

STUDI KOMPARATIF PENERAPAN SOAL *HIGHER ORDER THINKING SKILLS* (HOTS) BERBASIS MEDIA KAHOOT DAN WORDWALL TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMKN 1 SOOKO MOJOKERTO DALAM MENYUSUN JURNAL UMUM

Zelika Muji Rahayu¹, Rochmawati²
Universitas Negeri Surabaya

Email: zelikamuji.22001@mhs.unesa.ac.id¹, rochmawati@unesa.ac.id²

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam pembelajaran mendorong penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Di SMKN 1 Sooko Mojokerto, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan seperti Kahoot dan Wordwall dalam evaluasi berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) masih terbatas sehingga efektivitas keduanya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa masih perlu dikaji. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengaruh penerapan soal HOTS berbasis media Kahoot dan Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMKN 1 Sooko Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* yang melibatkan dua kelompok perlakuan, yaitu kelompok Kahoot dan kelompok Wordwall. Data kemampuan berpikir kritis diperoleh melalui tes dan dianalisis menggunakan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara penerapan soal HOTS berbasis Kahoot dan Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, dengan media Wordwall menunjukkan hasil yang lebih tinggi dibandingkan Kahoot. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh karakteristik Wordwall yang lebih fleksibel dan interaktif sehingga dapat mendukung keterlibatan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menyelesaikan soal HOTS. Temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih media pembelajaran digital yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Kata kunci: HOTS, Kahoot, Kemampuan berpikir kritis, Media pembelajaran interaktif, Wordwall

Abstrak

Technological developments in learning encourage the use of interactive digital media to improve the quality of learning. At SMKN 1 Sooko Mojokerto, the use of game-based learning media such as Kahoot and Wordwall in Higher Order Thinking Skills (HOTS)-based evaluations is still limited, so their effectiveness on students' critical thinking skills still needs to be studied. This study aims to compare the effect of implementing HOTS questions based on Kahoot and Wordwall media on the critical thinking skills of SMKN 1 Sooko Mojokerto students. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method involving two treatment groups, namely the Kahoot group and the Wordwall group. Critical thinking ability data were obtained through tests and analyzed using inferential statistics. The results show that there is a difference in the effect between the application of HOTS questions based on Kahoot and Wordwall on students' critical thinking skills, with Wordwall media showing higher results than Kahoot. This difference is influenced by the characteristics of Wordwall which is more flexible and interactive so it can support student involvement in understanding, analyzing, and solving HOTS questions. This finding supports the constructivism theory which emphasizes active student involvement in the learning process. Practically, this research can be a consideration for teachers in choosing appropriate digital learning media to improve students' critical thinking skills.

Keywords: Critical thinking skills, HOTS, Interactive learning media, Kahoot, Wordwall.

Pendahuluan:

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir

kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif sebagai bekal menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan global. Rusmin et

al., (2024) menyatakan bahwa pembelajaran di era digital harus mampu mengembangkan kemampuan analitis dan pemecahan masalah, tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep. Hal ini sejalan dengan Permendikdasmen Nomor 10 Tahun 2025 yang menegaskan bahwa satuan pendidikan perlu mengembangkan kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration*) guna mempersiapkan lulusan yang kompetitif. Kemampuan berpikir kritis juga menjadi salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan di dunia kerja masa depan (Dumitru & Halpern, 2023).

Kemampuan berpikir kritis peserta didik Indonesia masih menjadi salah satu aspek yang perlu ditingkatkan. Hasil *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* menunjukkan bahwa Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari 81 negara peserta dengan skor membaca, matematika, dan sains yang masih di bawah rata-rata internasional. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyelesaikan masalah masih perlu ditingkatkan.

Kemampuan berpikir kritis memiliki peran penting dalam pembelajaran akuntansi, khususnya pada materi penyusunan jurnal umum yang menuntut siswa mampu menganalisis transaksi dan menentukan pencatatan sesuai prinsip akuntansi. Ennis, (2011) menjelaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, menarik kesimpulan, dan mengambil keputusan secara rasional. Pandangan tersebut didukung oleh Arif *et al.*, (2020) yang menyatakan bahwa pembelajaran akuntansi memerlukan kemampuan analisis dan evaluasi untuk mendukung pengambilan keputusan akuntansi. Jariyah & Rochmawati, (2020) juga menjelaskan bahwa pemahaman akuntansi dipengaruhi oleh berbagai faktor internal siswa yang mendukung kemampuan dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan akuntansi.

