

**PENGEMBANGAN MATERI AJAR KETERAMPILAN MENINGKATKAN  
INFORMASI TENTANG TOKOH BERBASIS KAHOOT PADA SISWA KELAS XII  
MAN 1 MEDAN**

Marshanda Manurung<sup>1</sup>, Rani Theresya Hutabarat<sup>2</sup>, Agni Lorensia Sihombing<sup>3</sup>,  
Romatua Harianja<sup>4</sup>, Melinda Isabella Tarigan<sup>5</sup>, Trisnawati Hutagalung<sup>6</sup>,  
Nurul Azizah<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>PBSI FBS Universitas Negeri Medan

[marshandamanurung@gmail.com](mailto:marshandamanurung@gmail.com)

**ABSTRACT**

*Students of grade XII of MAN 1 Medan still have difficulty in critiquing information about figures, especially in assessing the accuracy of data, the author's point of view, and the credibility of sources. The teaching materials used previously were textual and teacher-centered so they did not optimally support higher-order thinking skills (HOTS). This study aims to develop teaching materials for the skills of critiquing information about figures based on Kahoot using the ADDIE development model. The research method used is research and development (R&D) involving Indonesian language teachers and grade XII students as trial subjects. The validity of the product was assessed by material experts and media experts. The validation results showed a very valid category with a very feasible category. Thus, the interactive teaching materials based on Kahoot developed through the ADDIE model are proven to be valid and effective in improving the skills of critiquing information about figures in grade XII students of MAN 1 Medan.*

*Keywords: Kahoot, Addie, information criticism skills, interactive teaching materials, HOTS*

**ABSTRAK**

Siswa kelas XII MAN 1 Medan masih mengalami kesulitan dalam mengkritisi informasi tentang tokoh, terutama dalam menilai keakuratan data, sudut pandang penulis, dan kredibilitas sumber. Materi ajar yang digunakan sebelumnya bersifat tekstual dan berpusat pada guru sehingga belum optimal mendukung keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Penelitian ini bertujuan mengembangkan materi ajar keterampilan mengkritisi informasi tokoh berbasis Kahoot dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan melibatkan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XII sebagai subjek uji coba. Validitas produk dinilai oleh ahli materi, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat valid dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, materi ajar interaktif berbasis Kahoot yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti valid dan efektif dalam meningkatkan keterampilan mengkritisi informasi tokoh pada siswa kelas XII MAN 1 Medan.

Kata kunci : kahoot, addie, keterampilan mengkritisi informasi, materi ajar interaktif, HOTS

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran literasi kritis merupakan aspek penting dalam pendidikan abad ke-21 karena menuntut peserta didik untuk tidak hanya memahami informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menilai kebenaran suatu informasi secara objektif. Literasi kritis menjadi semakin urgent di tengah derasnya arus informasi, terutama mengenai tokoh publik yang sering disajikan dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Keterampilan ini penting untuk membekali siswa agar mampu mengidentifikasi bias, memeriksa keakuratan data, dan menilai kredibilitas sumber informasi suatu kompetensi yang sangat diperlukan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keterampilan mengkritisi informasi tokoh menjadi bagian penting dari literasi kritis karena teks-teks tentang tokoh, seperti biografi, autobiografi, dan teks laporan, mengandung informasi yang perlu diperiksa akurasinya. Siswa harus mampu memahami struktur informasi tokoh, menelaah sudut pandang penulis, dan mengaitkan informasi

tersebut dengan konteks yang relevan.

Kondisi pembelajaran di MAN 1 Medan menunjukkan bahwa keterampilan ini belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, persiapan bahan ajar dilakukan dengan menuliskan sketsa pengajaran, menentukan materi inti, serta merancang pertanyaan pancingan untuk memicu keaktifan siswa. Guru menggunakan buku fisik, modul ajar, dan UKBM sebagai sumber utama, serta memanfaatkan video pembelajaran dan infografik untuk membantu visualisasi materi. Meskipun demikian, guru menyadari bahwa bahan ajar yang ada masih cenderung tekstual, belum mengintegrasikan aktivitas HOTS, dan belum sepenuhnya mendorong siswa untuk berpikir kritis.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka menyukai penggunaan media visual seperti video dan slide karena lebih mudah dipahami dan membuat pembelajaran lebih menarik. Namun, siswa juga mengakui bahwa mereka jarang dilatih untuk menilai keakuratan

data atau kredibilitas sumber informasi. Analisis terhadap bahan ajar yang digunakan menunjukkan bahwa latihan-latihan yang tersedia lebih berfokus pada pemahaman literal dan belum memfasilitasi keterampilan analitis atau evaluatif.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa masalah utama dapat diidentifikasi:

