersama teman
 - D. Menghubungi teman-teman dan menyarankan mereka ikut program beasiswa
9. Ketika sedang melaksanakan salat Zuhur, Ahsan lupa tidak duduk tasyahud awal. Ia baru menyadarinya saat akan berdiri ke rakaat ketiga. Ia tetap melanjutkan salat dan sebelum salam, ia melakukan dua kali sujud. Tindakan Ahsan mencerminkan bahwa sujud sahwi dilakukan karena...
- A. Membaca ayat sajdah dalam salat

- B. Rasa syukur karena selamat dari bahaya
 - C. Terjadi pengurangan rukun salat secara tidak sengaja
 - D. Menyambut kabar gembira dengan bersujud
10. Dalam salat Magrib berjamaah di masjid, Imam membaca ayat sajdah namun tidak melakukan sujud tilawah. Sebagian makmum ragu-ragu, dan ada yang mulai sujud sendirian. Jika kamu adalah salah satu makmum, apa yang seharusnya kamu lakukan berdasarkan pemahaman hukum dan etika berjamaah dalam Islam?
- A. Mengikuti imam yang tidak sujud, karena sujud tilawah merupakan sunnah
 - B. Menunggu imam lalu bertanya langsung setelah salat
 - C. Sujud tilawah sendirian karena tetap ingin melaksanakan sunah
 - D. Mengajak makmum lain untuk ikut sujud agar tidak kehilangan pahala sunah
11. Fatimah seorang pelajar yang sangat cerdas dan banyak mempunyai keterampilan di antara teman-temannya. Dia pandai membaca Al-Qur'an, pidato, menyanyi, bahkan ia pandai bermain biola. Suatu hari Fatimah dimintai tolong teman sekelasnya untuk melatih bermain biola. Sikap yang seharusnya Fatimah lakukan adalah...
- A. Beralasan tidak ada waktu untuk mengajarnya karena jadwal padat dan sibuk

- B. Menerima untuk mengajarnya dengan syarat harus ada imbalan atau timbal balik
 - C. Menolak, dengan alasan kalau temannya bisa nanti akan menyaingi dirinya
 - D. Mengajari temannya dengan ikhlas, karena akan mendapatkan pahala dari Allah Swt
12. Di suatu daerah, terjadi pencemaran sungai akibat limbah rumah tangga dan industri. Sebagian warga mulai menyadari bahwa pencemaran tersebut bertentangan dengan nilai-nilai keislaman. Jika dikaitkan dengan nilai-nilai penciptaan dan pengaturan alam semesta menurut Islam, sikap apa yang seharusnya ditumbuhkan oleh masyarakat tersebut?
- A. Menyalahkan pemerintah karena kurang pengawasan terhadap industri
 - B. Mengadakan kajian tentang pencemaran tanpa melakukan aksi nyata
 - C. Menjaga dan merawat lingkungan sebagai bagian dari ketakwaan kepada Allah Swt.
 - D. Meningkatkan pengetahuan ilmiah tanpa mengaitkan dengan aspek spiritual
13. Banyak orang yang sering mengeluh ketika terjadi kemarau panjang atau gagal panen, meskipun mereka mengetahui bahwa Malaikat Mikail bertugas mengatur rezeki dan hujan di muka bumi. Menurut pendapatmu, bagaimana seharusnya seseorang

yang beriman kepada Malaikat Mikail menyikapi kondisi tersebut?

- A. Berusaha semaksimal mungkin dan tetap bersabar karena dan yakin rezeki diatur Allah
- B. Menyalahkan pemerintah atas kegagalan panen dan tidak berusaha memperbaiki situasi.
- C. Mengeluh dan menyalahkan keadaan karena rezeki tidak sesuai harapan
- D. Pasrah sepenuhnya tanpa berusaha karena semuanya sudah ditetapkan.

14. Ani berada dalam kelompok belajar yang sering membicarakan kesalahan teman-temansekelas yang lain. Suatu hari, ia diminta ikut menyampaikan pendapat tentang salah satu temannya yang tidak hadir. Rani menolak dan mengingatkan bahwa hal itu bisa termasuk gibah. Bagaimana penilaian kamu terhadap sikap Rani?

