

Pengaruh Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, And Extending (CORE) Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SMA

Taufiq Hidayatul Warid, Yushardi*, Muhammad Asyroful Mujib, Sri Astutik, Bejo Apriyanto

Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember, Jl Kalimantan 37, Jember 68121, Indonesia

*Penulis korespondensi, e-mail: yus_agk.fkip@unej.ac.id

ABSTRAK

Kombinasi antara model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE)* dengan media pembelajaran interaktif berbasis pada teknologi seperti *Kahoot* diharapkan dapat memberi siswa pengalaman yang berarti saat aktivitas belajar berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE)* berbantuan *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa SMA. Jenis penelitian yang dipilih yakni *quasi experiment* dengan desain *posttest only control group design*. Populasi meliputi seluruh kelas XI IPS MAN 2 Jember. Hasil uji homogenitas menunjukkan komposisi data heterogen sehingga sampel ditentukan dengan menggunakan *purposive random sampling*. Hasil dari uji normalitas memperlihatkan bahwa nilai *posttest* siswa tidak terdistribusi normal. Oleh sebab itu uji *Mann-Whitney U* dipilih untuk membuktikan hipotesis yang sudah ditentukan. Uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi pada variabel kemampuan berpikir kritis yakni 0.000 dan variabel hasil belajar siswa yakni 0.038 sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Kemampuan berpikir kritis yang mendapatkan rerata tertinggi terdapat pada indikator memberikan penjelasan sederhana. Variabel hasil belajar menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen yang mendapat nilai diatas KKM mencapai 54,84%. Persentase ini lebih besar dari kelas kontrol yang hanya mencapai 32,26%.

Kata Kunci: Model pembelajaran *CORE*, *Kahoot*, Kemampuan berpikir kritis, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 mengacu pada landasan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menyebabkan pendidikan dituntut agar menghasilkan sumber daya manusia yang menguasai kemampuan yang berguna seiring dengan perkembangan zaman seperti keterampilan berpikir kritis (Ariani & Festiyed, 2019). Pembelajaran di SMA yang melibatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sesuai sistem pendidikan nasional seperti berpikir kritis pada siswa, sampai saat ini masih dalam proses perkembangan. Pemerintah mengupayakan berbagai solusi dalam mengatasi permasalahan pendidikan seperti rendahnya kreativitas, kecakapan, keaktifan, dan prestasi siswa. Permasalahan terjadi dalam dunia pendidikan umumnya disebabkan oleh proses kegiatan belajar yang masih cenderung pada *teacher centered* serta kurangnya inovasi dalam menggunakan model dan media pembelajaran (Cintia dkk., 2018).

Penentuan model pembelajaran yang bersifat konstruktivis akan mendorong siswa untuk membangun pengetahuan awal yang dimiliki sehingga partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran menjadi meningkat (Amalia dkk., 2021; Salsabilla dkk., 2023). Metode diskusi menjadi salah satu alternatif dalam mengonstruksi pengetahuan siswa (Udayani dkk., 2018). Penerapan metode diskusi ketika saat belajar,

siswa akan mendapatkan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan bersama siswa lain dengan cara membahas permasalahan yang diberikan sehingga dapat menciptakan suasana belajar dan meningkatkan kualitas interaksi antar siswa. Model pembelajaran yang didalamnya terdapat diskusi yakni model pembelajaran *Connecting, Organizing, Reflecting, and Extending (CORE)*. Nisa dkk. (2021) menggunakan model pembelajaran *CORE* agar kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa, serta aktifitas siswa ketika proses belajar berlangsung menjadi lebih baik. Murniati dkk. (2020) juga menerapkan model pembelajaran *CORE* dengan tujuan agar pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan kemampuan berpikir kritis meningkat. Widura dkk. (2018), menyatakan bahwa penggunaan model pembelajaran *CORE* yang dimodifikasi berupa pengaplikasian media audio visual menjadi alat bantu saat aktivitas belajar pada siswa berlangsung memberikan hasil yang beda secara signifikan jika dibandingkan penerapan pembelajaran konvensional pada hasil belajar. Model pembelajaran *CORE* membiasakan siswa agar terlatih berpikir reflektif sehingga mampu untuk menemukan solusi terhadap masalah yang berbeda-beda dengan konsep yang sama yakni menghubungkan pengetahuan terdahulu dengan pengetahuan baru yang diperoleh.

