

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang akan dilakukan dan disusun secara sistematis untuk mempermudah proses pembelajaran. Menurut Octavia (2020, hlm. 78) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar). Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan KBM dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami dan sesuai dengan urutan yang jelas. Sejalan dengan itu Kelana & Wardani (2021, hlm. 133) mengatakan model pembelajaran merupakan kesatuan utuh dari penerapan pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Seorang pendidik perlu menggunakan model dalam proses pembelajaran.

Mirdad (2020, hlm. 378) berpendapat model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Pendapat lain menurut Rosmala (2021, hlm. 325) model pembelajaran merupakan pola desain pembelajaran, yang menggambarkan secara sistematis langkah demi langkah pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mengonstruksi informasi, ide, dan membangun pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran menjadi pedoman secara garis besar dalam merancang dan melaksanakan langkah- langkah pembelajaran dari awal hingga evaluasi pada akhir pembelajaran, selain itu model pembelajaran dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi terarah sampai pada evaluasi akhir hingga dapat melihat ketercapaian kegiatan pembelajaran. Menurut Istarani, (2019, hal.127):“menyatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan rencana konseptual dan operasional pembelajaran yang berfungsi sebagai media dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka dalam menerapkan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode dan teknik pembelajaran yang dimulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan pembelajaran.

2. Karakteristik model pembelajaran

- a. Mengadopsi kategori model pembelajaran menurut Nurdyansyah (2016, hlm. 235) mengkategorikan model pembelajaran sesuai landasan pembelajaran, teori psikologi, sosiologis, analisis sistem, dan teoriteori lainnya yang mendukung. Model pembelajaran juga dapat digunakan sebagai acuan oleh pendidik yang sesuai dan efektif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran terealisasi. Berdasarkan penjelasan di atas, kesimpulan terkait model pembelajaran ialah strategi pendekatan yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajarannya untuk mencapai tujuan pembelajaran efektif.
- b. Karakteristik Model Pembelajaran menurut Shilphy A. Octavia (2020, hlm. 213) secara umum, model pembelajaran memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut.
 - 1) Mempunyai tahapan bersifat sistematis, yaitu model pembelajaran dapat mentransformasi budi pekerti warga belajar.
 - 2) *Output* dari kegiatan belajar mengajar dipilih khusus. Masing-masing model pembelajaran memilih tujuan yang bersifat khusus dari output belajar warga belajar dapat berupa unjuk kerja yang dianalisis agar tujuan belajarnya tercapai.
 - 3) Memilih lingkungan belajar secara khusus agar warga belajar dapat fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.
 - 4) Tolak ukur keberhasilan, yaitu memvisualisasikan dan menerangkan hasil belajar seperti adanya perubahan tingkah laku pada warga belajar setelah mengikuti pembelajaran sampai selesai.

- 5) Komunikasi dengan lingkungan. Setiap model pembelajaran akan mengimplementasikan warga belajarnya untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
- c. Menurut Joyce dan Weil (2018, hlm. 186) Setiap model pembelajaran memiliki unsur-unsur atau karakteristik: (1) Sistematis, (2) Sistem Sosial, (3) Prinsip reaksi, (4) Sistem Pendukung dan, (5) Dampak Instruksional dan Pengiring. Uraian masing-masing sebagai berikut :
- 1) Sistematis ialah tahap-tahap kegiatan dari model itu.
 - 2) Sistem Sosial ialah situasi atau suasana, norma yang berlaku dalam model tersebut.
 - 3) Prinsip Reaksi ialah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar.
 - 4) Bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon terhadap mereka.
 - 5) Prinsip ini memberikan petunjuk bagaimana seharusnya para pengajar menggunakan aturan permainan yang berlaku pada setiap model.
 - 6) Sistem Pendukung ialah segala sarana, badan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut.
 - 7) Dampak Instruksional ialah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para mahasiswa pada tujuan yang diharapkan.
 - 8) Sedangkan dampak pengiring, ialah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para mahasiswa tanpa pengarahan langsung dari pengajar.
- d. Model pembelajaran mempunyai makna luas dari pendekatan, teknik, metode, dan strategi. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan menggunakan model pembelajaran jika memuat empat karakter khusus, diantaranya pemikiran rasional dan logis, prinsip pemikiran mengenai bagaimana warga belajar dapat belajar, akhlak dan budi pekerti yang

baik diperlukan untuk model pembelajaran agar bisa diterapkan dengan baik, serta lingkungan belajar baik guna mewujudkan tujuan pembelajaran Nurma (2021, hlm. 389).

- e. Menurut Eni Fariyatul dan Nurdyansyah (2016, hlm .299) karakteristik model pembelajaran yaitu pertama memiliki misi pendidikan, misalnya model berpikir induktif disusun agar dapat mengasah berpikir induktif. Kedua, menjadi acuan dalam memperbaiki kegiatan belajar. Ketiga, memiliki pedoman praktis diantaranya deretan langkah pembelajaran, landasan reaksi, sistem sosial, serta sistem yang mendukung. Keempat, mempunyai *outcome* sebagai akibat dari menerapkan model pembelajaran diantaranya hasil belajar yang dapat dinilai atau 12 dapat disebut sebagai efek dari pembelajaran dan hasil belajar jangka panjang yang dapat disebut sebagai dampak pengiring. Kelima, melaksanakan persiapan dalam mengajar atau desain instruksional berdasarkan pemilihan model pembelajaran.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik model pembelajaran yaitu dapat digunakan sebagai acuan oleh pendidik yang sesuai dan efektif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran terealisasi. Berdasarkan penjelasan di atas, kesimpulan terkait model pembelajaran ialah strategi pendekatan yang dapat diterapkan oleh pendidik dalam proses pembelajarannya untuk mencapai tujuan pembelajaran efektif.

3. Jenis model pembelajaran

Menurut Toto Suryana (2021, hlm. 9) Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 4 (empat) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku berpikir kritis, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Inquiry Learning*), model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning/PBL*), Model *contextual teaching and learning* (CTL) dan model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*).

- a. Model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/Penemuan (*Inquiry Learning*).

Menurut Budiarsa dan Ardiawan (2020, hlm. 176) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri memanfaatkan sepenuhnya seluruh kemampuan dan keterampilan siswa untuk mencari dan meneliti secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. Oleh karena itu, siswa dapat secara mandiri merumuskan temuannya dengan keyakinan penuh.

- b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning/PBL*).

Menurut Nurasih (2022, hlm. 259) model pembelajaran *project-based learning* (PjBL) atau yang dikenal sebagai kurikulum berbasis proyek, dapat digunakan sebagai sebuah model pembelajaran yang bertujuan agar dapat memenuhi kemampuan siswa dalam membuat rancangan hingga menyelesaikan permasalahan. Model pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) adalah sebuah pembelajaran yang bersifat inovatif yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator.

- c. Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*).

Menurut Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari (2021, hlm. 115). Pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* seringkali disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan dengan menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis.

- d. Model *contextual teaching and learning* (CTL)

Model pembelajaran kontekstual atau sering dikenal dengan *contextual teaching and learning* dapat membangkitkan keterlibatan siswa ketika belajar di kelas. Pada umumnya saat belajar, model yang dipakai adalah model ekspositori dan ceramah. Pada pelaksanaannya

model-model tersebut membuat pengajar seperti inti perhatian untuk dilihat. Proses belajar ini sering mengondisikan siswa hanya sebagai perekam materi yang diberikan guru, mencatat dan menghafalkannya sehingga siswa tidak dapat mengonstruksikan pemahaman bahasa Indonesia dengan kemampuan yang mereka miliki Ratnaningsih & Septiana (2019, hlm. 166).

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model inkuiri memanfaatkan sepenuhnya seluruh kemampuan dan keterampilan siswa untuk mencari dan meneliti secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. Oleh karena itu, siswa dapat secara mandiri merumuskan temuannya dengan keyakinan penuh model (*Problem-based Learning/PBL*) dapat digunakan sebagai sebuah model pembelajaran yang bertujuan agar dapat memenuhi kemampuan siswa dalam membuat rancangan hingga menyelesaikan permasalahan dan model Pembelajaran Berbasis Proyek disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan dengan menggunakan pendekatan kontekstual, dari tiga model pembelajaran di atas peneliti memilih model pembelajaran inkuiri dikarenakan paling cocok bagi peneliatan yang dilakukan yaitu pada kemampuan berpikir kritis peserta didik.

4. Definisi Model Pembelajaran Inkuiri

- a. Menurut Ni Putu Suratni dkk (2020, hlm. 149) mengartikan inkuiri sebagai pembelajaran yang dirancang untuk menunjukkan kepada siswa cara mempelajari dan mengamati masalah serta mengajukan pertanyaan berdasarkan informasi atau fakta yang benar, yang diartikan sebagai model. Pembelajaran berbasis penelitian juga digunakan. merupakan model pembelajaran yang fokus pada proses pencarian dan penemuan. Dalam model pembelajaran ini, pembelajaran inkuiri, siswa berperan sebagai individu yang dapat mencari materi dan menemukan solusi masalahnya sendiri (*self-directed learning*), dan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa.