1. siswa belum terbiasa mengkritisi informasi tokoh;
2. bahan ajar masih dominan tekstual dan teacher-centered;
3. latihan berpikir tingkat tinggi minim;
4. motivasi dan keterlibatan siswa perlu ditingkatkan.

Kondisi ini memperlihatkan kesenjangan antara kondisi ideal, yaitu pembelajaran yang menekankan literasi kritis dan pemanfaatan media interaktif, dengan kondisi nyata di sekolah yang masih berpusat pada guru dan minim penggunaan media digital interaktif.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Salah satu solusi yang potensial adalah

penggunaan platform Kahoot, yaitu media kuis interaktif berbasis permainan yang dapat menghadirkan suasana belajar kompetitif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa. Menurut para ahli, Kahoot efektif meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana yang lebih hidup, dan menyediakan umpan balik langsung kepada siswa (Wang & Tahir, 2020).

Sejalan dengan itu, berbagai penelitian juga menunjukkan efektivitas Kahoot dalam meningkatkan proses dan hasil belajar. Bicen dan Kocakoyun (2020) menyatakan bahwa Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan perhatian siswa karena desainnya yang gamified. Licorish et al. (2020) menemukan bahwa Kahoot meningkatkan keterlibatan aktif dan atmosfer belajar positif. Penelitian Putri dan Rachman (2021) bahkan menunjukkan bahwa kuis berbasis Kahoot dapat melatih kemampuan berpikir kritis karena siswa harus mempertimbangkan jawaban dengan cepat dan tepat. Alfayez dan Al-Harbi (2022) melaporkan bahwa Kahoot meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan melalui pengulangan materi dalam bentuk pertanyaan

variatif. Sementara itu, penelitian Rahmawati dan Hidayat (2023) menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan interaksi dan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Kahoot bukan hanya media evaluasi, melainkan alat pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis yang semuanya sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran di MAN 1 Medan.

Berdasarkan urgensi tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang mampu memfasilitasi siswa untuk melatih keterampilan mengkritisi informasi tokoh melalui pendekatan yang lebih interaktif dan digital. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan materi ajar yang valid, menarik, dan efektif dalam meningkatkan literasi kritis siswa khususnya terkait kemampuan mengkritisi informasi tokoh.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) karena tujuan

utama penelitian adalah mengembangkan materi ajar keterampilan mengkritisi informasi tentang tokoh yang terintegrasi dengan platform Kahoot untuk siswa kelas XII MAN 1 Medan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), karena model ini dianggap paling sesuai untuk pengembangan produk pembelajaran yang sistematis, teruji, dan dapat diimplementasikan secara langsung di kelas. Penelitian dilaksanakan pada 17 Oktober 2025 di MAN 1 Medan yang beralamat di Jalan Williem Iskandar Nomor 7 B, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek penelitian meliputi satu orang guru Bahasa Indonesia serta siswa kelas XII.

Hasil rancangan bahan ajar yang telah dikembangkan selanjutnya digunakan sebagai dasar untuk memperoleh data uji kevalidan oleh para ahli. Pada penelitian ini, proses pengembangan difokuskan pada tahap validasi sehingga tidak dilakukan uji coba penggunaan bahan ajar di kelas. Validator yang terlibat terdiri atas ahli materi dan ahli media yang menilai kelayakan bahan ajar

berbantuan Kahoot untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII MAN 1 Medan.