Pengembangan kemampuan pada siswa tidak hanya melalui penggunaan model pembelajarannya bersifat konstruktivis, peran penggunaan media pembelajaran yang tepat dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. *Kahoot* merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang lebih condong ke permainan namun dapat digunakan sebagai media pelaksanaan kuis secara *online* di dalam kelas. *Kahoot* sebagai aplikasi yang berbasis pada *game*, dapat digunakan untuk meninjau pengetahuan siswa sekaligus digunakan sebagai media penilaian formatif. Implementasi penggunaan *Kahoot* memberikan keuntungan berupa efisiensi waktu karena ujian dilakukan bersama-sama dan diakhiri secara bersamaan. Namun keuntungan efisiensi ini akan maksimal apabila dilengkapi dan didukung oleh internet dan fasilitas yang memadai (Warsihna dkk., 2019). *Kahoot* merangsang respon siswa untuk belajar sambil bermain dengan penggunaan yang mudah (Umboh dkk., 2021). Penggunaan *Kahoot* disertai dengan model pembelajaran *Computer Assisted Instruction (CAI)* yang dilakukan oleh Fitriani dkk (2019) memberikan bukti bahwa hasil yang dicapai siswa setelah menjalani pembelajaran ditemukan adanya perbedaan. Perbedaan yang ditemukan yaitu kelas eksperimen yang diberi perlakuan media pembelajaran *Kahoot* dan model pembelajaran *CAI* memperoleh rerata nilai yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang tidak mendapat perlakuan. Ponna dkk (2022) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengkaji seberapa jauh peningkatan yang terjadi pada kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan metode *Predict-Observe-Explain* berbantuan *Kahoot*. Penelitian tersebut membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis matematis mengalami peningkatan dengan menggunakan metode *POE* berbantuan *Kahoot*.

Penggunaan model dan media pembelajaran akan mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, dimana kemampuan berpikir kritis juga termasuk di dalamnya. Kombinasi penggunaan media pembelajaran interaktif dengan pembelajaran *CORE* menjadi salah satu langkah agar kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Penelitian ini berfokus untuk merancang pembelajaran yang bertujuan agar kemampuan berpikir kritis pada siswa berkembang dan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* pada mata pelajaran Geografi di sekolah.

METODE

Jenis penelitian yang dipilih yaitu penelitian eksperimen semu dengan *desain posttest only control group design*. Lokasi penelitian bertempat di MAN 2 Jember yang ditentukan menggunakan metode *purposive sampling area*. Populasi yang digunakan yakni seluruh kelas XI IPS. Uji homogenitas dilakukan pada nilai ujian akhir semester ganjil untuk menentukan sampel penelitian. Hasil pengujian data yang

telah dilakukan mendapatkan hasil heterogen sehingga sampel ditentukan dengan menggunakan *purposive random sampling*. Variabel bebas yakni model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* sedangkan variabel terikat yakni kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian utama berupa tes di akhir pembelajaran dimana soal-soal yang disajikan berbentuk pilihan ganda sebanyak sepuluh (10) soal dan lima (5) soal *essay* yang akan diberikan setelah selesai pembelajaran.

Teknik analisis data terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan bahwa komposisi data yang terkumpul dari sampel penelitian homogen atau heterogen. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang terkumpul dari sampel penelitian terdistribusi normal menggunakan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Data akan dinyatakan normal apabila perbedaan yang ada pada data sampel penelitian tidak signifikan dan nilai sig. yang didapatkan dari uji normalitas lebih dari 0.05 (> 0.05). Uji hipotesis bertujuan untuk membuktikan apakah model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar. Pengujian hipotesis menggunakan metode uji *independent sample t-test* apabila sebaran data yang didapatkan dari kedua kelas penelitian memiliki distribusi normal. Jika hasil pengolahan membuktikan data memiliki sebaran tidak normal maka menggunakan uji *Mann-Whitney U*. Uji normalitas yang dilakukan menunjukkan data tidak terdistribusi normal sehingga uji *Mann-Whitney U* dipilih sebagai metode uji hipotesis kedua variabel bebas. Kriteria kemampuan berpikir kritis terdapat pada Tabel 1 berikut:

Interval Nilai	Kriteria
91 – 100	Sangat tinggi
79 – 90	Tinggi
65 – 78	Cukup
50 – 64	Rendah
< 50	Sangat Rendah

Sumber: Kurniawan dkk., 2022

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa didapatkan dari tes yang dilakukan siswa pada materi Dinamika Kependudukan yang berfokus pada permasalahan kependudukan dan upaya dalam mengatasinya. *Posttest* dilakukan di akhir pertemuan setelah pemberian perlakuan eksperimental berupa penggunaan model pembelajaran *CORE* pada kelas eksperimen. Hasil *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa terdapat pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Nilai dan rata-rata *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa

Kelas	Nilai <i>Posttest</i> tertinggi	Nilai <i>Posttest</i> terendah	Jumlah Nilai	Rata-rata
Kelas Kontrol	100	75	2665	85,97
Kelas Eksperimen	100	60	2365	76,29

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Nilai *posttest* setiap siswa akan diketahui dengan cara menjumlahkan semua nilai yang diperoleh pada tiap butir soal. Perolehan akhir tes penelitian terdapat pada Tabel 2 di atas. Kelas yang diberi perlakuan memperoleh rerata nilai sebesar 85,97 sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan sebesar 76,29. Data dari hasil tes yang dilakukan siswa kemudian diuji normalitas untuk membuktikan normal atau tidaknya sebaran data yang didapat dari sampel penelitian. Hasil uji normalitas dari *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa terdapat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	859.677	767.742
	Std. Deviation	789.719	1.021.016
	Absolute	.196	.182
Most Extreme Differences	Positive	.162	.182
	Negative	-.196	-.092
Test Statistic		.196	.182
Asymp. Sig. (2-tailed)		.004 ^c	.010 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Hasil akhir uji normalitas dari *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa yang dikumpulkan dari kedua subjek penelitian ditampilkan pada Tabel 3. Kolom *Asymp. Sig (2 tailed)* menunjukkan angka 0.004 pada kelas eksperimen dan 0.010 pada kelas kontrol. Angka hasil uji normalitas dari kedua kelas penelitian berada dibawah $< 0,05$ sehingga kedua data dari kelas penelitian tersebut terdistribusi tidak normal. Langkah selanjutnya yaitu dilakukan pengujian *Mann-Whitney U* untuk membuktikan apakah model pembelajaran CORE berbantuan Kahoot mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa atau tidak.

Tabel 4. Uji *Mann-Whitney U Posttest* Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

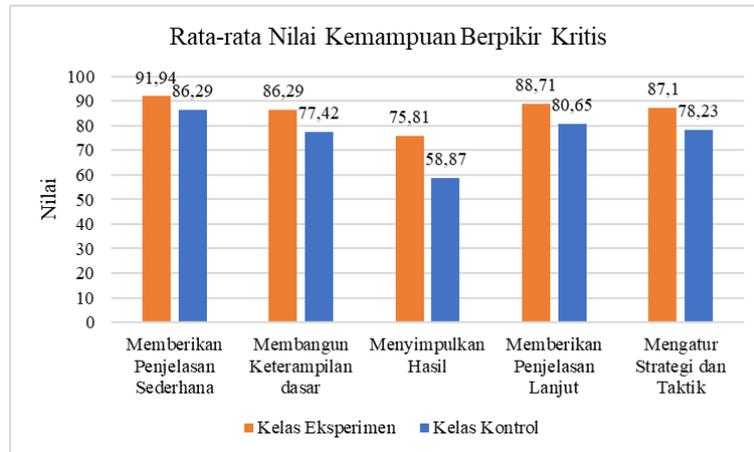
Test Statistics ^a	
Kemampuan Berpikir Kritis	
<i>Mann-Whitney U</i>	223.500
Wilcoxon W	719.500
Z	-3.670
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Hasil dari uji hipotesis kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan uji *Mann-Whitney U* disajikan pada Tabel 4. Kolom *Asymp Sig. (2-tailed)* menunjukkan angka 0.000. Nilai signifikansi berada di bawah 0.05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dasar pengambilan tersebut disesuaikan dengan ketentuan dasar pengambilan yang telah disebutkan sebelumnya. Hal ini memberikan arti bahwa kemampuan berpikir kritis siswa mendapatkan pengaruh pasca penerapan model pembelajaran CORE berbantuan Kahoot.