- A. Kurang tepat karena ia tidak mengikuti arus kelompok
- B. Tepat karena ia berusaha menghindari gibah dan mengingatkan teman
- C. Tidak perlu dilakukan karena gibah dianggap hal biasa di lingkungan sekolah
- D. Berlebihan karena yang dibicarakan hanya kesalahan kecil

15. Dina menerima sebuah informasi di media sosial mengenai sebuah peristiwa besar di kotanya. Tanpa memeriksa

kebenarannya, teman-teman Dina langsung menyebarkan informasi tersebut di grup WhatsApp. Namun, Dina memilih untuk mencari tahu kebenarannya terlebih dahulu sebelum ikut menyebarkan. Berdasarkan tindakan Dina, bagaimana prinsip tabayun dalam Islam dapat memengaruhi cara seseorang bersikap terhadap informasi di media sosial?

- A. Prinsip tabayun mendorong seseorang untuk menyebarkan informasi secepat mungkin agar orang lain segera tahu.
- B. Prinsip tabayun mengajarkan seseorang untuk mengikuti tren informasi tanpa perlu mengecek fakta.
- C. Prinsip tabayun mengajarkan seseorang untuk percaya sepenuhnya pada informasi yang beredar di media sosial.
- D. Prinsip tabayun mendorong seseorang untuk memeriksa kebenaran informasi sebelum menyebarkannya agar tidak terjadi fitnah.

16. Ibu Siti sedang hamil tua dan merasa sangat lemah jika berpuasa penuh selama Ramadan. Berdasarkan syariat Islam, ia diperbolehkan untuk tidak berpuasa dan menggantinya di hari lain atau membayar fidyah. Berdasarkan kasus tersebut, bagaimana penerapan rukhsah dalam puasa membantu menjaga kesehatan ibu dan janin?

- A. Rukhsah dalam puasa hanya berlaku jika ibu tersebut sangat lemah dan sakit parah.

- B. Rukhsah dalam puasa mengizinkan ibu hamil untuk tidak berpuasa selamanya.
 - C. Rukhsah dalam puasa memudahkan ibu hamil tanpa meninggalkan kewajiban agama
 - D. Rukhsah dalam puasa memperbolehkan ibu hamil untuk makan sepuasnya tanpa batas
17. Bu Rahma sedang dalam perjalanan jauh menuju kampung halamannya yang berjarak lebih dari 100 km. Dalam perjalanan tersebut, ia melakukan salat dengan cara di-jamak dan di-qasar. Berdasarkan kasus tersebut, bagaimana penerapan rukhsah dalam salat membantu umat Islam dalam menjalankan kewajiban ibadah ketika bepergian jauh?
- A. Mempermudah pelaksanaan salat dengan menjama' qasar dalam situasi tertentu.
 - B. Mengizinkan seseorang meninggalkan salat selama perjalanan jauh.
 - C. Memberikan pilihan untuk tidak salat jika merasa lelah di perjalanan.
 - D. Memungkinkan seseorang mengganti salat dengan doa singkat ketika bepergian
18. Setelah memahami konsep rukhsah dalam puasa, Ali berinisiatif untuk membuat kampanye digital tentang pentingnya mengetahui rukhsah dalam puasa bagi ibu hamil, orang sakit, dan orang dalam perjalanan. Jika kamu menjadi

Ali, kampanye seperti apa yang akan kamu buat agar pesan tersebut mudah dipahami masyarakat?

- A. Menghafal seluruh materi rukhsah tanpa menyebarkannya kepada orang lain.
- B. Menyampaikan informasi secara lisan tanpa penjelasan detail kepada masyarakat.
- C. Membuat infografis interaktif rukhsah berpuasa dan menyebarkannya di media sosial
- D. Menyebarkan artikel panjang tanpa sumber dan disebarluaskan secara luas di media sosial.