Pengembangan kemampuan berpikir kritis dapat dilakukan melalui penerapan

soal berbasis *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. Menurut Hasanah *et al.*, (2020), soal HOTS dirancang untuk mengembangkan kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi siswa. Penelitian Palangda *et al.*, (2025) juga menunjukkan bahwa penerapan soal HOTS dalam pembelajaran akuntansi mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa.

Media pembelajaran digital berbasis gamifikasi seperti Kahoot dan Wordwall berpotensi mendukung implementasi soal HOTS karena mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Prakoso & Rochmawati, (2020) menjelaskan bahwa pengembangan media evaluasi berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan efektivitas proses evaluasi pembelajaran melalui penyajian instrumen yang lebih praktis dan menarik bagi peserta didik. Pratama & Suastha, (2024) menyatakan bahwa Kahoot dapat meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa melalui fitur kuis interaktif dan umpan balik langsung, sedangkan Afrilia *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis melalui aktivitas yang menuntut penalaran logis. Fitur latihan berulang pada Wordwall juga mendukung penguatan kemampuan analisis dan evaluasi siswa (Hasanah *et al.*, 2020).

Hasil studi pendahuluan pada 35 siswa kelas X AKL SMKN 1 Sooko Mojokerto menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada materi penyusunan jurnal umum masih rendah. Sebanyak 71% siswa mengaku kesulitan menganalisis transaksi yang kompleks, 80% siswa lebih mengandalkan hafalan aturan debit dan kredit daripada memahami konsepnya, dan 77% siswa merasa kurang yakin ketika menyelesaikan soal analisis. Hasil pra penelitian juga menunjukkan bahwa 48,6% siswa berada pada kategori kemampuan berpikir kritis rendah dan hanya 11,4% yang berada pada kategori tinggi. Selain itu, pembelajaran belum didukung oleh pemanfaatan media inovatif seperti Kahoot dan Wordwall sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang beragam mengenai efektivitas penggunaan Kahoot dan Wordwall. Indrawati *et al.*, (2022) menemukan bahwa Kahoot tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis, sedangkan Sari *et al.*, (2023) menunjukkan adanya pengaruh positif yang signifikan. Penelitian Dzikrullah & Rahmawati, (2025) membuktikan bahwa Wordwall mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, sementara Afrilia *et al.*, (2025) menemukan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan Wordwall lebih tinggi dibandingkan Kahoot. Akan tetapi, penelitian tersebut belum mengkaji perbandingan kedua media yang dipadukan dengan soal HOTS pada pembelajaran akuntansi materi penyusunan jurnal umum.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih banyak mengkaji penggunaan Kahoot atau Wordwall secara terpisah, penelitian ini berfokus pada perbandingan kedua media gamifikasi tersebut dalam penerapan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada pembelajaran akuntansi. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengujian efektivitas dua media digital tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyusun jurnal umum.

Berdasarkan uraian tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai efektivitas penerapan soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbasis media Kahoot dan Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran akuntansi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengaruh penerapan soal HOTS berbasis media Kahoot dan Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMKN 1 Sooko Mojokerto dalam menyusun jurnal umum. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran akuntansi berbasis teknologi yang efektif dalam mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental*). Menurut Sugiyono, (2019), penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji hipotesis melalui pengumpulan data berupa angka dan analisis statistik, sedangkan metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu. Desain yang digunakan adalah *Pretest–Posttest Non-equivalent Multiple Group Design*, yang bertujuan untuk membandingkan penerapan soal *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) berbasis media Kahoot dan Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyusun jurnal umum. Langkah-langkah dalam rancangan penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Desain Eksperimen

O₁	X₁	O₂
O₃	X₂	O₄

Deskripsi:

O₁ : *Pre-test* kelompok eksperimen 1

O₂ : *Post-test* kelompok eksperimen 1

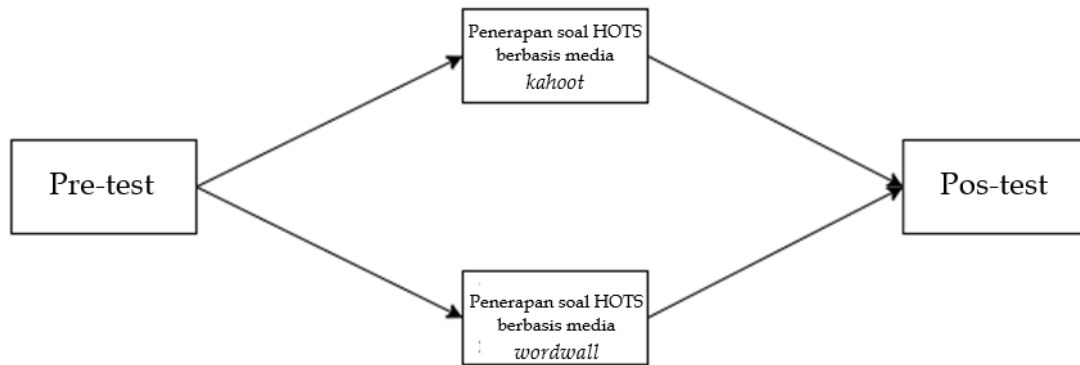
O₃ : *Pre-test* kelompok eksperimen 2

O₄ : *Post-test* kelompok eksperimen 2

X₁ : Perlakuan HOTS berbasis media *kahoot*

X₂ : Perlakuan HOTS berbasis media *wordwall*

Desain penelitian melibatkan dua kelompok eksperimen tanpa randomisasi, yaitu kelas eksperimen 1 yang memperoleh perlakuan berupa penerapan soal HOTS berbasis media Kahoot dan kelas eksperimen 2 yang memperoleh perlakuan berupa penerapan soal HOTS berbasis media Wordwall. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal, kemudian setelah tiga kali pertemuan pembelajaran diberikan *post-test* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa. Secara lebih terperinci, peneliti menggambarkan alur pelaksanaan:



Gambar 1 Alur Penelitian Quasi Eksperimen

Penelitian dilaksanakan di SMKN 1 Sooko Mojokerto pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu pada bulan April-Mei 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) yang berjumlah 70 siswa. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, sehingga diperoleh kelas X AKL 1 sebagai kelompok eksperimen 1 (35 siswa) dan kelas X AKL 2 sebagai kelompok eksperimen 2 (35 siswa). Pemilihan kedua kelas tersebut didasarkan pada kesetaraan kemampuan awal berdasarkan hasil Penilaian Akhir Semester (PAS) dan hasil tes esai awal, serta kesamaan materi, guru pengampu, dan waktu pembelajaran.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes dan dokumentasi. Instrumen utama berupa tes esai berbasis HOTS yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa pada materi penyusunan jurnal umum. Instrumen dikembangkan berdasarkan indikator berpikir kritis menurut Ennis (2011) yang meliputi kemampuan menganalisis transaksi, mengevaluasi pencatatan jurnal, menarik kesimpulan, memberikan alasan logis, dan mengambil keputusan pencatatan. Penyusunan soal HOTS mengacu pada level kognitif Higher Order Thinking Skills (HOTS) berdasarkan revisi Taksonomi Bloom, yaitu kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6). Soal dirancang dalam

bentuk permasalahan transaksi akuntansi yang menuntut siswa tidak hanya mengingat konsep debit dan kredit, tetapi juga menganalisis informasi, mengevaluasi ketepatan pencatatan, serta menentukan keputusan akuntansi yang sesuai. Peneliti menyusun 25 butir soal, kemudian dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda, sehingga diperoleh 15 butir soal yang layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa perangkat pembelajaran, data nilai siswa, dan dokumentasi kegiatan penelitian.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan IBM SPSS Statistics 25. Tahap analisis diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji homogenitas Levene. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample *t*-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis antara kelompok yang menggunakan media Kahoot dan Wordwall. Selain itu, peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui efektivitas masing-masing media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi penyusunan jurnal umum.