Indikator yang memperoleh nilai rata-rata tertinggi dari penggunaan model pembelajaran CORE berbantuan Kahoot terdapat pada indikator memberikan penjelasan sederhana. Indikator tersebut mendorong siswa untuk menganalisis argumen terkait dengan dampak ledakan penduduk. Kemampuan siswa untuk fokus pada pertanyaan akan mendorong siswa untuk dapat menjawab pertanyaan dengan tepat. Selain itu, perbedaan nilai yang memiliki perbedaan signifikan terdapat pada indikator menyimpulkan hasil. Indikator ini mendorong siswa untuk dapat menyimpulkan alasan dari perpindahan penduduk yang disebabkan oleh perbedaan potensi wilayah. Nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa tiap indikator disajikan pada grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Jumlah Nilai Berpikir Kritis Tiap Indikator

Gambar 1 menunjukkan bahwa perbedaan nilai rata-rata tertinggi terdapat pada indikator menyimpulkan hasil yakni sebesar 16,94. Sedangkan perbedaan nilai rata-rata terendah terdapat pada indikator memberikan penjelasan sederhana yakni 5,65. Pada penelitian ini ditemukan bahwa capaian nilai tertinggi terletak pada indikator memberikan penjelasan sederhana. Hasil ini serupa dengan penelitian Holiqi dkk. (2022) yang menemukan bahwa penggunaan *Kahoot* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, indikator memberikan penjelasan sederhana memperoleh nilai paling tinggi dari indikator lainnya. Pada indikator ini, soal yang diberikan masih bersifat umum, belum sampai pada tahap studi kasus namun tetap memerlukan pemikiran kritis dalam menjawab. Sebaliknya, perolehan nilai pada terendah terdapat pada indikator menyimpulkan hasil. Pada indikator ini, soal yang diberikan sudah sampai pada tahap studi kasus. Siswa sebagian sudah mampu untuk menjawab, namun pada jawaban tersebut siswa memberikan pernyataan yang terbalik dan belum menyebutkan alasan utama penduduk melakukan mobilitas. Tingkatan kemampuan berpikir kritis siswa disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Kriteria Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Jumlah siswa	Presentase (%)	Jumlah siswa	Presentase (%)
Sangat tinggi	10	32,26	4	12,91
Tinggi	15	48,39	7	22,58
Cukup	6	19,35	19	61,29
Rendah	0	0	1	3,22
Sangat Rendah	0	0	0	0

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Tabel 5 diatas memperlihatkan bahwa siswa pada kelas eksperimen tidak ada yang berada pada tingkatan kemampuan berpikir kritis rendah hingga sangat rendah namun pada kelas kontrol hanya 1 siswa yang berada pada tingkatan rendah. Sebagian besar siswa pada kelas kontrol memiliki kemampuan berpikir kritis tingkat cukup. Pemberian perlakuan eksperimental pada kelas eksperimen memperlihatkan aktivitas siswa yang tidak lagi pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Peran aktif siswa terlihat saat proses berpikir, membangun, dan menemukan pengetahuan baru berdasarkan permasalahan yang dikaji. Murniati dkk (2020) juga menemukan bahwa model pembelajaran *CORE* menjadikan siswa lebih aktif dan rasa ingin tahu meningkat. Siswa dituntut untuk bisa mengingat informasi dan menggunakannya untuk mengkoneksikan terkait topik yang dibahas di dalam diskusi kelompok. Penggunaan *Kahoot* sebagai alat bantu dalam pembelajaran mendorong siswa agar tidak pasif saat pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Sari (2019) bahwa *Kahoot* dapat menstimulus siswa agar dapat berpartisipasi aktif saat aktivitas belajar berlangsung.