- b. Menurut Putu Agung Dharmyanti (2022, hlm. 130) mengutip dalam buku hariannya bahwa yang dalam bahasa Inggris berarti "*inquiry*" artinya penyelidikan dan berarti penyelidikan serta pernyataan atau penyelidikan. Penelitian juga dapat diartikan sebagai proses umum manusia dalam mencari dan memahami berita dan informasi lebih lanjut.
- c. Menurut Budiarsa (2021, hlm. 90) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri memanfaatkan sepenuhnya seluruh kemampuan dan keterampilan siswa untuk mencari dan meneliti secara sistematis, kritis, logis, dan analitis. Oleh karena itu, siswa dapat secara mandiri merumuskan temuannya dengan keyakinan penuh
- d. Menurut Yofamella (2020, hlm. 87) model pembelajaran *Inquiry Learning* merupakan rangkaian kegiatan proses pembelajaran yang menggunakan kemampuan peserta didik dalam mencari informasi secara sistematis, logis, kritis dan analitis, agar peserta didik mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkannya. dan dapat merumuskan temuannya dengan penuh rasa percaya diri.
- e. Menurut Lahadisi (dalam Mirdad, 2020, hlm. 139) model pembelajaran *Inquiry Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan peserta didik dalam proses berpikir kritis, untuk mencari dan mampu menemukan berbagai jawaban atas masalah yang dihadapi secara mandiri dalam proses kegiatan pembelajaran. di kelas, sehingga diharapkan peserta didik mampu mengembangkan kreativitas dan rasa percaya diri.
- f. Menurut Anggareni (dalam Kartika, 2022, hlm. 320) Model *Inquiry Learning* adalah suatu rancangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat mendorong kemampuan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk mencari dan menganalisis secara kritis, analitis, logis, dan sistematis sehingga peserta didik dapat merumuskan dengan percaya diri temuan mereka.

Dilihat dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri yaitu kegiatan pembelajaran yang dapat menekankan peserta didik untuk berpikir kritis dengan diberikan suatu masalah yang konkrit oleh guru sehingga peserta didik dapat mencari jawaban sendiri dengan pengalaman pembelajaran secara langsung melalui tanya jawab Bersama guru. Melalui model *Inquiry Learning* pembelajaran dapat difokuskan kepada peserta didik (*student center*) dengan itu peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan pembelajaran akan lebih bermakna menyenangkan untuk peserta didik.

5. Karakteristik Model Pembelajaran Inkuiri

- a. Menurut Wina (dalam Fauziyah, 2020, hlm. 109) Model *inquiry Learning* mempunyai karakteristik sebagai model pembelajaran yang di dalam proses belajar mengajarnya peserta didik dituntut untuk dapat memecahkan masalah dan konsep utamanya harus berhubungan dengan pengetahuan peserta didik untuk membentuk pengetahuan yang baru. Strategi pembelajaran inkuiri sebagai berikut:
 - 1) Strategi *inquiry* difokuskan kepada aktivitas peserta didik untuk mencari dan menemukan informasi.
 - 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan peserta didik sesuaikan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari pertanyaan yang dipertanyakan.
 - 3) Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran *Inquiry* adalah meningkatkan kemampuan berpikir secara teratur, logis, dan kritis.
- b. Menurut Sanjaya (dalam Nurrustiandari, 2019, hlm. 159) hal yang menjadi ciri utama dalam menggunakan model inkuiri yaitu dengan melakukan kegiatan aktivitas pembelajaran kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan suatu masalah. Model *Inquiry Learning* dapat menempatkan guru sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik dalam menjalankan pembelajaran.
- c. Karakteristik pembelajaran *inquiry* menurut Wilson & Murdoch (dalam Suherti & Siti M.R, 2020, hlm. 107) sebagai berikut:

- 1) Ditekankan pada proses belajar dan peningkatan keterampilan.
 - 2) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya.
 - 3) Bersifat konseptual.
 - 4) Terdapat interaksi antara guru dan siswa.
 - 5) Mendapatkan pengetahuan dari pengetahuan sebelumnya.
 - 6) Mempertimbangkan minat siswa.
 - 7) Mendapatkan pengalaman belajar secara langsung.
 - 8) Menghubungkan metakognisi dan refleksi.
- d. Menurut Masderiani Hasibun (2019, hlm. 201) mengatakan karakteristik model pembelajaran *inquiry* adalah teknik menginterpretasikan serta menginvestigasi kesulitan, membuat asumsi, membuat percobaan, mendapatkan data serta menyimpulkan dari permasalahan tersebut.
- e. Mengutip teori menurut Lusiana Meo, dkk (2021, hlm. 60) menjelaskan karakteristik model *inquiry* menekankan bagaimana peserta didik berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran secara jasmani, psikologis, intelektual serta sentimental. Hal ini berupaya menemukan diri sendiri, merespon, mengungkapkan pemahaman dan menyelesaikan masalah secara individu dan kolektif.

Dari pendapat di atas maka Model *Inquiry Learning* dapat menempatkan guru sebagai fasilitator dan motivator belajar peserta didik dalam menjalankan pembelajaran dan model pembelajaran inkuiri yang di dalam proses belajar mengajarnya peserta didik dituntut untuk dapat memecahkan masalah dan konsep utamanya harus berhubungan dengan pengetahuan peserta didik untuk membentuk pengetahuan yang baru.

6. Sintaks Model Pembelajaran Inkuiri

- a. Sintaks dalam penggunaan model *Inquiry Learning*, seperti yang dikemukakan oleh Eggen dan Kanchak (dalam Hadisi, 2019, hlm. 56) seperti berikut:
- 1) Menyajikan pertanyaan atau masalah, yaitu guru menyatakan suatu masalah untuk diidentifikasi oleh peserta didik, dan guru dapat mengawasi peserta didik dalam mengidentifikasi suatu

masalah yang disajikan secara berkelompok.

- 2) Membuat hipotesis, yaitu guru mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pemahaman untuk membuat hipotesis, kemudian guru dapat membimbing peserta didik untuk mengembangkan hipotesis sesuai dengan permasalahannya.
 - 3) Merancang percobaan, yaitu guru membimbing peserta didik dalam mengurutkan langkah-langkah sesuai dengan hipotesis yang akan dilakukan.
 - 4) Melakukan percobaan untuk memperoleh informasi, yaitu guru membimbing peserta didik dalam mencari informasi melalui percobaan.
 - 5) Mengumpulkan dan menganalisis data yaitu guru memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil pengolahan data yang diperoleh.
 - 6) Membuat kesimpulan, yaitu guru membimbing peserta didik dalam membuat kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
- b. Berikut Sintaks model pembelajaran inkuiri menurut Sanjaya (dalam Latifah, 2020, hlm. 91) sebagai berikut:
- 1) Orientasi, yaitu kegiatan yang dilakukan guru dalam menyajikan suatu masalah yang dijadikan bahan pembelajaran pada materi yang akan dipelajari.
 - 2) Merumuskan masalah merupakan langkah peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan oleh guru. Masalah yang diberikan guru merupakan masalah yang dapat menantang peserta didik untuk berpikir guna memecahkan masalah tersebut. Peserta didik diharapkan mampu menemukan jawaban yang tepat.
 - 3) Merumuskan hipotesis. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah yang sedang dipelajari. Dengan itu hipotesis dapat diuji kebenarannya sehingga bukan sembarang

perkiraan, melainkan harus mempunyai jawaban yang rasional dan logis

- 4) Mengumpulkan data adalah kegiatan mencari informasi yang diperlukan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam mengumpulkan data dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dan mengembangkan.
 - 5) Pengujian hipotesis, yaitu suatu proses penentuan jawaban sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data, dengan itu dapat mengembangkan kemampuan berpikir rasional yang didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung jawabkan.
 - 6) Merumuskan kesimpulan, yaitu suatu proses menggambarkan hasil temuan yang diperoleh berdasarkan hasil analisis data yang relevan.
- c. Menurut Gunardi (2020, hlm. 81) Sintak pembelajaran inkuiri secara umum, sebagai berikut:
- 1) Orientasi Dalam tahap ini guru akan mengkondisikan siswanya bersiap untuk melaksanakan rangkaian pembelajaran, menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
 - 2) Merumuskan masalah tahap ini guru akan memberi fasilitas peserta didik untuk merumuskan masalah sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
 - 3) Merumuskan hipotesis. Dalam hal ini guru mengarahkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan siswa berhipotesis dengan cara menyampaikan pertanyaan yang bisa mengarahkan siswa untuk merumuskan jawaban sementara.
 - 4) Mengumpulkan data. Guru membimbing siswa untuk berpikir dan mencari informasi yang dibutuhkan.
 - 5) Menguji hipotesis. Guru membantu peserta didik dalam menemukan jawaban yang dianggap sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh.