Hasil dan Pembahasan:

Hasil Penelitian:

Deskripsi Analisis

Tabel 2 Hasil Analisis Deskriptif Pretest Posttest untuk Kelas Eksperimen 1 dan 2

Kelas

	Pretest Eksperimen 1	Posttest Eksperimen 1	Pretest Eksperimen 2	Posttest Eksperimen 2
Jumlah Siswa	35	35	35	35
Nilai Minimum	35	83	40	84
Nilai Maksimum	71	93	69	97
Rata-rata	56	87,4	53,4	89,7

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen 1 yang menggunakan media Kahoot sebesar 56, sedangkan rata-rata nilai posttest sebesar 87,4. Pada kelas eksperimen 2 yang menggunakan media Wordwall, rata-rata nilai pretest sebesar 53,4 dan rata-rata nilai posttest sebesar 89,7. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan perlakuan pada kedua kelompok. Selain itu, nilai maksimum posttest pada kelas Wordwall mencapai 97, lebih tinggi dibandingkan kelas Kahoot yang memperoleh nilai maksimum 93. Temuan ini mengindikasikan bahwa kedua media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan hasil yang relatif lebih tinggi pada kelompok yang menggunakan media Wordwall.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui apakah data kemampuan berpikir kritis siswa berdistribusi normal. Berikut ini adalah hasil uji normalitas untuk kedua kelas tersebut.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Pretest Posttest Kelas Eksperimen 1 dan 2

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre-test Kelas Kahoot	,975	35	,588
Post-test Kelas Kahoot	,951	35	,125
Pre-test Kelas Wordwall	,967	35	,359
Post-test Kelas Wordwall	,976	35	,616

Berdasarkan data hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pretest kelas eksperimen 1 yaitu 0,588 dan posttest kelas eksperimen 1 yaitu 0,125. Selanjutnya, pada kelas eksperimen 2 mendapatkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,359 dan posttest sebesar 0,616. Berdasarkan hasil uji normalitas pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis siswa pada kedua kelas eksperimen mendapatkan nilai signifikansi > 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest dan posttest kedua kelas berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok yang menggunakan media Kahoot dan Wordwall.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen 1 dan 2

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	,237	1	68	,628

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada pretest menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,628 > 0,05, sehingga dapat

disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen 1 dan 2

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	,000	1	68	,986

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada posttest menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,986 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen.

Uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa yang menggunakan soal HOTS berbasis media Kahoot dan Wordwall.

Uji Hipotesis

Tabel 6 Group Statistics

		Group Statistics			
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	Post-test Kelompok Kahoot	35	87,43	3,275	,554
	Post-test Kelompok Wordwall	35	89,69	3,471	,587

Tabel 7 Independent Sample T-Test

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variance				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Tes KBK	Equal variance assumed	,000	,986	-2,799	68	,007	-2,257	,807	-3,867	-,648
	Equal variance assumed			-2,799	67,771	,007	-2,257	,807	-3,867	-,648

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T-Test, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 (< 0,05)$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara penggunaan soal HOTS berbasis media Kahoot dan Wordwall dalam menyusun

jurnal umum pada siswa SMKN 1 Sooko Mojokerto.

Berdasarkan hasil Group Statistics, nilai rata-rata (*mean*) post-test kelompok Kahoot sebesar 87,43, sedangkan kelompok Wordwall sebesar 89,69. Hasil ini menunjukkan bahwa Wordwall memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan Kahoot.

Sementara itu, nilai *Mean Difference* sebesar -2,257 menunjukkan bahwa selisih rata-rata kedua kelompok relatif kecil, sehingga meskipun terdapat perbedaan, kedua media sama-sama efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa pada materi penyusunan jurnal umum.

Gain Score

Uji *N-Gain* score dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penerapan soal *Higher Order Thinking*

Tabel 8 Hasil Uji N-Gain

	Experimental Class 1 N-Gain Score (%)	Experimental Class 2 N-Gain Score (%)
Mean	70,2398	77,0499
Minimum	40,00	51,61
Maximum	84,62	93,75

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa skor N-Gain rata-rata pada kelas eksperimen 1 yang menerapkan soal HOTS berbasis media Kahoot adalah 70,2398 atau 70,2%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan skor N-Gain minimum sebesar 40,00% dan maksimum sebesar 84,62%. Sementara itu, skor N-Gain rata-rata pada kelas eksperimen 2 yang menerapkan soal HOTS berbasis media Wordwall adalah 77,0499 atau 77,0%, yang termasuk dalam kategori efektif. Dengan skor N-Gain minimum sebesar 51,61% dan maksimum sebesar 93,75%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua media sama-sama mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menyusun jurnal umum, namun media Wordwall memberikan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan media Kahoot.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa antara penerapan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) berbasis media Kahoot dan Wordwall. Hal ini dibuktikan melalui uji Independent Sample T-Test dengan nilai Sig. (2-tailed) $0,007 < 0,05$,

Skills (HOTS) berbasis media Kahoot dan Wordwall dalam menyusun jurnal umum pada siswa SMKN 1 Sooko Mojokerto. Uji *N-Gain* digunakan untuk melihat tingkat peningkatan hasil belajar berdasarkan selisih nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok penelitian, yaitu kelompok yang menggunakan media Kahoot dan kelompok yang menggunakan media Wordwall.