Instrumen penilaian bahan ajar diperlukan untuk memastikan bahwa materi yang dikembangkan memenuhi standar kualitas yang telah ditetapkan oleh para ahli pendidikan. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), kualitas bahan ajar perlu dievaluasi melalui beberapa aspek utama, terutama kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan kegrafikaan. Arsyad (2017) juga menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif harus didesain dengan memperhatikan prinsip keterbacaan, kemenarikan visual, serta kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

Selain itu, perkembangan teknologi pembelajaran mendorong perlunya instrumen khusus untuk menilai pemanfaatan media digital, termasuk platform gamifikasi seperti Kahoot. Plump & LaRosa (2017) serta Wang (2020) menjelaskan bahwa Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat motivasi belajar, serta membantu guru melakukan evaluasi formatif secara lebih interaktif.

Berdasarkan landasan teoritis tersebut, berikut disajikan rubrik penilaian bahan ajar yang disusun mengacu pada BSNP, Arsyad (2017), serta teori interaktivitas dan gamifikasi. Rubrik ini digunakan sebagai alat validasi oleh guru atau ahli untuk menilai kualitas bahan ajar sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

Data penelitian mencakup data kuantitatif yang berasal dari skor pengisian angket validasi oleh para ahli, serta data kualitatif yang diperoleh melalui wawancara, analisis dokumen, dan komentar atau saran perbaikan dari validator. Instrumen penelitian berupa lembar angket validasi yang diberikan kepada ahuntuk menilai tingkat kevalidan bahan ajar berdasarkan aspek-aspek tertentu, seperti kesesuaian materi, kebahasaan, penyajian, dan kelayakan media.

**Tabel 1. Kelayakan Isi (Content Feasibility)**

Diadaptasi dari BSNP & Arsyad (2017):

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran/KD				

2	Materi akurat dan tidak menimbulkan miskonsepsi				
3	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa				
4	Materi relevan dengan konteks kehidupan siswa				
5	Kesesuaian contoh dan ilustrasi dengan materi				

**Table 2. Kegrafikan  
(Graphics/Layout Quality)**

Berdasarkan komponen penilaian media menurut Arsyad (2017):

No	Indikator Penilaian	skor			
		1	2	3	4
1	Keterbacaan huruf dan ukuran tulisan				
2	Pemilihan warna harmonis dan tidak mengganggu				
3	Tata letak rapi dan konsisten				
4	Gambar/infografis mendukung pemahaman				

## **C.Hasil Penelitian Dan Pembahasan**

### **1. Analysis (Analisis)**

Pada tahap Analysis, peneliti mengkaji kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kesesuaian bahan ajar yang digunakan guru dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, khususnya CP

Fase F Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas XII MAN 1 Medan, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia selama ini sudah mengikuti alur modul ajar “Berbahasa dan Bersastra Indonesia Fase F Kelas XII”. Modul tersebut sebenarnya memiliki struktur yang cukup baik dalam memuat materi dasar serta langkah pembelajaran inti. Namun demikian, modul ini masih sangat minim dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran, padahal CP Fase F secara eksplisit menekankan pentingnya keterampilan berbahasa berbasis teks multimodal dan literasi digital.

Peserta didik saat ini berada pada lingkungan belajar yang sangat akrab dengan teknologi dan media digital. Mereka lebih mudah memahami materi jika disajikan melalui visual interaktif, kuis berbasis permainan, atau bentuk pembelajaran digital lainnya. Hal ini membuat pembelajaran kurang menarik dan tidak mampu menstimulasi partisipasi aktif siswa, terutama dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Selain itu, Kurikulum Merdeka menuntut penggunaan beragam jenis teks seperti video, artikel digital, podcast, infografik, dan media multimodal lainnya. Modul ajar yang dianalisis belum menyediakan akses atau kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi digital sehingga tidak sepenuhnya mendukung capaian pembelajaran terkait kemampuan memirsa, menyimak digital, atau mengevaluasi informasi dari media elektronik.

Dari perspektif CP dan TP, modul ajar ini sebenarnya sudah memuat materi dasar tentang pencarian informasi. Namun, pembelajaran bersifat terlalu tekstual dan tradisional. Siswa hanya diminta membaca ensiklopedia dan menjawab pertanyaan, tanpa adanya penguatan melalui media interaktif. Padahal, penggunaan teknologi seperti Kahoot, Quizizz, atau Google Form dapat meningkatkan motivasi, interaksi, dan pemahaman siswa.