- 6) Merumuskan kesimpulan. Guru membimbing peserta didik dalam proses mendeskripsikan temuan yang didapatkan berdasarkan hasil hipotesis.
- d. Sedangkan Sintaks model inkuri menurut Putri, Indrawati, dan Mahardika (2021, hlm. 95) seperti berikut:
- 1) Mengajukan pertanyaan atau permasalahan. Kegiatan yang menggali pengetahuan awal siswa melalui demonstrasi.
 - 2) Mendorong dan merangsang siswa untuk mengemukakan pendapatnya kepada kelompok.
 - 3) Buat hipotesis. Kegiatan yang melibatkan usulan jawaban atas masalah dan pengembangan hipotesis terkait.
 - 4) Merancang eksperimen. Ikuti langkah-langkah yang ada untuk merancang aktivitas dan mempertimbangkan eksperimen.
 - 5) Melakukan Percobaan. Pada kegiatan ini, Anda akan melakukan percobaan dan memperoleh informasi melalui percobaan tersebut.
 - 6) Mengumpulkan dan Menganalisis Data. Temukan dan kumpulkan data sebanyak-banyaknya dan analisis data yang terkumpul untuk membuktikan apakah hipotesis Anda benar.
- e. Pendapat lain tentang Sintaks pembelajaran inkuiri disampaikan oleh Putri, Indrawati, & Mahardika (dalam Prasetyo & Rosy, 2020, hlm. 70) antara lain:
- 1) Menyajikan pertanyaan atau masalah. Yaitu kegiatan menggali pengetahuan awal siswa melalui demonstrasi.
 - 2) Mendorong dan merangsang siswa. Bertujuan agar siswa mampu mengemukakan pendapat kepada kelompoknya.
 - 3) Membuat hipotesis. Kegiatan mengajukan jawaban tentang masalah dan diarahkan dalam menentukan hipotesis yang relevan.
 - 4) Merancang percobaan. Merancang kegiatan sesuai langkah-langkah yang ada dan mempelajari eksperimen.
 - 5) Melakukan percobaan. Kegiatan ini melakukan percobaan dan

mendapat informasi melalui percobaan.

- 6) Mengumpulkan dan menganalisa data. Mencari dan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dan menganalisis data yang dikumpulkan untuk dibuktikan hipotesis apakah benar atau tidak.

Dari beberapa pendapat yang telah diungkapkan peneliti dapat menyimpulkan sintak model pembelajarn inkuri adalah Menyajikan pertanyaan atau masalah Yaitu kegiatan menggali pengetahuan awal siswa melalui demonstrasi. Mendorong dan merangsang siswa Bertujuan agar siswa mampu mengemukakan pendapat kepada kelompoknya setelah itu peserta didik melakukan percobaan dan memperoleh informasi melalui percobaan tersebut. Mengumpulkan dan Menganalisis data Temukan dan kumpulkan data sebanyak-banyaknya dan analisis data yang terkumpul untuk membuktikan apakah hipotesis anda benar.

7. Kelebihan Model Inkuiri

- a. Menurut Hamruni (dalam Damayanti, 2020, hlm.4) kelebihan model pembelajaran inquiry adalah menekankan pada pengembangan 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor. peserta didik dapat belajar menggunakan gaya belajar masing-masing. Peserta didik yang mempunyai tingkat kecerdasan lebih tinggi atau cara berpikir cepat tidak akan mendominasi karena guru harus mengelola kelas dengan baik.
- b. Menurut Sugianto (2020, hlm. 24) kelebihan model pembelajaran Inkuri antara lain:
 - 1) Model *inquiry Learning* mampu menumbukan psikologis peserta didik untuk berpikir kritis.
 - 2) Dengan diterapkannya model *Inquiry Learning* dapat memberikan wawasan kepada peserta didik dengan cara memecahkan permasalahan dan mencari solusinya.
 - 3) Model *Inquiry Learning* mampu membangun semangat peserta didik untuk belajar semakin rajin dan tekun
- c. Menurut Jundu (2020, hlm. 27) keunggulan model *Inquiry Learning*

antara lain:

- 1) Memungkinkan siswa untuk bertindak berdasarkan keinginannya dan tetap setia pada dorongan hatinya untuk bertindak secara adil, jujur, dan bebas.
 - 2) Membantu mengaktifkan memori dan mengembangkan situasi pengalaman baru Kegiatan belajar ditentukan pada peningkatan prespektif pengetahuan, sikap dan keterampilan secara menyeluruh.
 - 3) Kegiatan belajar memberi kesempatan agar siswa dapat belajar dengan cara belajar mereka.
 - 4) Pembelajaran inkuiri menekankan pada perubahan sikap siswa berkat pengalaman belajarnya.
 - 5) Siswa dengan kemampuan di atas rata-rata tidak akan terhalang oleh siswa dengan IQ rendah.
- d. Model pembelajaran *inquiry* dapat membuat siswa menemukan dan menggunakan bermacam-macam informasi dan ide untuk meningkatkan pengetahuannya terhadap suatu masalah Ulandari (2019, hlm. 177) Langkah-langkah model pembelajaran *inquiry* sebagai berikut.
- 1) Mengamati, tahap awal siswa diminta untuk mengamati permasalahan yang diberikan.
 - 2) Merumuskan masalah, ketika stimulus dan rasangan dari guru bekerja dengan baik maka akan timbul pertanyaan-pertanyaan dan permasalahan yang menjadi dasar dalam merumuskan masalah.
 - 3) Merumuskan hipotesis atau dugaan awal, dalam langkah ini terdapat peran guru yaitu dengan memberikan bahan bacaan untuk menjawab rumusan masalah. Hipotesis inilah yang nantinya akan diuji kebenarannya.
 - 4) Mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan masalah, informasi atau data yang diperoleh nantinya dipilih mana yang lebih relevan dengan permasalahan yang dicari.

- 5) Menguji atau mencari kebenaran dugaan awal dengan mengolah informasi atau data yang ada, data yang telah diperoleh bisa diolah ke bentuk tabel, daftar atau ringkasan agar mempermudah dalam pengambilan kesimpulan.
 - 6) Menarik kesimpulan, setelah melewati langkah-langkah diatas siswa harus menyimpulkan apa yang telah dicari dengan menggunakan data-data yang telah ada. Informasi yang didapatkan akan berbeda-beda dari setiap individunya.
- e. Kelebihan model *inquiry* menurut Martini (2020, hlm. 55) yaitu:
- 1) Mendorong siswa berpikir secara ilmiah dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
 - 2) Membantu dalam mengingat, transfer pengetahuan dalam proses pembelajaran.
 - 3) Mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan intuitif serta bekerjasama atas dasar inisiatif sendiri.
 - 4) Menumbuhkan sikap obyektif, jujur dan terbuka.
 - 5) Suasana proses pembelajaran menjadi hidup dan dinamis.

Dari pendapat di atas dapat di simpulkan kelebihan pembelajaran inkuiri adalah dapat memfasilitasi pemikiran siswa dalam mengatasi permasalahan melalui bimbingan guru yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran peserta didik dapat belajar menggunakan gaya belajar masing-masing. Peserta didik yang mempunyai tingkat kecerdasan lebih tinggi atau cara berpikir cepat tidak akan mendominasi karena guru harus mengelola kelas dengan baik.

8. Kekurangan Model Pembelajaran Inkuri

- a. Kurniawan (2022, hlm. 65) menyebutkan beberapa kekurangan pembelajaran inkuiri antara lain, yaitu:
 - 1) Metode sulit digunakan untuk mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa. Karena tidak semua siswa dapat mengemukakan pendapatnya.
 - 2) Strategi inkuiri akan sulit dalam merencanakan pembelajaran karena masih siswa belum terbiasa.

- 3) Dalam implementasinya memerlukan waktu yang panjang dan akan membuat guru sulit untuk menyesuaikan waktu yang telah ditentukan.
 - 4) Pembelajaran inkuiri akan sulit diaplikasikan oleh setiap guru karena selama ketentuan keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh siswa yang menguasai materi pelajaran.
- b. Menurut Lida Auria Putri (2021, hlm. 22). Menyebutkan Kekurangan pembelajaran inkuiri:
- 1) Pembelajaran sangat sulit untuk dirancang.
 - 2) Implementasinya memerlukan investasi jangka panjang Baik siswa maupun guru harus mempunyai kesiapan yang matang dalam menerapkan model pembelajaran ini.
 - 3) Pelaksanaannya membutuhkan waktu yang lama, waktu guru akan banyak tersita karena membuat siswa yang memiliki kesulitan belajar.
 - 4) Mengecewakan siswa yang terbiasa belajar secara konvensional apa bila guru tidak dapat menguasai pembelajaran inkuiri.
- c. Menurut Faelani, Muchlisin Riadi (2020, hlm. 43) Menyebutkan Kekurangan pembelajaran inkuiri sebagai berikut :
- 1) Model ini sulit dalam merencanakan pembelajaran oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
 - 2) Kadang-kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan.
 - 3) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka model ini akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.
 - 4) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.

- d. Selain kelebihan model *inquiry* juga menurut Martini (2020, hlm. 67) memiliki kekurangan yaitu:
- 1) Memerlukan perencanaan yang teratur dan matang. Bagi guru yang terbiasa menggunakan cara tradisional akan merasa kesulitan.
 - 2) Memerlukan waktu yang cukup panjang. Terutama dalam proses pemecahan masalahnya karena memerlukan pembuktian.
 - 3) Langkah-langkah *inquiry* akan terhambat jika siswanya tidak terbiasa dikritik atau diberi masukan oleh guru.
 - 4) Tidak semua materi pembelajaran terdapat masalah.
- e. Menurut Shoimin (2014, hlm. 63) kekurangan inkuri, kelemahan Pembelajaran inkuiri kurang efektif jika diterapkan pada siswa yang tidak memiliki kecerdasan di atas rata-rata dan memerlukan perubahan cara kebiasaan belajar yang menerima pembelajaran hanya dari guru, dan kelas yang mempunyai banyak siswa akan sulit untuk mendapatkan pembelajaran inkuiri karena tidak semua yang ada di kelas mempunyai pemikiran kritis, dan guru juga dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan kekurangan model pembelajaran inkuri kadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga sering guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan. Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka model ini akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.