Berikut merupakan hasil uji gain score pada kedua kelas eksperimen:

sehingga H_1 diterima. Rata-rata post-test kelompok Kahoot sebesar 87,43, sedangkan Wordwall sebesar 89,69, dengan *Mean Difference* -2,257. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan efektivitas antara Kahoot dan Wordwall secara praktis tidak terlalu jauh, sehingga kedua media sama-sama efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dengan Wordwall sedikit lebih unggul. Hasil N-Gain juga menunjukkan bahwa Kahoot berada pada kategori cukup efektif, sedangkan Wordwall pada kategori efektif.

Temuan ini sejalan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan penguasaan kompetensi 4C, khususnya berpikir kritis, sebagaimana dinyatakan (Rusmin *et al.*, 2024) dan diperkuat dalam (Kemendikdasmen, 2025) Permendikdasmen Nomor 10 Tahun 2025. Peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi soal HOTS dengan media digital interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih analitis dan reflektif dalam menyelesaikan masalah akuntansi.

Secara teoretis, hasil ini mendukung konsep HOTS menurut Anderson *et al.*, (2023) yang menempatkan kemampuan

analisis, evaluasi, dan kreasi sebagai inti berpikir tingkat tinggi. Dalam penyusunan jurnal umum, siswa dituntut menganalisis transaksi, menentukan akun, dan mengevaluasi ketepatan pencatatan. Hal ini juga sesuai dengan teori berpikir kritis Ennis, (2011) yang menekankan kemampuan menganalisis, menarik inferensi, dan mengambil keputusan rasional.

Hasil penelitian ini mendukung temuan Palangda *et al.*, (2025) dan Hasanah *et al.*, (2020) bahwa soal HOTS efektif meningkatkan kemampuan analisis dan evaluasi siswa. Selain itu, efektivitas Kahoot dalam penelitian ini sejalan dengan Sari *et al.*, (2023) dan Pratama & Suastha, (2024) yang menunjukkan bahwa Kahoot meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa, meskipun berbeda dengan Indrawati *et al.*, (2022) yang tidak menemukan pengaruh signifikan. Sementara itu, hasil Wordwall yang lebih tinggi mendukung penelitian Afrilia *et al.*, (2025) yang menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan motivasi dan kemampuan berpikir kritis.

Efektivitas kedua media juga didukung oleh kemudahan penggunaan aplikasi. Kahoot dan Wordwall sama-sama mudah diakses melalui smartphone maupun laptop tanpa proses instalasi yang rumit, sehingga guru dan siswa dapat lebih fokus pada proses pembelajaran. Selain itu, kedua media memiliki kesamaan karakteristik sebagai platform berbasis gamifikasi yang menyediakan kuis interaktif, umpan balik langsung, dan hasil evaluasi otomatis. Kesamaan ini membuat keduanya sama-sama mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran.

Perbedaan hasil antara kedua media dapat dijelaskan melalui fleksibilitas waktu pengerjaan. Kahoot lebih kompetitif dengan batasan waktu yang mendorong respons cepat, sedangkan Wordwall lebih fleksibel sehingga memberi ruang berpikir lebih mendalam. Fleksibilitas waktu ini memungkinkan siswa untuk lebih teliti dalam menganalisis transaksi dan menentukan pencatatan jurnal umum. Dengan demikian, kedua media layak digunakan sebagai alternatif evaluasi

berbasis teknologi dalam pembelajaran akuntansi, dengan Wordwall lebih optimal untuk melatih kemampuan berpikir kritis secara reflektif.