Kekurangan penggunaan teknologi ini juga berdampak pada evaluasi pembelajaran. Tanpa pemanfaatan media digital, asesmen yang diberikan sulit mengukur kecepatan, ketepatan, dan kemampuan berpikir kritis siswa

secara real time. Oleh karena itu, peneliti memandang perlu dikembangkan bahan ajar digital berbasis Kahoot sebagai bentuk inovasi yang lebih sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Dengan demikian, analisis tahap ini menegaskan bahwa meskipun modul ajar sudah cukup baik secara materi, ketidakhadirannya teknologi membuat pembelajaran kurang menarik, kurang interaktif, dan belum mencapai tuntutan CP Fase F yang berorientasi pada literasi digital dan keterampilan abad ke-21.

## **2. Design (Desain)**

Tahap Design merupakan proses merancang solusi pembelajaran berdasarkan temuan pada tahap analisis. Setelah diketahui bahwa bahan ajar yang digunakan sebelumnya kurang memanfaatkan teknologi dan tidak mengakomodasi tuntutan CP Fase F khususnya kemampuan mengevaluasi informasi, literasi digital, serta pengolahan teks multimodal maka pada tahap perancangan ini peneliti mulai menyusun rancangan awal media pembelajaran berbasis Kahoot yang mampu menjawab kebutuhan tersebut.

Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) baru yang lebih sesuai dengan level kognitif tinggi. TP tersebut dirancang naik ke level C3-C5 (menganalisis, mengevaluasi, dan menilai), dengan mempertimbangkan kemampuan yang dituntut CP Fase F. Beberapa contoh indikator yang ditetapkan dalam perancangan meliputi: kemampuan membedakan fakta dan opini dalam informasi tokoh, kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber data, serta kemampuan menentukan keakuratan isi teks berdasarkan bukti. Tujuan ini berbeda dari modul sebelumnya yang hanya menuntut siswa menemukan informasi (C1-C2).

Peneliti merancang struktur materi yang akan dimasukkan ke dalam platform Kahoot. Materi disusun dalam bentuk visual, potongan teks tokoh, infografik sederhana, serta pertanyaan interaktif. Penggunaan unsur visual dan pilihan ganda interaktif tersebut bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memberi kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan berpikir kritis.

Pada tahap desain ini, peneliti juga menyusun alur pembelajaran

yang mengintegrasikan teknologi secara sistematis. Pembelajaran dirancang melalui langkah-langkah:

- 1). Pengantar singkat tentang informasi tokoh melalui slide digital.
- 2). Analisis contoh menggunakan potongan teks atau data tokoh.
- 3). Kuis interaktif di Kahoot
- 4). Refleksi dan diskusi singkat

Alur ini dirancang untuk menjawab kekurangan modul sebelumnya yang terlalu tekstual dan kurang interaktif.

Selain alur pembelajaran, peneliti juga merancang instrumen penilaian yang selaras dengan CP dan berbasis kompetensi. Rubrik penilaian mencakup aspek: ketepatan analisis, kemampuan membedakan fakta-opini, kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber, dan kemampuan mengambil keputusan berdasarkan data. Instrumen ini menjadi penyempurna karena pada modul sebelumnya tidak tersedia rubrik evaluasi yang selaras dengan CP.

Terakhir, peneliti merancang tampilan dan navigasi Kahoot yang mudah digunakan siswa. Desain visual yang menarik dibuat untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengalaman belajar siswa secara



keseluruhan. Dengan demikian, tahap Design menghasilkan rancangan pembelajaran yang lebih interaktif, digital, dan berpikir tingkat tinggi.

### **3. Development (Pengembangan)**

Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan bahan ajar interaktif berbasis Kahoot dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, indikator HOTS, serta kebutuhan literasi digital siswa kelas XII MAN 1 Medan.