9. Definisi Aplikasi Aplikasi *Canva*

- a. Menurut Kala, Widayanti, and Rahayu (2021, hlm. 7). *Canva* didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012, merupakan aplikasi desain grafis online yang membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Fitur utama *Canva* adalah ketersediaan template yang beragam, walaupun beberapa berbayar.
- b. Menurut Wulandari & Mudinillah (2022, hlm. 19). *Canva* adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis

seperti halnya *infografis*, ppt, *resume*, *famlet*, poster dan lain sebagainya.

- c. Menurut Triningsih (2021, hlm. 20). menjelaskan bahwa *Canva* dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik. *Canva* memiliki bermacam template atau opsi desain presentasi, poster, foto profil, banner, dan lain-lain.
- d. Menurut Permata dan Hapsari (2021, hlm. 39). Penggunaan *Canva* dapat mempermudah guru mendesain media pembelajaran serta memudahkan siswa memahami pelajaran dikarenakan media ini menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan sehingga siswa focus memperhatikan pelajaran karena tampilan yang menarik.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan aplikasi dapat mempermudah guru mendesain media pembelajaran serta memudahkan siswa memahami pelajaran dikarenakan media ini menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan sehingga siswa focus memperhatikan pelajaran karena tampilan yang menarik

10. Karakteristik Aplikasi *Canva*

- a. Menurut Melinda & Saputra (2021, hlm. 53). aplikasi *Canva* adalah Salah satu media pembelajaran yang menarik dengan berbagai ilustrasi adalah media pembelajaran *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi editor yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran.
- b. Menurut Rahmatullah (2020 hlm. 69) *Canva* mengacu pada salah satu aplikasi desain online yang menyediakan berbagai jenis template atau alat desain untuk membuat media pembelajaran.
- c. Menurut Rahmayanti & Jaya (2020 hlm. 9) Templat atau alat desain yang tersedia meliputi presentasi, brosur, resume , media sosial, brosur, poster, dan banyak lagi. Dengan menggunakan media pembelajaran

Canva , siswa dapat lebih fokus belajar karena membuat terlihat lebih menarik Dengan kata lain media pembelajaran *Canva* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru dan memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran. Media ini juga dapat dirancang oleh guru sendiri atau oleh ahli editing dan editor. Aplikasi *Canva* mempunyai fitur editing menarik lainnya untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk gambar, *Power Point*, video, teks, dll.

- d. Karakteristik aplikasi *Canva* bagi Penggunaan sumber daya tersebut sangat efektif baik secara offline maupun online Analicia (2021, hlm. 10) Kanvas berbayar memberi pengguna pilihan template dan alat yang lebih lengkap. Menurut artikel akun belajar.id dengan *Canva* dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar melalui sebuah kolaborasi kelas. Aktivitas lingkungan belajar *Canva* dapat merangsang pembelajaran.
- e. Sedangkan menurut Suryani (2018, hlm. 16) karakteristik aplikasi *Canva* bagi guru dan peserta didik, yaitu sebagai berikut:
 - 1) Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Mempunyai pedoman arah serta urutan pembelajaran yang terstruktur.
 - 2) Dapat membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyampaian materi dan penyajian materi pembelajaran.
 - 3) Dapat membantu menyajikan materi yang bersifat konkret, terutama materi pembelajaran yang bersifat abstrak.
 - 4) Mempermudah peserta didik untuk dapat memahami materi pelajaran yang disajikan secara terstruktur melalui media pembelajaran.
 - 5) Membuat suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.
 - 6) Memberikan kesadaran bagi peserta didik dengan adanya media pembelajaran yang disajikan secara bervariasi, sehingga terjadi

proses pembelajaran yang baik dan optimal.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan aplikasi *Canva* adalah salah satu media pembelajaran yang menarik dengan berbagai ilustrasi adalah media pembelajaran *Canva*, *Canva* merupakan aplikasi editor yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran siswa dapat lebih fokus belajar karena membuat terlihat lebih menarik. Dengan kata lain media pembelajaran *Canva* merupakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas guru dan memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran. Media ini juga dapat dirancang oleh guru sendiri atau oleh ahli *editing* dan *editor*.

11. Langkah-Langkah Pengunaan Aplikasi *Canva*

- a. Menurut Resmi (2021, hlm. 12) menjelaskan bagaimana langkah-langkah dalam penggunaan *Canva* sebagai berikut:
 - 1) Mendaftar ke *website* atau aplikasi *Canva* di <https://www.Canva.com>. Daftar atau masuk ke *Canva* bisa menggunakan email, facebook dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun.
 - 2) *Canva* menyediakan berbagai pilihan template dan fitur, anda bisa mencari dan menggunakan sesuai dengan kebutuhan.
 - 3) Pada *Canva* terdapat lembar kerja kosong untuk area desain. Lembar kosong ini digunakan untuk mendesain template sesuai dengan keinginan.
 - 4) *Canva* memiliki banyak fitur yang bisa memudahkan penggunaan dalam mendesain, fitur tersebut bisa digunakan baik secara gratis maupun berbayar.
 - 5) Ketika sudah selesai mendesain di *Canva*, *Canva* memiliki fungsi *auto save*, jadi tidak perlu khawatir jika desainnya tidak tersimpan. Setelah di simpan, pengguna bisa membagikan dan mengunduh tampilan desain.

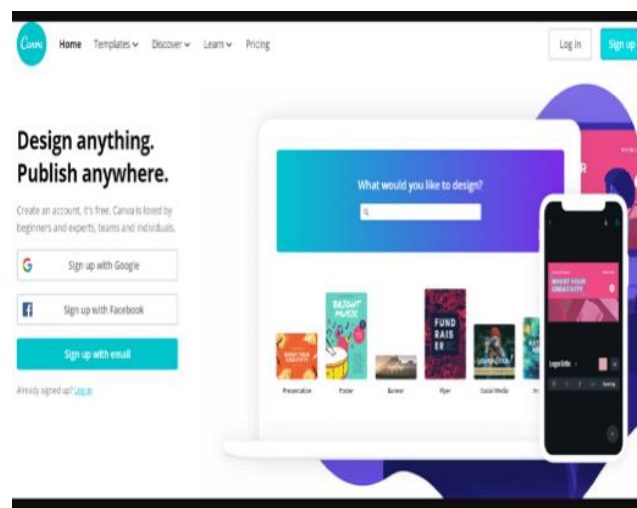
- b. Langkah-langkah penggunaan aplikasi *Canva* Rahma dan Delsina (2019, hlm. 14)
- 1) Guru mendownload aplikasi *Canva* di *Play Store* untuk gawai atau melalui *Canva.com* untuk laptop.
 - 2) Setelah menginstal aplikasi melalui laptop maupun gawai, selanjutnya membuat akun melalui *email* belajar. Berikut contoh membuat akun *Canva* menggunakan *email* belajar dengan laptop.
 - 3) Membuat Desain. Setelah selesai membuat akun *Canva*, guru dapat memulai merancang desain, guru dapat memilih template yang telah tersedia dalam aplikasi *Canva*.
 - 4) Menyimpan hasil. Desain Setelah menyelesaikan desain seperti contoh gambar, pendidik dapat memilih penyimpanan sesuai dengan yang akan dipilih, dapat dilihat dari gambar.
- c. Menurut Gunawan (2022, hlm. 19) Langkah-langkah menggunakan aplikasi *Canva* adalah sebagai berikut:
- mendownload aplikasi *Canva* melalui *play store*;
- 1) Membuat akun di *Canva* dengan cara buka aplikasi *Canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui *facebook*, *google*, ataupun lanjut dengan *email* dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.
 - 2) Membuat desain melalui *Canva*. *Template* yang menarik sudah disediakan di aplikasi *Canva*, guru dan siswa dapat menggunakan *template* itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan, kemudian klik desain tersebut, setelah diklik akan muncul tulisan 'Edit' pada desain tersebut. Klik tulisan 'Edit' akan muncul pilihan untuk mengganti tulisan, gaya tulisan, ukuran tulisan, gambar, video, warna, dan sebagainya.
 - 3) Menyimpan hasil desain, klik tanda panah kebawah yang berada di pojok kanan atas, setelah di klik, desain kita akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file.