KESIMPULAN

Penelitian kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest non-equivalent multiple group* ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengaruh penerapan soal Higher Order Thinking Skills (HOTS) berbasis media Kahoot dan Wordwall terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi penyusunan jurnal umum. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua media sama-sama mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, namun terdapat perbedaan efektivitas di antara keduanya. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,007 < 0,05$. Sedangkan hasil N-Gain menempatkan Kahoot pada kategori cukup efektif dan Wordwall pada kategori efektif.

Meskipun demikian, nilai Mean Difference sebesar -2,257 menunjukkan bahwa selisih rata-rata kemampuan berpikir kritis antara kedua kelompok relatif kecil. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan efektivitas antara Kahoot dan Wordwall tidak terlalu jauh, sehingga keduanya tetap layak digunakan sebagai media evaluasi berbasis HOTS dalam pembelajaran akuntansi. Namun, Wordwall terbukti sedikit lebih unggul karena memberikan fleksibilitas waktu yang lebih besar sehingga mendukung proses berpikir yang lebih mendalam.

Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital berbasis gamifikasi dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran akuntansi untuk melatih kemampuan analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan. Wordwall dapat diprioritaskan pada materi yang membutuhkan proses berpikir lebih reflektif, sedangkan Kahoot tetap efektif digunakan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan respons cepat siswa.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah sampel yang terbatas pada

satu sekolah serta penggunaan teknik *purposive sampling* yang memungkinkan adanya pengaruh faktor eksternal di luar kendali peneliti. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada materi penyusunan jurnal umum. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan sampel yang lebih luas, materi akuntansi yang lebih beragam, serta mempertimbangkan variabel lain seperti motivasi belajar, gaya belajar, atau literasi digital untuk memperkaya kajian efektivitas media pembelajaran digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, A. N., Faridah, L., & Aini, K. N. (2025). *Studi Komparatif Penggunaan Kahoot dan Wordwall dengan Model TGT Terhadap Literasi Matematis Siswa SMP*. 6(1), 20–28.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Rath, J., & Wittrock, M. C. (2023). *Udin Juhrodi Revisi atas Taksonomi Bloom (et.al.)*.
- Arif, D. S. F., Zaenuri, & Cahyono, A. N. (2020). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom*. 2018.
- Dumitru, D., & Halpern, D. F. (2023). Critical Thinking: Creating Job-Proof Skills for the Future of Work. *Journal of Intelligence*, 11(10). <https://doi.org/10.3390/jintelligence11100194>
- Dzikrullah, M. T., & Rahmawati, F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran Kelas X di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Ennis, R. H. (2011). *The Nature of Critical Thinking : An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities*. 1–8.
- Hasanah, A. M. M., Wibowo, S., & Wulan, B. R. S. (2020). *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*. 2, 42–55.
- Indrawati, D., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan di SMK Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 701–706. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Jariyah, A., & Rochmawati. (2020). *Pengaruh Pengetahuan Awal Akuntansi , Kecerdasan Emosional Dan Efikasi Diri Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi*. 8(1), 9–16.
- Kemendikdasmen. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2025*. 167–186.
- Palangda, L., Watung, S. R., & Najwa, S. (2025). *Implementasi Higher Order Thinking Skill (HOTS) pada Pembelajaran Akuntansi Dasar di Smk Negeri 1 Bitung*. 1647–1656.
- Prakoso, F. A., & Rochmawati. (2020). *Pengembangan Media Evaluasi Berbasis Aplikasi Excel to Whatsapp*. 30(2), 61–69.
- Pratama, A. D. Y., & Suastha, P. V. M. (2024). Enhancing English Learning Engagement through Kahoot: A Study at Warmadewa University's English Language and Literature Program. *Bru Elt Journal*, 2(1), 65–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.14456/bej.2024.5>
- Rusmin, L., Misrahyu, Y., Pongpalilu, F., Radiansyah, & Dwiyanto. (2024). Critical Thinking and Problem-Solving Skills in the 21st Century. *Journal Of Social Science*, 1(5), 144–162. <https://ejournal.mellbaou.com/index.php/join/index>
- Sari, N., Irwan, & Candra, A. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Kahoot Terhadap

Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
Pada Mata Pelajaran PPKN di kelas
X Perhotelan SMK Negeri 6 Kota
Jambi. *Academy of Education*
Journal, 14(2), 606–615.

Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian*
Kuantitatif Kualitatif dan R&D (D. I. S.
S. P. MT. (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.