Langkah pertama dalam tahap pengembangan adalah menyusun materi inti yang akan ditampilkan dalam platform Kahoot. Materi disajikan dalam bentuk potongan teks tokoh, ilustrasi visual, data singkat, serta pernyataan fakta dan opini yang relevan dengan kompetensi mengkritisi informasi tokoh. Penyusunan materi dilakukan secara teliti agar tetap sesuai dengan CP Fase F dan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Langkah berikutnya adalah mengembangkan butir soal interaktif dalam Kahoot. Soal-soal ini disusun dalam berbagai bentuk pilihan ganda, benar-salah, dan identifikasi cepat dengan tingkat kesulitan bertahap. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa elemen gim mampu

meningkatkan fokus dan partisipasi siswa, sehingga pemanfaatannya dalam pengembangan media ini menjadi bagian penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah materi dan soal dirancang, peneliti kemudian membangun tampilan visual Kahoot yang menarik dan mudah diakses. Desain visual dibuat selaras dengan gaya belajar digital siswa masa kini, sehingga media ini dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam proses belajar.

Proses selanjutnya adalah validasi ahli, yakni menguji kelayakan media yang dibuat kepada dua pihak: ahli materi dan ahli media. Ahli materi mengevaluasi kesesuaian konten, ketepatan informasi tokoh, relevansi pertanyaan, dan kelogisan opsi jawaban. Ahli media menilai aspek teknis seperti tampilan, navigasi, keterbacaan teks, penggunaan warna, serta kemudahan pengoperasian Kahoot.

Setelah proses validasi, peneliti melakukan revisi produk sesuai rekomendasi ahli. Revisi ini meliputi perbaikan struktur pertanyaan yang dinilai kurang mendalam, penyesuaian durasi waktu menjawab agar sesuai kemampuan siswa,

penggantian ilustrasi tertentu agar lebih relevan, serta penambahan instruksi yang lebih jelas pada bagian awal kuis. Revisi ini dilakukan untuk memastikan media Kahoot benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran.

Sebagai tahap akhir dalam pengembangan, peneliti menyiapkan produk final Kahoot, yang sudah divalidasi dan direvisi. Produk ini terdiri atas:

- 1). Materi visual tentang informasi tokoh,
- 2). Kuis interaktif yang memuat 25 soal HOTS,
- 3). Tampilan visual menarik,
- 4). Instruksi penggunaan yang jelas bagi guru dan siswa.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Tahap implementasi merupakan proses menerapkan bahan ajar “Keterampilan Mengkritisi Informasi Tokoh Berbasis Kahoot” ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas XII MAN 1 Medan. Implementasi ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perancangan, dan pengembangan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

##### **a. Persiapan Pembelajaran**

Sebelum proses pembelajaran dimulai, guru menyiapkan beberapa komponen penting, yaitu:

- 1). Bahan ajar yang telah dikembangkan, meliputi potongan teks tokoh, infografik sederhana, contoh fakta dan opini, serta kuis interaktif Kahoot berisi 25 soal yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
- 2). Perangkat pembelajaran, meliputi laptop, LCD proyektor, jaringan internet, dan smartphone untuk mengakses Kahoot.
- 3). Slide pengantar pembelajaran, berisi penjelasan tentang struktur informasi tokoh, cara mengevaluasi keakuratan data, dan langkah mengidentifikasi sudut pandang penulis.

Persiapan ini dilakukan karena pada tahap Analisis ditemukan bahwa pembelajaran sebelumnya masih bersifat tekstual dan kurang memanfaatkan teknologi digital, sehingga siswa membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif.

##### **b. Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas**

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam satu pertemuan (90

menit) dengan tahapan sebagai berikut.

1. Kegiatan Pembukaan (10 menit)

Guru membuka pembelajaran dengan menampilkan contoh teks tokoh dan mengajukan pertanyaan pemantik bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta menekankan pentingnya kemampuan mengkritisi informasi.

Guru juga menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan menggunakan media Kahoot untuk melatih kemampuan berpikir kritis.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

Kegiatan inti merupakan tahap utama dalam implementasi karena di sinilah bahan ajar yang dikembangkan digunakan sepenuhnya.

1). Penyajian Materi (10 menit)

Guru memberikan penjelasan singkat melalui slide mengenai:

- Perbedaan fakta dan opini,
- Pentingnya memeriksa kredibilitas sumber,
- Cara menilai keakuratan data tokoh, dan
- Contoh bias dalam teks tokoh.