Model pembelajaran *CORE* membantu siswa untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan diskusi berlangsung sehingga dapat menyusun dan mengeksplorasi pengetahuan baru. Sejalan dengan pendapat tersebut, Siregar dkk. (2018), Ifa dkk. (2023), dan Rizqiyah dkk. (2023) menyatakan bahwa partisipasi aktif siswa saat aktivitas belajar berlangsung akan memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan *Kahoot* sebagai alat bantu dalam pembelajaran menjadikan diskusi lebih optimal. Hal ini disebabkan bahan diskusi diberikan melalui aplikasi *Kahoot* yang terdapat pada ponsel pintar pada masing-masing kelompok. Sejalan dengan pendapat Muryani & Purwanti (2021) bahwa *Kahoot* adalah media interaktif membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik sebab *style* belajar yang ditekankan pada aplikasi *Kahoot* yaitu menghubungkan partisipasi aktif siswa dengan rekan sejawatnya. Pada dasarnya model pembelajaran *CORE* berlandaskan pada teori konstruktivisme sehingga dalam pembelajaran siswa mengonstruksi/membangun pengetahuan secara mandiri melalui korelasi dan hubungan timbal balik dengan objek, fenomena, dan pengalaman yang dimiliki (Nubhan dkk., 2022).

Variabel terikat selanjutnya yaitu hasil belajar. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui tes pada akhir pertemuan menggunakan aplikasi *Kahoot*. Hal ini dilakukan agar memberikan pengalaman bagi siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Hasil dari nilai *posttest* hasil belajar siswa terdapat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Nilai dan rata-rata *posttest* hasil belajar siswa

Kelas	Nilai <i>Posttest</i> tertinggi	Nilai <i>Posttest</i> terendah	Jumlah Nilai	Rata-rata
Kelas Kontrol	90	40	2110	68,06
Kelas Eksperimen	90	40	2280	73,55

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Nilai *posttest* setiap siswa akan diketahui dengan cara menjumlahkan semua nilai yang diperoleh pada tiap butir soal. Perolehan akhir tes penelitian terdapat pada Tabel 6 di atas. Kelas yang diberi perlakuan memperoleh rerata nilai sebesar 73,55 sedangkan kelas yang tidak diberi perlakuan sebesar 68,06. Data dari hasil tes yang dilakukan siswa kemudian diuji normalitas untuk membuktikan normal atau tidaknya sebaran data yang didapat dari kedua sampel penelitian. Hasil uji normalitas pada hasil belajar siswa terdapat pada Tabel 7 berikut:

Tabel 7. Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		31	31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	73.87	68.06
	Std. Deviation	12.021	11.950
	Absolute	.276	.177
Most Extreme Differences	Positive	.208	.137
	Negative	-.276	-.177
Test Statistic		.276	.177
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.014 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Hasil akhir uji normalitas pada kedua data yang sudah dikumpulkan dari subjek penelitian ditampilkan pada Tabel 4.7. Hasil *Asymp. Sig (2 tailed)* mendapatkan angka 0.000 pada kelas eksperimen dan 0.014 pada kelas kontrol. Angka hasil uji normalitas pada kedua kelas penelitian berada dibawah $< 0,05$ sehingga kedua data dari kelas penelitian tersebut memiliki distribusi tidak normal. Langkah selanjutnya yaitu dilakukan pengujian *Mann-Whitney U* untuk membuktikan apakah model

pembelajaran CORE berbantuan Kahoot mempengaruhi hasil belajar siswa atau tidak

Tabel 8. Uji *Mann-Whitney U Posttest* Hasil Belajar Siswa

Test Statistics ^a	
	Hasil Belajar
<i>Mann-Whitney U</i>	339.500
Wilcoxon W	835.500
Z	-2.073
Asymp. Sig. (2-tailed)	.038