- d. Menurut G.Pelangi (2020, hlm. 136) Aplikasi *Canva* dapat digunakan atau dipakai melalui gawai ataupun laptop. Cara memakainya juga tidak terlalu sulit, sehingga bisa memudahkan orang maupun guru dan peserta didik untuk memakainya, berikut adalah langkah-langkah menggunakan aplikasi *Canva* dengan mengandalkan gawai yang mana dapat dijangkau oleh banyak orang.
- 1) Mendownload Aplikasi *Canva* Melalui *Play Store*. Jika ingin mendapatkan aplikasi *Canva*, cara pertama ialah mendownload aplikasi *Canva* melalui *Play Store*, dengan cara membuka *play store*, kemudian ketik '*Canva*' pada kolom penelusuran, nanti secara otomatis aplikasi *Canva* ini akan muncul, lalu klik instal dan tunggu hingga aplikasi *Canva* terdownload dan dapat dibuka.
 - 2) Membuat Akun *Canva*. Setelah aplikasi *Canva* sudah terdownload dan terpasang pada ponsel, langkah selanjutnya ialah buka aplikasi *Canva*, dari situ akan muncul pilihan pendaftaran melalui *facebook*, *google*, ataupun lanjut dengan *email*. Guru atau peserta didik bisa klik pilihan itu untuk membuat akun di *Canva*, dan mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan.
 - 3) Membuat Desain Melalui *Canva*. Setelah sudah membuat akun di *Canva*, guru dan peserta didik sudah bisa menggunakan *Canva* sesuai kebutuhan. Aplikasi *Canva* ini sangat banyak dan beragam sekali untuk membuat suatu desain, yaitu desain logo, video, poster, cerita Instagram, kartu nama, undangan, label, kolase foto, iklan, promosi, dan lain sebagainya. Template yang menarik juga sudah disediakan di aplikasi *Canva*, bisa guru dan peserta didik gunakan template itu dengan hanya mengubah tulisan atau gambar sesuai kebutuhan. Adapun contoh cara sederhana untuk membuat desain di aplikasi *Canva*, sebagai berikut:

e. Nayoan (2019, hlm. 93) langkah penggunaan aplikasi *Canva* baik menggunakan menggunakan laptop sebagai berikut:

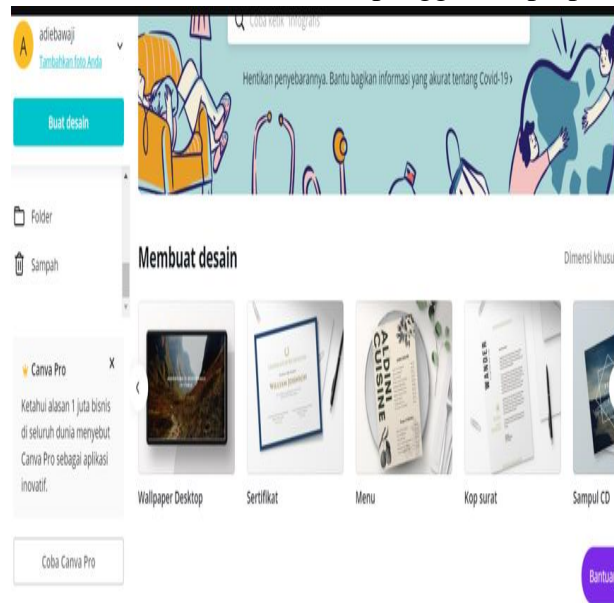
- 1) Mendownload aplikasi *Canva* melalui *playstore* untuk pengguna gawai atau membuka *Canva* melalui *website* resmi *Canva* yaitu, https://www.Canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop.
- 2) Membuat akun *Canva*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail.
- 3) Membuat desain melalui *Canva*, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan *Canva* dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna.
- 4) Menyimpan hasil desain dari *Canva*, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan.

Dari kelima pendapat tersebut peneliti mengambil pendapat dari Nayoan (2019, hlm. 9) penggunaan aplikasi *Canva* sebagai berikut:



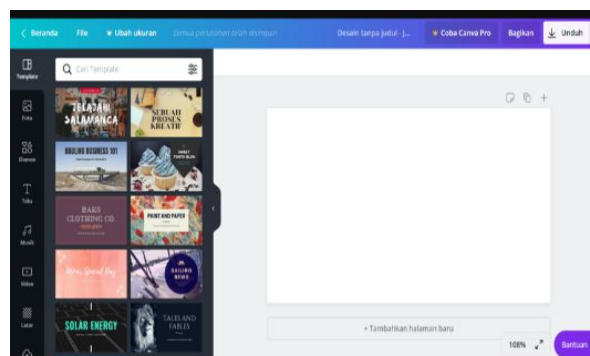
Gambar 2.1 Mendownload Aplikasi Canva

Mendownload aplikasi *Canva* melalui *playstore* untuk pengguna gawai atau membuka *Canva* melalui website resmi *Canva* yaitu, https://www.Canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop.



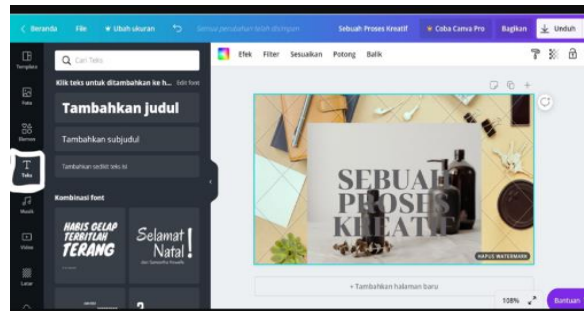
Gambar 2.2 Membuat Akun Canva

Setelah menginstal aplikasi melalui Laptop maupun Gawai, selanjutnya membuat akun melalui email belajar. Berikut contoh membuat akun *Canva* menggunakan email belajar dengan Laptop.



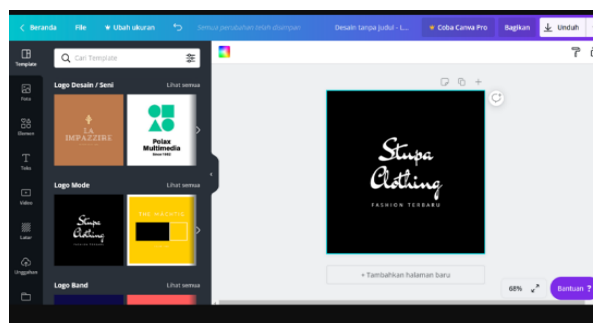
Gambar 2.3 Membuat Desain Melalui Canva

Membuat Desain Setelah selesai membuat akun *Canva*, pendidik dapat memulai merancang desain, guru dapat memiliki template yang telah tersedia dalam aplikasi *Canva*.



Gambar 2.4 Dengan Bantuan Template

Membuat Desain Setelah selesai membuat akun Canva, pendidik dapat memulai merancang desain, guru dapat memiliki template yang telah tersedia dalam aplikasi Canva.



Gambar 2.5 Menyimpan Hasil Desain Dari Canva

Menyimpan hasil desain dari *Canva*, setelah desain selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri.

Peneliti menyimpulkan langkah-langkah penggunaan aplikasi *Canva* yaitu *download* aplikasi *Canva* melalui *playstore* untuk pengguna gawai atau membuka *Canva* melalui website resmi *Canva* yaitu, https://www.Canva.com/id_id/ untuk pengguna laptop membuat akun *Canva*, pembuatan akun dapat dilakukan menggunakan akun facebook, google atau gmail. membuat desain melalui *Canva*, pembuatan desain disesuaikan dengan kebutuhan, dengan bantuan template guru dapat menggunakan *Canva* dengan mudah serta dapat mengubah elemen, font, atau gambar sesuai dengan kebutuhan. Serta terdapat beragam fitur yang mudah diaplikasikan dengan tampilan sederhana sehingga tidak menyulitkan pengguna. menyimpan hasil desain dari *Canva*, setelah desain

selesai, langkah terakhir yakni menyimpan desain yang telah dibuat. Cara menyimpan desain tersebut cukup dengan mengklik tanda berbentuk panah ke bawah di pojok kanan atas dan desain akan tersimpan di galeri atau pun file penyimpanan Gambaran aplikasi *Canva*.

12. Kelebihan Aplikasi *Canva*

- a. Menurut Tanjung & Faiza (2019, hlm. 18) Adapun kelebihan dalam aplikasi *Canva* sebagai berikut:
 - 1) Memiliki beragam desain yang menarik.
 - 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
 - 3) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.
- b. Menurut Pelangi, G, (2020, hlm. 12). Kelebihan aplikasi *Canva* yaitu:
 - 1) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.
 - 2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
 - 3) Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.
- c. Kelebihan yang ada pada aplikasi *Canva* menurut Monoarfa, M. & Haling, A (2021, hlm. 11) :
 - 1) Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan

atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.

- 2) Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
 - 3) Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan *mendownloadnya* untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.
- d. Menurut Raaihani (2021, hlm. 28) kelebihan aplikasi *Canva* dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:
- 1) Memiliki varian *template* desain grafis yang menarik.
 - 2) Dapat melatih kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. serta memiliki banyak fungsi yang sudah disediakan didalam aplikasi *Canva*, dengan adanya fitur drag and drop.
 - 3) Dalam membuat media pembelajaran dapat menghemat waktu dikarenakan terdapat banyak *template* yang dapat dimanfaatkan.
 - 4) Peserta didik bisa mempelajari kembali materi yang sudah dibagikan guru.
 - 5) Dalam mendesain media pembelajaran bisa dilakukan kapan saja selagi ada jaringan internet, dan bisa dilakukan dengan menggunakan handphone ataupun laptop.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan kelebihan aplikasi *Canva* yaitu Mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan *mendownloadnya* untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome

atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload *Canva* banyak menyediakan template yang menarik, maka bisa memudahkan pengguna dan hanya menyesuaikan dari sego warna, font, ukuran, gambar dan lainnya sesuai dengan yang diperlukan.