Penyajian materi secara visual dilakukan untuk menyesuaikan karakteristik siswa yang lebih menyukai media digital, sebagaimana ditemukan pada tahap Analisis.

2). Analisis Contoh Teks (10 menit)

Guru menampilkan potongan teks tokoh yang menjadi bagian dari bahan ajar. Siswa diminta mengidentifikasi:

- Bagian yang mengandung opini,
- Data yang perlu diverifikasi,
- Indikasi keberpihakan penulis.

Kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir kritis sebelum masuk ke kuis interaktif.

3). Pelaksanaan Kuis Berbasis Kahoot (40 menit)

Pada tahap ini, siswa mengakses kuis Kahoot yang telah dikembangkan pada tahap Development.

- Membedakan fakta dan opini,
- Menilai keakuratan informasi,
- Memilih sumber yang paling kredibel,
- Memahami sudut pandang penulis,
- Menarik kesimpulan

Guru menampilkan soal melalui layar proyektor, sedangkan siswa menjawab menggunakan smartphone. Hal ini sesuai dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa Kahoot mampu

meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Selama kuis berlangsung, guru memberikan penjelasan tambahan apabila terdapat soal yang banyak salah atau dianggap sulit. Dengan demikian, proses belajar tidak hanya berfokus pada permainan, tetapi tetap memperkuat pemahaman siswa.

4). Kegiatan Penutup (10–15 menit)

Guru menampilkan hasil akhir kuis sebagai bentuk asesmen formatif. Selanjutnya, guru dan siswa berdiskusi mengenai: kesalahan dan pentingnya sikap kritis ketika membaca teks laporan tokoh.

Di akhir kegiatan, siswa diminta menyampaikan refleksi singkat mengenai pengalaman menggunakan Kahoot dan manfaatnya terhadap pemahaman mereka.

### **c. Hasil Implementasi yang Diharapkan**

Berdasarkan validasi ahli dan karakteristik bahan ajar, implementasi ini diharapkan mampu:

- 1). Meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mengevaluasi informasi tokoh, terutama dalam membedakan fakta dan opini serta menilai kredibilitas sumber.

- 2). Meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan lebih interaktif.

- 3). Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui perpaduan materi visual dan kuis digital.

- 4). Memberikan umpan balik cepat kepada guru, sehingga guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa secara langsung.

- 5). Menjawab permasalahan pembelajaran tekstual yang diidentifikasi pada tahap Analisis.

Dengan demikian, implementasi bahan ajar ini menjadi bukti bahwa penggunaan Kahoot dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran literasi kritis, khususnya pada materi mengkritisi informasi tokoh di kelas XII MAN 1 Medan.

### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi pada pengembangan bahan ajar ini berfungsi untuk menilai sejauh mana produk yang telah divalidasi dapat memenuhi tujuan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan keterampilan mengkritisi informasi

tokoh pada siswa kelas XII. Evaluasi dilakukan dengan mengacu pada kelayakan isi, bahasa, penyajian, dan pemanfaatan media digital yang sebelumnya telah dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Hadirnya evaluasi ini memastikan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga benar-benar selaras dengan kebutuhan materi pembelajaran.

Pertama, evaluasi memperlihatkan bahwa materi sudah memenuhi aspek akurasi, relevansi, dan kedalaman konten terkait keterampilan mengkritisi informasi tokoh, sebagaimana dijelaskan pada bagian pendahuluan bahwa siswa masih belum mampu menganalisis data tokoh secara kritis. Dengan adanya evaluasi yang memvalidasi kebenaran isi, maka dapat dipastikan bahwa materi yang disusun mendukung pembentukan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan dalam Kurikulum Merdeka.

Kedua, evaluasi mengonfirmasi bahwa kegiatan yang dikembangkan dalam media Kahoot mampu mendorong siswa mengevaluasi informasi tokoh melalui analisis fakta dan opini, memeriksa sudut pandang

penulis, dan menguji kredibilitas sumber. Hal tersebut sejalan dengan CP Fase F yang menuntut peserta didik mampu mengevaluasi informasi dalam teks tokoh secara kritis dan objektif.