a. Grouping Variable: Kelas

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Tabel 8 diatas memperlihatkan hasil dari uji hipotesis pada hasil belajar siswa dengan metode uji *Mann-Whitney U*. Kolom *Asymp Sig. (2-tailed)* menunjukkan angka 0.038 dimana nilai signifikansi yang diperoleh yakni < 0.05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dasar pengambilan tersebut disesuaikan dengan ketentuan dasar pengambilan keputusan yang telah disusun sebelumnya. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Perbedaan capaian hasil yang berbeda pada kedua kelas penelitian disebabkan oleh pemberian perlakuan eksperimental yang tidak sama. Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan eksperimental yakni penggunaan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot*, sedangkan pembelajaran yang dilaksanakan di kelas kontrol seperti biasanya yakni pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Perolehan hasil belajar yang berbeda disebabkan penggunaan metode diskusi saat aktivitas belajar pada siswa berlangsung. Siswa mendapatkan konsep yang sedang dipelajari melalui diskusi dengan kelompoknya dan memberikan siswa menjalani pembelajaran yang lebih bermakna. Widura dkk., (2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran *CORE* memungkinkan siswa membangun kerja sama dengan siswa lain dalam kelompoknya, menemukan konsep-konsep yang dipelajari, dan terus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki.

Penerapan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* juga menyebabkan perbedaan pada persentase siswa yang tuntas. Persentase ketuntasan kelas eksperimen mencapai 54,84% sedangkan pada kelas kontrol hanya 32,26%. Selain perbedaan perlakuan dalam penggunaan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot*, kelas eksperimen juga mendapat perlakuan tambahan berupa penggunaan *Kahoot* sebagai alat evaluasi. Kelas kontrol mengerjakan *posttest* di kertas seperti pada umumnya. Perbedaan hasil yang diperoleh pada variabel hasil belajar ini turut mendukung bahwa model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran mendukung pelaksanaan model pembelajaran *CORE* yang karakteristiknya menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif saat menjalani aktivitas belajar. *Kahoot* membantu siswa supaya tidak mengalami kejenuhan dalam pembelajaran dan memberikan stimulus kepada siswa dalam motivasi belajar. Fera & Purwanto (2021) menyebutkan bahwa *Kahoot* dapat meningkatkan keseriusan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran serta menjadikan siswa berpartisipasi aktif di lingkungan belajar dan saat proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* ini memberikan perbedaan pada pemahaman siswa yang dibuktikan dengan nilai akhir *posttest*. Kriteria hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4.9 berikut.

Tabel 9. Kriteria Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
>75	Tuntas	17	54,84	10	32,26
<75	Tidak Tuntas	14	45,16	21	67,74
	Jumlah	31	100	31	100

Sumber: Hasil Pengolahan Data, 2023

Pada kelas eksperimen, pelaksanaan *posttest* hasil belajar dilakukan melalui media *Kahoot*. Hasilnya, capaian belajar siswa yang diberi perlakuan eksperimental memperlihatkan hasil yang lebih baik. Penggunaan *Kahoot* sebagai alat evaluasi melatih siswa untuk cepat tanggap melalui sistem dan konsep kuis *Kahoot* itu sendiri. Semakin cepat siswa menjawab benar maka poin yang diperoleh juga semakin tinggi. Hal ini mendorong siswa untuk menjadi pemenang dan memperoleh nilai tertinggi (Daryanes & Ririen, 2020). Penggunaan *Kahoot* sebagai alat evaluasi memberikan dampak positif kepada siswa kelas eksperimen. *Kahoot* didesain dengan bentuk permainan agar siswa dapat menanggapi kuis, diskusi, dan survei yang telah dibuat. Sebagai alat evaluasi, *Kahoot* memberikan banyak pilihan bentuk soal berupa uraian, *multiple choice*, *true or false*, dan sebagainya. Pemilihan alat penilaian pembelajaran yang sesuai akan menuntun siswa secara aktif agar giat mempelajari materi yang diberikan dan memunculkan perasaan senang saat menjalani aktivitas belajar. Hal ini akan menyebabkan hasil belajar siswa dapat dicapai secara maksimal (Ramlah dkk., 2018)

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan diatas, kesimpulan yang diambil yaitu model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* mempengaruhi kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Pendapat ini dibuktikan dengan hasil uji *Mann-Whitney U* dimana nilai signifikansi yang diperoleh pada kemampuan berpikir kritis yakni 0.000 dan hasil belajar sebesar 0.038. Kedua angka hasil uji hipotesis berada di bawah 0.05 (< 0.05) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam penerapan model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, model pembelajaran *CORE* berbantuan *Kahoot* dapat diterapkan untuk melaksanakan pembelajaran geografi dengan tujuan agar kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa SMA meningkat.