13. Kekurangan Aplikasi *Canva*

- a. Terdapat beberapa kekurangan *Canva* menurut Kharissidqi, dkk. (2022, hlm. 111) yaitu:
 - 1) *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, sehingga jika tidak ada jaringan internet yang cukup dan stabil maka *Canva* tidak dapat digunakan untuk mendesain.
 - 2) Ada *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya yang tidak dapat digunakan oleh pengguna *Canva* versi gratis, karena itu semua dapat digunakan ketika pengguna menggunakan *Canva* versi berbayar (*pro*).
 - 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templat*nya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.
- b. Menurut Pelangi, (2020, hlm. 88) ada beberapa kekurangan aplikasi *Canva* yang dapat digunakan sebagai pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:
 - 1) Aplikasi *Canva* harus menggunakan koneksi internet yang stabil. Jika tidak terhubung dengan koneksi internet dalam *smartphone* atau laptop yang dapat dijangkau oleh aplikasi *Canva* maka aplikasi *Canva* tidak dapat digunakan dalam memproses atau membuat desain.
 - 2) Pada aplikasi *Canva* terdapat templat yang dapat diakses secara berbayar dan gratis. Akan tetapi dalam hal tersebut, tidak dipermasalahkan karena banyak *template* yang menarik dapat diakses secara gratis didalam aplikasi *Canva* yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Hanya saja sebgaiian pengguna pada aplikasi *Canva* dapat mendesain atau

membuat media pembelajara secara menarik harus mengandalkan skill kreatif dalam mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

- c. Monoarfa dan Haling (2021, hlm. 1089) mengemukakan kekurangan yang ada pada aplikasi *Canva* sebagai berikut:
 - 1) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
 - 2) Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
 - 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templatanya*, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.
- d. Menurut Rusmawati, dkk. (2023, hlm. 5) kekurangan *Canva* yaitu:
 - 1) Bila ingin menggunakan *Canva* setiap pemaka harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan *Canva*.
 - 2) Desain yang disajikan dalam aplikasi *Canva* ada beberapa *template* yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak *template* yang bagus tetapi gratis saat dipakai.
- e. Menurut Koiriyah (2022, hlm. 9) kekurangan aplikasi *Canva* sebagai berikut:
 - 1) Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.

- 2) Dalam aplikasi *Canva* ada *template*, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak *template* yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu *templatennya*, gambar, warna, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kekurangan dari media *Canva* yaitu *Canva* mengandalkan jaringan stabil agar dapat digunakan. Kemudian ada *template* yang tidak dapat digunakan oleh pengguna *Canva* gratis, dan terkadang desain yang digunakan/dipilih memiliki kesamaan dengan orang lain.

14. Definisi Berpikir Kritis

- a. Definisi berpikir kritis menurut Ennis (2011, hlm. 64) adalah berpikir secara beralasan dan reflektif dengan menekankan pada pembuatan keputusan tentang apa yang harus dipercayai atau dilakukan. Walker dan Finney (2006, hlm. 73) mengartikan berpikir kritis sebagai suatu proses intelektual dalam pembuatan konsep, mengaplikasikan, menganalisis, mensintesis, dan atau mengevaluasi berbagai informasi yang didapat dari hasil observasi, pengalaman, refleksi, di mana hasil proses ini digunakan sebagai dasar saat mengambil tindakan. Berpikir kritis juga diterjemahkan oleh Fisher (2009, hlm. 32) sebagai suatu proses berpikir yang terjadi pada seseorang, serta bertujuan untuk membuat keputusan-keputusan yang rasional mengenai sesuatu yang dapat ia yakini kebenarannya.
- b. Menurut Lismaya (2019, hlm. 49) juga mengatakan berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis dan atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi,

pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan.

- c. Menurut Eskris (2021, hlm. 52) berpikir kritis dapat membantu peserta didik dalam menganalisis suatu masalah, keterampilan berpikir kritis adalah proses kognitif peserta didik dalam menganalisis secara sistematis dan spesifik masalah yang dihadapi, membedakan masalah tersebut secara cermat dan teliti, serta mengidentifikasi dan mengkaji informasi guna merencanakan strategi pemecahan masalah.
- d. Menurut Efendi (2020, hlm. 745) berpikir kritis melampaui menghafal dan menceritakan kembali. Keterampilan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk merumuskan masalah, mengidentifikasi masalah, dan menemukan solusi masalah dengan memberikan diskusi logis.
- e. Menurut Nuryanti (2018, hlm. 567) menyatakan berpikir kritis ialah pengaturan diri pada pengambilan keputusan perihal, menunjuk pada interpretasi, analisis, evaluasi, konklusi, serta memberikan bukti, konsep, metode, standar, atau bukti kontekstual. Untuk membuat keputusan yang menyatakan bahwa itu akan mengarah pada penggunaan pertimbangan yang jelas

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat dipahami berpikir kritis adalah suatu proses berpikir dalam mengolah informasi secara teliti dan cermat berdasarkan hasil observasi maupun pengalaman agar dapat memecahkan masalah serta mengambil keputusan.

15. Faktor berpikir kritis

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berpikir Kritis Pencapaian yang baik dari berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu *internal* dan *external* . Kemampuan berpikir kritis setiap orang berbeda-beda. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa adalah sebagai berikut:

- a. Menurut Prameswari, dkk. (2019, h hlm. 509) Faktor *internal* pertama yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu kondisi fisik. ketika seseorang dalam kondisi sakit, sedangkan ia dihadapkan pada

kondisi yang menuntut pemikiran matang untuk memecahkan suatu masalah, tentu kondisi seperti ini sangat mempengaruhi pikirannya sehingga seseorang tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat, faktor kedua yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu motivasi. Motivasi merupakan dorongan yang ada didalam diri seseorang untuk berusaha menumbuhkan minat belajar siswa, dengan tumbuhnya minat belajar siswa maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah, faktor ketiga yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa yaitu kecemasan. Kecemasan merupakan keadaan emosional seseorang terhadap suatu kemungkinan yang dapat membahayakan dirinya atau orang lain, faktor keempat yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu perkembangan intelektual. Perkembangan intelektual siswa berbeda antara satu siswa dengan yang lain. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan intelektual siswa. Perkembangan intelektual juga dipengaruhi oleh usia siswa itu sendiri. faktor kelima yang dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu interaksi. Suasana pembelajaran yang kondusif akan meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat berkonsentrasi dalam memecahkan masalah.

- b. Menurut Rita Rita, dan Imron Rosadi (2021, hlm. 879) Faktor *internal* yang kuat berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis adalah *strategies and tactics*. *Strategies and tactics* berkaitan dengan kemampuan menentukan tindakan dan berinteraksi dengan orang lain. Faktor yang selanjutnya adalah berpengaruh terhadap keterampilan berpikir kritis siswa adalah *advanced clarification*. *Advanced clarification* berkaitan dengan kemampuan pada aspek mengidentifikasi istilah-istilah dan definisi pertimbangan dan juga dimensi, serta mengidentifikasi asumsi. Faktor terakhir yang diduga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis adalah *infering*. *Infering* berkaitan dengan kemampuan mendeduksi atau mempertimbangkan hasil deduksi dan membuat serta menentukan nilai pertimbangan Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan

keterampilan berpikir kritis siswa. Salah satu metode yang diyakini dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar yakni metode problem based learning.

- c. Menurut Egok (2019, hlm. 67) faktor *eksternal* (faktor dari luar), meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa lingkungan eksternal seperti lingkungan belajar siswa di sekolah ikut mempengaruhi kemampuan berpikir kritis. Kondisi lingkungan ini terlihat dari kegiatan pembelajaran misalnya, aktivitas tanya jawab di kelas. Siswa masih banyak yang malu dan beranggapan takut salah dalam menjawab sehingga hanya sedikit siswa yang menjawab pertanyaan. Sebaliknya, dalam diskusi kelompok atau kegiatan lainnya ada siswa yang beranimengajukan pertanyaan ketika tidak memahami suatu persoalan sehingga siswa yang lain cenderung ikut aktif mengajukan pertanyaan. Kecenderungan siswa dalam bertanya mampu meningkatkan kemampuan berpikirnya.
- d. Sedangkan faktor *external* yang mempengaruhi *critical thinking* menurut Mahapoonyanont (2020, hlm. 48) antara lain sebagai berikut: Faktor Pendidikan Faktor pendidikan merupakan faktor yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dengan memberikan suatu ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Faktor pendidikan ini dapat meliputi: efektivitas pembelajaran Efektivitas pembelajaran dapat menjadi bagian dari pendidikan, dengan begitu efektivitas pembelajaran ini akan mencapai tingkat keberhasilan ketika adanya hubungan interaksi timbal balik antara peserta didik dengan pendidik dalam proses pembelajaran. Usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran aktif. Banyak faktor yang menyebabkan pembelajaran aktif yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti motivasi peserta didik, kemauan mengasah dan mengembangkan bakat. Faktor *eksternal* seperti metode, media, dan model yang digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor

berpikir kritis terbagi dua yaitu faktor *internal* kondisi fisik. ketika seseorang dalam kondisi sakit, sedangkan ia dihadapkan pada kondisi yang menuntut pemikiran matang untuk memecahkan suatu masalah, tentu kondisi seperti ini sangat mempengaruhi pikirannya sehingga seseorang tidak dapat berkonsentrasi dan berpikir cepat, faktor kedua yang mempengaruhi kemampuan berpikir kritis yaitu motivasi. dan *external* Faktor Pendidikan Faktor pendidikan merupakan faktor yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dengan memberikan suatu ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik. Faktor pendidikan ini dapat meliputi.