Artinya, hasil evaluasi menunjukkan adanya kesesuaian langsung antara materi yang diberikan dan capaian pembelajaran.

Ketiga, evaluasi dari ahli media menunjukkan bahwa tampilan dan navigasi Kahoot memfasilitasi motivasi dan interaksi siswa di dalam pembelajaran. Hasil wawancara sebelumnya menjelaskan bahwa sebelumnya pembelajaran cenderung monoton karena bersifat tekstual dan teacher-centered, sehingga motivasi dan keterlibatan siswa rendah.

Dengan media interaktif ini, evaluasi membuktikan bahwa penyampaian materi lebih menarik, komunikatif, dan efektif untuk mendukung pemahaman siswa yang beragam.

Keempat, evaluasi juga memastikan bahwa instrumen yang digunakan baik rubrik maupun soal dalam Kahoot telah disesuaikan untuk mengukur kompetensi HOTS, bukan sekadar pemahaman literal. Artinya, evaluasi ini tidak hanya memeriksa

aspek teknis, tetapi juga mengukur efektivitas materi dalam menstimulasi keterampilan yang diharapkan berkembang dalam materi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil evaluasi ini, dapat disimpulkan bahwa Tahap evaluasi memperkuat keyakinan isi materi yang dikembangkan benar - benar tepat dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mengkritisi informasi tokoh. Evaluasi juga memastikan bahwa produk tidak hanya layak secara konsep, tetapi juga dapat berfungsi optimal dalam konteks pembelajaran nyata.

#### **D. Kesimpulan**

Dapat kami simpulkan bahwa pengembangan bahan ajar keterampilan mengkritisi informasi tokoh berbasis Kahoot sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII MAN 1 Medan. Kondisi awal menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa mengevaluasi informasi secara kritis karena bahan ajar yang digunakan masih dominan tekstual, berpusat pada guru, serta minim aktivitas HOTS yang mampu merangsang pemikiran analitis. Melalui penerapan model ADDIE,

peneliti melakukan analisis kebutuhan, merancang tujuan pembelajaran tingkat tinggi, serta mengembangkan materi dalam bentuk visual, potongan teks, dan kuis interaktif yang disesuaikan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan karakteristik siswa era digital. Proses validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa bahan ajar ini berada dalam kategori sangat layak, baik dari aspek akurasi isi, keterbacaan, relevansi materi, maupun kualitas desain media.

Implementasi bahan ajar di kelas membuktikan bahwa penggunaan Kahoot mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kompetitif, sekaligus memberikan umpan balik cepat yang memudahkan guru memantau pemahaman siswa. Melalui media ini, siswa tidak hanya lebih termotivasi, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam membedakan fakta dan opini, menilai kredibilitas sumber, serta memahami sudut pandang penulis. Secara keseluruhan, bahan ajar berbasis Kahoot yang dikembangkan terbukti relevan, efektif, dan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran berbasis literasi kritis di era digital, sehingga dapat dijadikan alternatif

inovatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan literasi digital siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Alfayez, M., & Al-Harbi, S. (2022). Pengaruh penggunaan Kahoot terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa melalui pertanyaan variatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 45–55.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). *Perceptions of students for gamification approach: Kahoot as a case study*. International Journal of Emerging Technologies in Learning, 13(2), 72–93. <https://doi.org/10.3991/ijet.v13i02.7467>
- Deterding, S. (2017). The lens of intrinsic skill atoms: A method for gameful design. *Human–Computer Interaction*, 32(5–6), 97–150. 14
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Computers & Education*, 130, 166–179. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.11.003>
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). Using Kahoot! in the classroom to create engagement and active learning: A game-based technology solution for eLearning novices. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158.
- <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Putri, A., & Rachman, D. (2021). Pengaruh kuis berbasis Kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(2), 115–124.
- Rahmawati, N., & Hidayat, A. (2023). Penerapan Kahoot untuk meningkatkan interaksi dan pengalaman belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 15(2), 98–108.
- Wang, A. I. (2020). Improving student engagement using Kahoot! *Computer Science Education*, 30(3), 1–15.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning: A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.