Lampiran 3

Tabel Analisis Uji Validitas Butir Soal Uji Coba

KORELASI SKOR BUTIR DG SKOR TOTAL

=====

Jumlah Subyek= 24

Butir Soal= 25

Nama berkas: D:\USERS\USER\DOCUMENTS\UJI COBA POSTTEST 7H.ANA

No Butir Baru	No Butir Asli	Korelasi	Signifikansi
1	1	-0,182	-
2	2	0,289	-
3	3	0,521	Sangat Signifikan
4	4	0,276	-
5	5	0,558	Sangat Signifikan
6	6	0,423	Signifikan
7	7	0,441	Signifikan
8	8	-0,187	-
9	9	0,698	Sangat Signifikan
10	10	0,683	Sangat Signifikan
11	11	0,589	Sangat Signifikan
12	12	0,612	Sangat Signifikan
13	13	0,784	Sangat Signifikan
14	14	0,655	Sangat Signifikan
15	15	0,521	Sangat Signifikan
16	16	0,582	Sangat Signifikan
17	17	0,230	-
18	18	0,513	Sangat Signifikan
19	19	0,094	-
20	20	0,235	-
21	21	0,566	Sangat Signifikan
22	22	0,413	Signifikan
23	23	0,618	Sangat Signifikan
24	24	0,559	Sangat Signifikan
25	25	0,606	Sangat Signifikan

Lampiran 4

Tabel Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

TINGKAT KESUKARAN
=====

Jumlah Subyek= 24

Butir Soal= 25

Nama berkas: D:\USERS\USER\DOCUMENTS\UJI COBA POSTTEST 7H.ANA

No Butir Baru	No Butir Asli	Jml Betul	Tkt. Kesukaran(%)	Tafsiran
1	1	21	87,50	Sangat Mudah
2	2	18	75,00	Mudah
3	3	23	95,83	Sangat Mudah
4	4	20	83,33	Mudah
5	5	19	79,17	Mudah
6	6	23	95,83	Sangat Mudah
7	7	12	50,00	Sedang
8	8	16	66,67	Sedang
9	9	17	70,83	Sangat Mudah
10	10	22	91,67	Sangat Mudah
11	11	21	87,50	Sangat Mudah
12	12	22	91,67	Sangat Mudah
13	13	17	70,83	Sangat Mudah
14	14	19	79,17	Mudah
15	15	23	95,83	Sangat Mudah
16	16	19	79,17	Mudah
17	17	9	37,50	Sedang
18	18	20	83,33	Mudah
19	19	15	62,50	Sedang
20	20	15	62,50	Sedang
21	21	20	83,33	Mudah
22	22	10	41,67	Sedang
23	23	12	50,00	Sedang
24	24	15	62,50	Sedang
25	25	19	79,17	Mudah

Lampiran 5

Tabel Analisis Daya Beda Butir Soal Uji Coba

DAYA PEMBEDA

=====

Jumlah Subyek= 24

Klp atas/bawah(n)= 6

Butir Soal= 25

Nama berkas: D:\USERS\USER\DOCUMENTS\UJI COBA POSTTEST 7H.ANA

No Butir Baru	No Butir Asli	Kel. Atas	Kel. Bawah	Beda	Indeks DP (%)
1	1	5	5	0	0,00
2	2	5	4	1	16,67
3	3	6	5	1	16,67
4	4	6	4	2	33,33
5	5	6	3	3	50,00
6	6	6	5	1	16,67
7	7	5	1	4	66,67
8	8	5	6	-1	-16,67
9	9	6	2	4	66,67
10	10	6	4	2	33,33
11	11	6	4	2	33,33
12	12	6	4	2	33,33
13	13	6	1	5	83,33
14	14	6	2	4	66,67
15	15	6	5	1	16,67
16	16	6	2	4	66,67
17	17	5	2	3	50,00
18	18	6	3	3	50,00
19	19	3	3	0	0,00
20	20	5	2	3	50,00
21	21	6	3	3	50,00
22	22	3	1	2	33,33
23	23	5	0	5	83,33
24	24	5	1	4	66,67
25	25	6	3	3	50,00