16. Indikator berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis seseorang dapat diukur dengan melihat beberapa hal yang menjadi indikasi bahwa seseorang tersebut memiliki kemampuan berpikir kritis.

- a. Menurut Jacob & Sam (2019, hlm. 632) Indikator berpikir kritis yaitu:
 - 1) Merumuskan pokok-pokok permasalahan (*clarification*).
 - 2) Kemampuan memberikan alasan untuk menghasilkan argumen yang benar (*assessment*).
 - 3) Menarik kesimpulan dengan jelas dan logis dari hasil penyelidikan (*inferensi*).
 - 4) Menyelesaikan masalah dengan beragam alternatif penyelesaian berdasarkan konsep (*strategies*).
- b. Menurut Facione (2020, hlm. 501) Dalam mengukur kemampuan berpikir kritis terdiri dari 6 komponen, yaitu:
 - 1) *Interpretation*, yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mengekspresikan maksud dari suatu situasi, data, penilaian, aturan, prosedur, atau kriteria yang bervariasi.
 - 2) *Analysis*, yaitu kemampuan seseorang untuk mengklarifikasi kesimpulan berdasarkan hubungan antara.
 - 3) Informasi dan konsep, dengan pertanyaan yang ada dalam masalah.
 - 4) *Evaluation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menilai kredibilitas dari suatu pertanyaan atau representasi lain dari pendapat

seseorang atau menilai suatu kesimpulan berdasarkan hubungan antara informasi dan konsep, dengan pertanyaan yang ada dalam suatu masalah.

- 5) *Inference*, yaitu kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang dibutuhkan dalam membuat kesimpulan yang rasional, dengan mempertimbangkan informasi-informasi yang relevan dengan suatu masalah dan konsekuensinya berdasarkan data yang ada.
 - 6) *Explanation*, yaitu kemampuan seseorang untuk menyatakan penalaran seseorang ketika memberikan alasan atas pembenaran dari suatu bukti, konsep, metodologi, dan kriteria logis berdasarkan informasi atau data yang ada, dimana penalaran ini disajikan dalam bentuk argumen.
 - 7) *Self-regulation*, yaitu kemampuan seseorang untuk memiliki kesadaran untuk memeriksa kegiatan kognitif diri, unsur-unsur yang digunakan dalam kegiatan tersebut, serta hasilnya, dengan menggunakan kemampuan analisis dan evaluasi, dalam rangka mengonfirmasi, memvalidasi, dan mengoreksi kembali hasil penalaran yang telah dilakukan sebelumnya.
- c. Menurut Ennis (2019, hlm. 397) indikator berpikir kritis terdiri dari 5 komponen, sebagai berikut:
- 1) Menganalisis Menganalisis adalah mengidentifikasi langkah-langkah logis yang digunakan dalam proses berpikir hingga sampai pada suatu kesimpulan.
 - 2) Sintesis Sintesis adalah menggabungkan bagian-bagian menjadi sebuah bentuk atau susunan yang baru.
 - 3) Memahami dan memecahkan masalah Menuntut siswa untuk memahami sesuatu dengan kritis dan setelah aktivitas pemahaman selesai, ia mampu menangkap beberapa pikiran utama dan melahirkan ide-ide baru dari konseptualisasi pemahamannya.
 - 4) Menyimpulkan Menyimpulkan adalah kegiatan akal pikiran siswa berdasarkan pengertian atau pengetahuan yang dimilikinya untuk

mencapai pengertian/pengetahuan yang baru.

- 5) Mengevaluasi Mengevaluasi ini menuntut pemikiran yang matang dalam menentukan nilai sesuatu dengan kriteria tertentu.

Dari tiga indikator berpikir kritis peneliti mengambil indikator menurut Ennis (2019, hlm. 337) terdiri dari 5 komponen, sebagai berikut:

- 1) Menganalisis, Menganalisis adalah mengidentifikasi langkah-langkah logis yang digunakan dalam proses berpikir hingga sampai pada suatu kesimpulan.
- 2) Sintesis, Sintesis adalah menggabungkan bagian-bagian menjadi sebuah bentuk atau susunan yang baru.
- 3) Memahami, dan memecahkan masalah Menuntut siswa untuk memahami sesuatu dengan kritis dan setelah aktivitas pemahaman selesai, ia mampu menangkap beberapa pikiran utama dan melahirkan ide-ide baru dari konseptualisasi pemahamannya.
- 4) Menyimpulkan, Menyimpulkan adalah kegiatan akal pikiran siswa berdasarkan pengertian atau pengetahuan yang dimilikinya untuk mencapai pengertian/pengetahuan yang baru.
- 5) Mengevaluasi, Mengevaluasi ini menuntut pemikiran yang matang dalam menentukan nilai sesuatu dengan kriteria tertentu.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian ini disusun oleh peneliti sebagai pembandingan penelitian ini dengan penelitian lainnya dengan topik yang sama, yaitu persepsi peserta didik terhadap pembelajaran dengan model pembelajarn Inkuiri berbantuan aplikasi *Canva*, keragaman Pustaka dalam penelitian lain yang akan menjadi pertimbangan peneliti dalam melakukan penyempurnaan penelitian ini. Penelitian yang dipilih sebagai penelitian yang relevan memiliki keterkaitan dalam aspek Bahasa ataupun kelengkapan Pustaka sehingga dijadikan dasar bagi peneliti untuk menjadikan penelitian-penelitian berikut dalam penyusunan penelitian.

1. Penelitian Noviana & Anse (2019, hlm. 98) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VA SDN 90 Kendari” dengan metode penelitian kuantitatif Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menyatakan hasil

penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran inquiry terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik pada tema Peristiwa dalam Kehidupan kelas VA SD Negeri 90 Kendari. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest kemampuan berpikir kritis peserta didik pada tema Peristiwa dalam Kehidupan kelas VA SD Negeri 90 Kendari pada kelas eksperimen = 70,94 dan kelas kontrol = 59,69 maka kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan penerapan model pembelajaran inquiry lebih tinggi dari pada rata-rata tes kemampuan berpikir kritis peserta didik dengan model pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian Noviana & Anse dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel bebas yang digunakan yaitu penggunaan model pembelajaran inquiry serta variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perbedaannya terletak pada waktu, tempat, subjek penelitian, dan mata pelajaran yang diteliti. Noviana & Anse melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 90 Kendari Tahun ajaran 2018/2019 pada muatan PPKn, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS.

2. Penelitian Wariyanti, dkk. (2019 hlm. 80) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Subtema Keindahan Alam Negeriku” metode penelitian kuantitatif jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental* (eksperimen yang betul-betul), dengan desain penelitian pretest-posttest control group design. menyatakan hasil penelitian yang diperoleh sebagai berikut: nilai thitung (13,539) > ttabel (1,686) dan nilai mean pada kelas eksperimen sebesar 91,2500 lebih tinggi dibandingkan dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas kontrol yaitu sebesar 57,7083. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sedangkan untuk pengujian hipotesis kedua menunjukkan nilai thitung (4,459) > ttabel (1,686) dengan nilai mean pada kelas eksperimen sebesar 87,5000 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol yaitu 75,7500. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan

diskusi hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Persamaan penelitian Wariyanti dkk dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel bebas yang digunakan yaitu penggunaan model pembelajaran inquiry serta variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perbedaannya terletak pada waktu, tempat, subjek penelitian, dan mata pelajaran yang diteliti. Wariyanti dkk melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas IV SDN Tandes Kidul II/112 Surabaya sebagai kelas eksperimen dan 20 peserta didik kelas IV SDN Tandes Lor Surabaya sebagai kelas kontrol pada subtema keindahan alam negeriku, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS.

3. Penelitian Nurmala (2023 hlm. 60) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” metode penelitian kuantitatif jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*) menyatakan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA dan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat Tahun Pembelajaran 2022/2023. Persamaan penelitian Nurmala dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel bebas yang digunakan yaitu penggunaan model pembelajaran inquiry. Perbedaannya terletak pada serta variabel terikat, waktu, tempat, subjek penelitian, dan mata pelajaran yang diteliti. Nurmala melakukan penelitian dengan variabel terikat hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 6 Metro Barat semester genap Tahun Pelajaran 2022/2023 pada muatan IPA, sedangkan peneliti melakukan penelitian dengan variabel terikat kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS.
4. Penelitian Putri (2022 hlm. 74) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat” metode penelitian

kuantitatif jenis metode eksperimen semu (*quasi experiment design*) menyatakan Hasil uji regresi sederhana menunjukkan $F_{hitung} = 4,43 \geq F_{tabel} = 4,13$ dan rata-rata N-Gain menunjukkan antara pretest dan posttest kelompok eksperimen yaitu 0,62 dengan kategori “Sedang” dan rata-rata N-Gain antara pretest dan posttest kelompok kontrol yaitu 0,41 dengan kategori “Sedang”. Selisih N-Gain kedua kelompok yaitu 0,21. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar dikelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Persamaan penelitian Fadhillah dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel bebas yang digunakan yaitu penggunaan model pembelajaran inquiry. Perbedaannya terletak pada serta variabel terikat, waktu, tempat, subjek penelitian, dan mata pelajaran yang diteliti. Fadillah melakukan penelitian dengan variabel terikat hasil belajar peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Metro Pusat semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022 pada mata pelajaran matematika, sedangkan peneliti melakukan penelitian dengan variabel terikat kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024 pada mata pelajaran IPAS.