REFERENSI

- Amalia, R., Astutik, S., & Yushardi, Y. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TTW (*Think, Talk, Write*) Menggunakan Multimedia Video pembelajaran dalam Pembelajaran Fisika di SMA. *JURNAL PEMBELAJARAN FISIKA*, 1(2), 212-217.
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa. *Perspektif ilmu pendidikan*, 32(1), 67-75.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- Fera, F., & Purwanto, A. (2021). Pengaruh Penggunaan *Game* Online *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Geografi di Kabupaten Sambas. *GEO KHATULISTIWA: Jurnal Pendidikan Geografi dan Pariwisata*, 1(1), 20-28.

- Holiqi, S. E., Maryani, M., & Prastowo, S. H. B. (2022). Development Of Contextual Assessment Instruments For Students' Critical Thinking Skills Using Kahoot Quiz. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 10(2), 176-186.
- Ifa, H., Astutik, S., Apriyanto, B., Mujib, M. A., & Kurnianto, F. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa SMA/MA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 88-104.
- Murniati, M., Ayub, S., & Sahidu, H. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) Terhadap Pemahaman Konsep Fisika dan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Pijar MIPA*, 15(2), 116–121.
- Muryani, A., & Purwanti, K. Y. (2021). Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JANACITTA*, 4(1).
- Nubhan, A., Sukardi, S., & Nursaptini, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Connecting, Organizng, Reflecting, Extending (CORE)* Berbantuan Edmodo Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(2), 147-156.
- Nisa, F., Bakti, I., & Winarti, A. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Connecting, Organizing, Reflecting, Extending (CORE) Pada Materi Hidrolisis Garam. *JCAE (Journal Of Chemistry And Education)*, 5(1), 21-28.
- Ponna, A. S. A., Suratman, A., Sugilar, H., & Kariadinata, R. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis melalui Metode *Predict-Observe-Explain* Berbantuan Aplikasi Kahoot. *Jurnal Perspektif*, 6(1), 41-51.
- Ramlah, R., Aunurrahman, A., & Halidjah, S. Pengaruh Evaluasi Pembelajaran Berbasis Kahoot Terhadap Minat dan Hasil Belajar Tematik Siswa di Sekolah Dasar Al Mumtaz Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(10).
- Rizqiyah, S., Astutik, S., Apriyanto, B., Pangastuti, E. I., & Nurdin, E. A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran EXO-OLO Task dengan Bantuan Media Spinning Question Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 1-9.
- Salsabilla, A. D., Astutik, S., Nurdin, E. A., Kurnianto, F. A., & Mujib, M. A. (2023). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa Geografi SMA. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 6(1), 157-165.
- Sari, S. N., Shodiqin, A., & Buchori, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK pada Materi Persamaan Lingkaran. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 4, pp. 441-446).
- Siregar, N. A. R., Deniyanti, P., & El Hakim, L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *CORE* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Disposisi Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Siswa SMA Negeri di Jakarta Timur. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 11(1).
- Udayani, K. R., Gita, I. N., & Suryawan, I. P. P. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *CORE* Berbantuan Masalah Terbuka Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(1), 54-62.
- Umboh, D., Tarusu, D., Marini, A., & Sumantri, M. S. (2021). Improvement of Student Mathematics Learning Outcomes Through Kahoot Learning Games Application At Elementary School. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1869, No. 1, p. 012124). IOP Publishing.

Widura, I. D. G. S. (2018). Pengaruh Model *CORE* Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal For Lesson and Learning Studies*, 1(3), 258-267.