Lampiran 6

Daftar Nama dan Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik Kelas

VII C

NO	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI PRETEST	NILAI POSTTEST
1	Abdul Malik Riski ambono	72	88
2	Alickha Intan Maharani	61	88
3	Alnaja Sheiza Laksyanaura	83	88
4	Bima Sena Antariksa	72	88
5	Devanita Aurea Felda	72	77
6	Eno Atha D	77	94
7	Fachri Muzhaffar Pradipta	61	94
8	Ibrahim Keisha Alfahrezi	72	88
9	Juliansyah Rosyiddin Rudyanto	55	88
10	Krisnawati Putri W.K	66	94
11	Mikhaela Syafa Prasiya Jasmine	61	94
12	Muhammad Akbar Rizqiano Hidayat	66	88
13	Muhamad Mustofa	83	88
14	Muhamad Syifa Akbar Purwanto	88	88
15	Muhammad Miftahul Hisyam	55	94
16	Nafisya Afni zulfana	83	88
17	Naura Hasna Assyifa	61	83
18	Ofira Orly Wursabhara	88	100
19	Rajib Pamungkas	88	94
20	Richie Maulana Yusuf Ryuzak	83	94
21	Ridho Abi Mussa	77	88
22	Saltsa Khulafaur Rozikin	83	88
23	Satriatama Ruby Krisnawan	61	88
24	Syukriyah Sayyidah Indart	94	100
25	Zulfian Fikri Damarjati	66	77

Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMPN 16 Semarang

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Kelas/Semester : VII/Genap

Materi pokok : Rukhsah: Kemudahan dari Allah dalam Beribadah
Kepada-Nya

Alokasi waktu : 2 Pertemuan (80 menit)

Tahun Pelajaran: 2025

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang

ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.9. Menerima ketentuan rukhsah sebagai bentuk kasih sayang dan kemudahan dari Allah SWT dalam beribadah.	1.9.1. Meyakini bahwa rukhsah merupakan bentuk kasih sayang Allah SWT.
2.9. Menunjukkan sikap tanggung jawab dan peduli dalam memahami dan menerapkan rukhsah sesuai kondisi.	2.9.1. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan ibadah meskipun dalam kondisi uzur.

3.9. Menjelaskan pengertian rukhsah dan bentuk-bentuknya dalam ibadah	3.9.1. Menjelaskan pengertian dan contoh contoh rukhsah.
4.9. Mendemonstrasikan prosedur atau langkah-langkah pelaksanaan rukhsah dalam ibadah	4.9.1. Menyusun langkah-langkah pelaksanaan salat jama' dan qashar.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan:

1. Meyakini bahwa rukhsah merupakan bentuk kasih sayang Allah SWT
2. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam melaksanakan ibadah meskipun dalam kondisi uzur
3. Menjelaskan pengertian rukhsah dan contoh-contohnya dengan tepat.
4. Menyusun langkah-langkah pelaksanaan salat jama' dan qashar dengan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian rukhsah
2. Dalil tentang rukhsah dalam Al-Qur'an dan Hadis
3. Contoh-contoh rukhsah (jama' dan qashar, tayamum, tidak puasa saat sakit)
4. Hikmah adanya rukhsah

E. METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan :Saintifik

2. Metode : *Game Based Learning (kuis kahoot)*, tanya jawab, diskusi

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Media:

- Proyektor
- Laptop
- Smarthphone

G. SUMBER BELAJAR

- Kementerian Agama Republik Indonesia. Edisi Revisi 2021 (cetakan ke-1). Pendidikan Agama dan Budi Pekerti SMP Kelas VII (Buku Siswa) Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI

H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	Observasi • Guru mengucapkan salam dan menyapa siswa dengan menanyakan kabar tentang kesehatan siswa. • Guru mengajak siswa untuk membaca do'a bersama untuk memulai pembelajaran. • Guru mengabsen kehadiran siswa. Apersepsi • Guru mengingatkan kepada	10 menit

	siswa tentang materi pembelajaran sebelumnya. • Guru mengajak siswa untuk mengaitkan sesuatu yang diketahui atau dialami siswa dengan apa yang akan dipelajari. Motivasi • Guru mempersiapkan kondisi fisik dan psikis siswa. • Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan.	
Inti	Mengamati • Siswa menyimak materi tentang rukhsah yang disampaikan guru Menanya • Guru memberikan pertanyaan dengan	50 menit

	menyajikan kasus: 'Seorang siswa sedang dalam perjalanan jauh dan tidak bisa melaksanakan salat seperti biasa. Apa yang harus dilakukan?' Mengumpulkan Informasi - Guru mengarahkan siswa mengenai cara mengerjakan dan menyelesaikan kuis interaktif kahoot. Mengasosiasi - Guru memberikan arahan kepada siswa untuk memulai menjawab game berbasis kuis interaktif kahoot. - Setiap siswa menjawab soal yang diberikan guru melalui proyektor, dan siswa menjawab melalui smarthphone. Mengomunikasikan - Siswa yang menjawab akan mendapatkan score secara otomatis, dan yang tidak menjawab score otomatis akan gugur.	
Penutup	Refleksi	20 menit

	- Guru memberikan reward kepada 3 pemenang teratas dari kuis interaktif kahoot. Kesimpulan - Guru mengajak siswa untuk bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.	
--	--	--

I. PENILAIAN

1. Sikap Spiritual

N o.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Lampiran	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>).
2..	Penilaian diri	Lembar penilaian diri	Lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment</i>

					<i>nt as learning).</i>
3.	Penilaian antar teman	Lembar penilaian antar teman	Lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>).

2. Sikap Sosial

N o.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Observasi	Jurnal	Lampiran	Saat pembelajaran berlangsung	Penilaian untuk pencapaian pembelajaran (<i>assessment for and of learning</i>).
2..	Penilaian diri	Lembar penilaian diri	Lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran (<i>assessment as learning</i>).
3.	Penilaian antar teman	Lembar penilaian antar teman	Lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian sebagai pembelajaran

					(<i>assessment as learning</i>).
--	--	--	--	--	------------------------------------

3. Pengetahuan

N o.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Tertulis	Soal-soal Pilihan Ganda dan Essai	Lampiran	Saat pembelajaran usai	Penilaian pencapaian pembelajaran (<i>assessment of learning</i>).

4. Keterampilan

N o.	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Butir Instrumen	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Kinerja	Soal keterampilan kinerja	Lampiran	Saat pembelajaran berlangsung atau usai	Penilaian untuk, sebagai dan/atau pencapaian pembelajaran (<i>assessment for, as and of learning</i>).

Lampiran 9 Instrumen Penilaian Sikap (Aektif)

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

OBSERVASI

1. Sikap Spiritual

Penilaian sikap dilakukan dengan menggunakan teknik observasi oleh guru mata pelajaran (selama proses pembelajaran pada jam pelajaran), guru bimbingan konseling (BK) dan wali kelas (selama siswa di luar jam pelajaran) yang ditulis dalam buku jurnal (yang selanjutnya disebut jurnal).

Nama Sekolah :

Kelas/Semester :

Tahun Pelajaran :

No.	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Keterampilan Spiritual
1.					
2.					
Dst.					

2. Sikap Sosial dan Emosional

Penilaian sikap dilakukan dengan menggunakan teknik observasi oleh guru mata pelajaran (selama proses pembelajaran pada jam pelajaran), guru bimbingan konseling

(BK) dan wali kelas (selama siswa di luar jam pelajaran) yang ditulis dalam buku jurnal (yang selanjutnya disebut jurnal).

Nama Sekolah :

Kelas/Semester :

Tahun Pelajaran :

No.	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Keterampilan Spiritual
1.					
2.					
Dst.					

