

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh Media Pembelajaran *game* edukasi berbasis *kahoot* terhadap Tingkat berpikir *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa kelas V di SDN Karangduak II Tahun ajaran 2022-2023. Penelitian ini merupakan penelitian menggunakan kuantitatif dengan jenis *eksprimen Pre-Experimental Designs* dengan bentuk.. sampel salam penelitian ini siswa kelas V di SDN Karangduak II dengan jumlah 28 siswa, siswa perempuan berjumlah 17 orang dan siswa laki-laki berjumlah 11 orang. Penelitian ini dilakukan selama 6 kali pertemuan dan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu dilakukan dengan (1) Observasi, (2) Tes, dan (3) Dokumentasi. Analisis data hasil penilaian siswa menggunakan *SPSS versi 26 for windows*.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh ketercapaian tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa dikatakan berhasil jika tujuan pembelajaran terpenuhi. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes yang dibagikan kepada seluruh siswa kelas V sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Hasil dari tes dilakukan uji statistic dengan menggunakan uji T. berdasarkan analisis uji dapat diketahui bahwa tingkat berpikir *higher order thinking skill* (HOTS) siswa kelas V di SDN Karangduka II lebih baik dari sebelum adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi *kahoot*.

Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa : (1) tingkat berpikir *higher order thinking skill* (HOTS) siswa kelas V menunjukkan bahwa hanya 1 siswa yang tuntas dan 27 siswa yang tidak tuntas (64,07) tidak memenuhi KKM 75 dan sedangkan setelah diterapkannya media pembelajaran *game* edukasi berbasis *kahoot* menunjukkan 27 siswa yang tuntas dan 1 orang siswa yang tidak tuntas (86.75) dari nilai KKM 75. Hasil *posttest* siswa kelas V SDN Karangduak II mengalami peningkatan dari hasil *pretest* dengan selisih nilai sebesar 22,68. Sehingga dapat disimpulkan nilai probabilitas ($\text{sig} = 0,000$) artinya, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran *game* edukasi berbasis *kahoot* terhadap tingkat berpikir *higher order thinking skill* (HOTS) siswa kelas V di SDN Karangduka II Tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, kahoot, Tingkat berpikir HOTS*