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

DIRI SENDIRI

1. Sikap Spiritual

Petunjuk:

- Bacalah pernyataan-pernyataan keterangan indikator yang ada dibawah tabel berikut ini dengan teliti.
- Berilah tanda (√) sesuai sikap spiritual yang ditampilkan oleh peserta didik dengan kriteria sebagai berikut:

SL: Selalu

SR: Sering

JR: Jarang

TP: Tidak Pernah

Nama Siswa :

Kelas :

Semester :

NO	INDIKATOR SOAL	Skala				Skor
		SL	SR	JR	TP	
1	Saya melaksanakan sholat 5 waktu					
2	Saya mendo'akan orangtua					
3	Saya membaca al-Qur'an setiap hari					
4	Saya berdzikir setiap hari					
Jumlah						
Nilai						

2. Sikap Sosial dan Emosional

Petunjuk:

- Bacalah pernyataan-pernyataan keterangan indikator yang ada dibawah tabel berikut ini dengan teliti.
- Berilah tanda (✓) sesuai sikap spiritual yang ditampilkan oleh peserta didik dengan kriteria sebagai berikut:

SL: Selalu

SR: Sering

JR: Jarang

TP: Tidak Pernah

Nama Siswa :

Kelas :

Semester :

NO	INDIKATOR SOAL	Skala				Skor
		SL	SR	JR	TP	
1	Saya mengajak teman untuk sholat berjamaah					
2	Saya bersilaturahmi dengan tetangga					
3	Saya ikut mengurus jenazah di kampung saya					
4	Saya bertanggungjawab atas perbuatan saya					
Jumlah						
Nilai						

Skor teoritik minimal: 4

Skor teoritik tertinggi: 16

Keterangan Skor:
4= Sangat Baik/selalu
3= Baik/sering
2= Cukup/jarang
1= Kurang/tidak pernah

Kriteria Nilai
A= 80 – 100 :Baik Sekali
B= 70 – 79 : Baik
C= 60 – 69 :Cukup
D= < 60 Kurang

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

Rubrik Penilaian

1. Sangat Baik (SB) : Siswa selalu memperlihatkan sikap yang positif dan sangat baik dalam menjalankan indikator.
2. Baik (B) : Siswa sering memperlihatkan sikap yang positif dalam menjalankan indikator.
3. Cukup (C) : Siswa jarang memperlihatkan sikap yang positif dalam menjalankan indikator.
4. Kurang (K) : Siswa tidak pernah memperlihatkan sikap yang positif dalam menjalankan indikator.

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

TEMAN SEJAWAT

1. Sikap Spiritual

Petunjuk:

- Bacalah pernyataan-pernyataan indikator yang sudah terlampir
- Berilah tanda (√) pada kolom sesuai dengan sikap yang ditampilkan oleh peserta didik dengan kriteria sebagai berikut:

SL: Selalu

SR: Sering

JR: Jarang

TP: Tidak Pernah

Nama Teman yang Dinilai :

Nama Penilai :

Kelas :

Semester :

NO	INDIKATOR SOAL	Skala				Skor
		SL	SR	JR	TP	
1	Teman saya sholat 5 waktu					
2	Teman saya mendo'akan orangtuanya					
3	Teman saya membaca al-Qur'an setiap hari					
4	Teman saya berdzikir setiap hari					
Jumlah						

2. Sikap Sosial

Petunjuk:

- Bacalah pernyataan-pernyataan indikator yang sudah terlampir
- Berilah tanda (√) pada kolom sesuai dengan sikap yang ditampilkan oleh peserta didik dengan kriteria sebagai berikut:

SL: Selalu

SR: Sering

JR: Jarang

TP: Tidak Perna

Nama Teman yang Dinilai :

Nama Penilai :

Kelas :

Semester :

No	INDIKATOR SOAL	Skala				Skor
		SL	SR	JR	TP	
1	Teman saya mengajak sholat berjamaah					
2	Teman saya bersilaturahmi dengan tetangga					
3	Teman saya ikut mengurus jenazah					
4	Teman saya selalu bertanggungjawab					
Jumlah						

Keterangan Skor:	Kriteria Nilai
4= Sangat Baik/selalu	A= 80 – 100 :Baik Sekali
3= Baik/sering	B= 70 – 79 : Baik
2= Cukup/jarang	C= 60 – 69 :Cukup
1= Kurang/tidak pernah	D= < 60 Kurang

Rubrik penilaian

- 1. Sangat Baik (SB)** :Siswa selalu memperlihatkan sikap yang positif dan sangat baik dalam menjalankan indikator.
- 2. Baik (B)** :Siswa sering memperlihatkan sikap yang positif dalam menjalankan indikator.
- 3. Cukup (C)** :Siswa jarang memperlihatkan sikap yang positif dalam menjalankan indikator.
- 4. Kurang (K)** :Siswa tidak pernah memperlihatkan sikap yang positif dalam menjalankan indikator.

PENILAIAN PENGETAHUAN (KOGNITIF)

- a. Kolom pilihan ganda.

Skor penilaian sebagai berikut:

Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda

No.	Indikator	Instrumen
1-18	Terlampir	Terlampir

INSTRUMEN PENILAIAN KETERAMPILAN (PSIKOMOTORIK)

- a. Penerapan salat jama' ta'khir dan jama qasar

No.	Nama	Aspek yang dinilai			Nilai
		Bacaan	Gerakan	Ketepatan	
1.					
2.					
3.					
Dst.					

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

Semarang, 18 Mei 2025

Guru Bidang Studi



Mohammad Asfa

Peneliti



Hasna Ibtisamah

Lampiran 1

Dokumentasi Penelitian

Pelaksanaan uji coba instrumen tes



Pelaksanaan Pretest



Pelaksanaan Posttest



Pembagian Reward Pemenang Kuis



Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 2248/Un.10.3/K/DA.04.10/5/2025
Lamp : -
Hal : Permohonan Izin
Uji Coba Instrumen Pretest dan Posttest

Semarang, 14 Mei 2025

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMPN 16 Semarang
Ibu Purnami Subadiyah, S.Pd,M.Pd

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Hasna Ibtisamah Syakiroh
NIM : 2103016228
Semester : Genap 8
Judul Skripsi: Pengaruh Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran PAI Berbasis HOTS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMPN 16 Semarang

Dosen Pembimbing: Bapak Dr.Karnadi, M.Pd

Mahasiswa tersebut membutuhkan data dengan tema/judul skripsi yang sedang disusun, oleh karena itu kami mohon mahasiswa tersebut di berikan ijin melaksanakan uji coba instrumen pretest dan posttest di SMPN 16 Semarang, terhitung mulai tanggal 15 Mei 2025 dan data tersebut diharapkan dapat menjadi bahan kajian (analisis) bagi mahasiswa kami.

Demikian, atas perhatian dan terakbulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,
Kabag Tata Usaha
Siti Khotimah

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Riset

PEMERINTAH KOTA SEMARANG DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 16 SEMARANG Jl. Prof. Dr. Hamka Ngelijen Semarang 50181 Telp. (024) 7606676 , Email : Smp16-semarang@gmail.com		
LEMBAR DISPOSISI		
Nomor Agenda/Registrasi :	Tkt. Keamanan : SR / R / B	
Tanggal Penerimaan : 14 Mei 2025	Tgl. Penyelesaian :	
Tanggal dan Nomor Surat :	14 Mei 2025 , 2242 / Un. 10.3/K/KM.00.11/5/2025	
Dari :	UIN Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	
Ringkasan Isi :	Permohonan Ijin Uji Coba Instrumen Pretest dan Posttest	
Lampiran :		
Disposisi	Diteruskan Kepada	Paraf
Mohon dibantu.	1. Dra. Retig 2. 3. 4. 5. 6. 7.	
Semarang 14 Mei 2025 Mochammad. Rofa		

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Hasna Ibtisamah Syakiroh
2. Tempat Tgl Lahir : Malang, 07 November 2003
3. Alamat Lengkap : Perum Graha Tamansari blok B.10
Tembalang Semarang
4. No Hp : 082142601499
5. E-mail : hasnaibtisamah07@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Nurul Ilmi Semarang
 - b. SDN Sambiroto 03 Semarang
 - c. SMPS AL Rifaie 01 Malang
 - d. SMAS Al Rifaie 01 Malang
2. Pendidikan Non Formal
 - a. Pondok Pesantren Modern Al Rifaie 1 Malang

Semarang, 21 Juni 2025
Pembuat Pernyataan



Hasna Ibtisamah