5. Penelitian Azisah, dkk. (2023 hlm. 59) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” metode penelitian kuantitatif jenis penelitian *Quasi Experimental Design* ini juga digunakan dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design* menyatakan Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen (80,59), dan skor rata-rata keterampilan berpikir kritis kelas kontrol sebesar (70,00), sedangkan hasil uji t diperoleh nilai Sig. $0,001 < 0,05$, hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V sekolah dasar. Persamaan penelitian Azisah dkk dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah pada variabel bebas yang digunakan yaitu penggunaan model pembelajaran inkuiri serta variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Perbedaannya terletak pada waktu, tempat, subjek penelitian, dan mata pelajaran yang diteliti. Azisah dkk melakukan penelitian terhadap peserta didik kelas V SD Inpres Perumnas

Antang III, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas IV SDN 8 Metro Timur Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuri adanya pengaruh penerapan model pembelajaran inkuri terhadap kemampuan berpikir kritis, keaktifan peserta didik dan respon peserta didik, dan ada perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kritis setelah diterapkan model pembelajaran inkuri dan respon peserta didik terhadap penerapan model pembelajaran inkuri memiliki dampak positif.

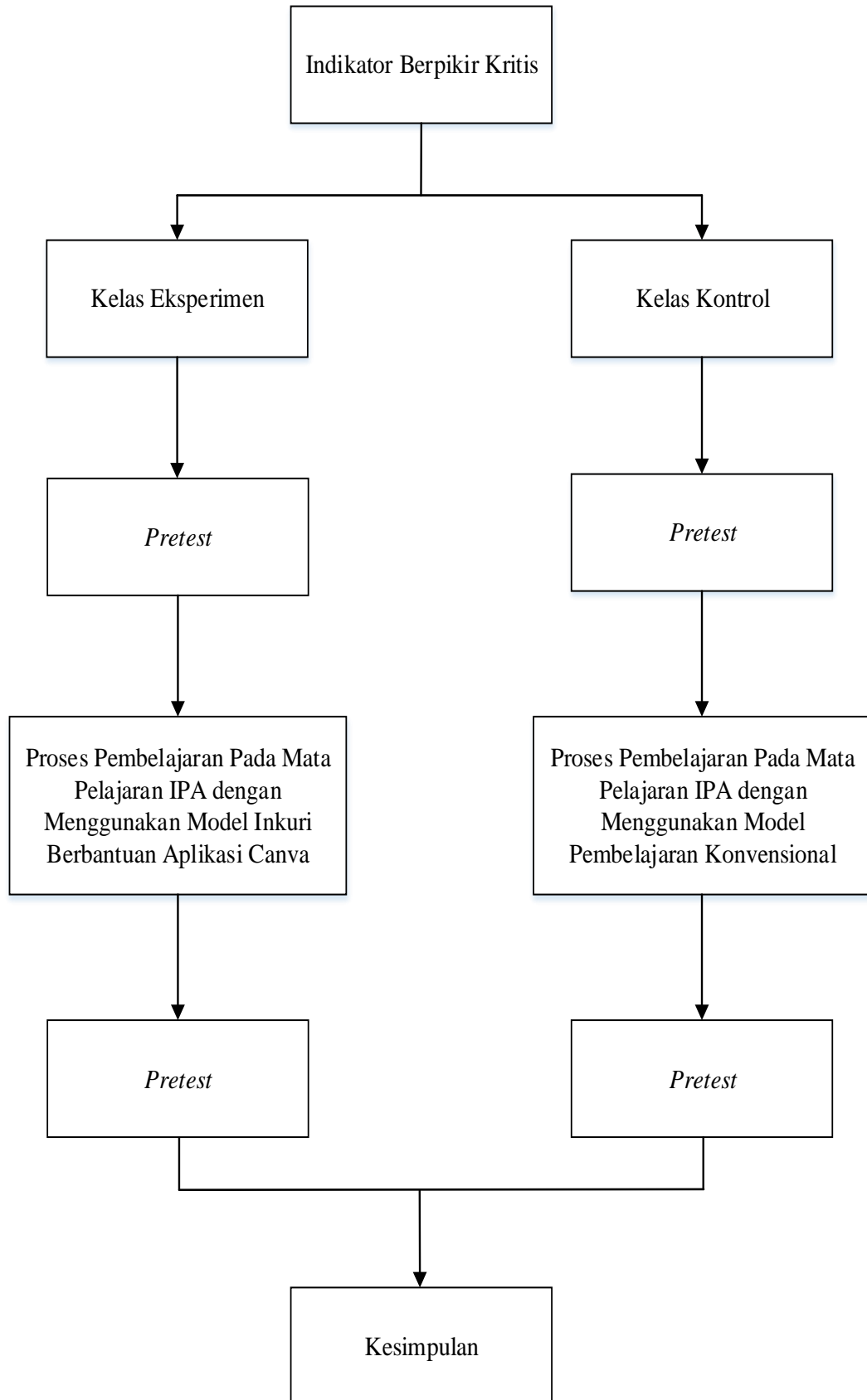
C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menurut Sugiyono (2019, hal.809), merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Widayat dan Amirullah (dalam Syafitri, dkk. 2023, hal.845). kerangka berpikir atau juga disebut sebagai kerangka konseptual merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir juga menjelaskan sementara terhadap gejala yang menjadi masalah (objek) penelitian. Alur berpikir yang didasarkan pada teori- teori terdahulu dan juga pengalaman-pengalaman empiris, merupakan dasar untuk menyusun kerangka berpikir yang berguna untuk membangun suatu hipotesis. Dengan demikian, kerangka berpikir merupakan dasar penyusunan hipotesis. Apabila pengertian tersebut dipersempit, dapat disimpulkan bahwa kerangka pemikiran adalah landasan berpikir yang akan membantu dalam mengembangkan kajian yang dipaparkan dalam sebuah penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran inkuri berbantuan aplikasi *Canva* terhadap kemampuan penguasaan berpikir kritis peserta didik. Keadaan yang menjadi landasan pada penelitian yang akan dilaksanakan dikarenakan kondisi peserta didik di SDN 136 Sukawarna yang mengalami kesulitan menguasai materi-materi IPAS. Yang disebabkan kurangnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif yang membuat pembelajaran monoton. Kurangnya penggunaan media juga menjadi salah satu penyebab kurang efektifnya KBM (kegiatan belajar mengajar) berlangsung.

Variabel yang diteliti yaitu penguasaan konsep IPAS dengan menggunakan satu kelas eksperimen dengan menerapkan Dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan aplikasi *Canva*. Pada tahap awal, kelas eksperimen diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan penguasaan konsep IPAS, kemudian dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran inkuiri. Pada aktivitasnya, peserta didik akan diberitahu mengenai bagian tumbuhan dan fungsinya, kemudian peserta didik dibagi kelompok dan melakukan hipotesis pada gambar pintar tumbuhan tersebut dan menguasai materi bagian tumbuhan dan fungsi tersebut bersama kelompok. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi *Canva* untuk menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan magnet. Sehingga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep IPAS peserta didik.

Pada tahap terakhir, setelah peserta didik di berikan perlakuan, peserta didik diberikan pretest untuk mengetahui apakah kemampuan penguasaan konsep peserta didik meningkat.



Bagan 2.1 Kerangka pemikiran

D. Asumsi Dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Ahmad (2018, hlm. 670). Asumsi dalam kajian filsafat ilmu tergolong ke dalam onotologi, yaitu bab yang harus membahas tentang hakikat yang ada, yang merupakan *ultimate reality* baik yang berbentuk konkret atau abstrak. Asumsi berperan sebagai dugaan atau andaian terhadap objek empiris untuk memperoleh pengetahuan. Menurut Prasetyo (2022, hlm. 278). Asumsi sangat erat kaitannya dengan metodologi penelitian ilmu pengetahuan, karena pengetahuan diperoleh melalui pendekatan ilmiah, yakni melalui penyelidikan yang sistematis, terkontrol dan bersifat empiris atas suatu relasi fenomena alam. Adapun menurut Prasetyo (2022, hlm. 283). Asumsi atau tanggapan dasar ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian, asumsi secara implisit terkandung dalam paradigma, perspektif dan kerangka teori yang digunakan dalam penelitian, asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya.

Asumsi atau tanggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang dirumuskan secara jelas, peneliti berasumsi bahwa dengan menggunakan model model inkuri berbantuan *Canva* terdapat beberapa alasan yang dapat mendukung penggunaan model pembelajaran inkuriri berbantuan aplikasi *Canva* sebagai model dan media pembelajaran yang salah satunya adalah pemanfaatan model pembelajaran inkuri berbantuan aplikasi *Canva* yang nyata. Model pembelajaran inkuri berbantuan *Canva* juga digunakan sebagai model dan media pembelajaran yang berperan untuk menambah pengetahuan, membantu untuk mendapatkan informasi mengenai tugas, mengetahui perkembangan informasi, memperdalam materi serta untuk mengetahui hal-hal teknis sebagai contoh bentuk nyata dari materi yang dipelajari. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran inkuri berbantuan aplikasi *Canva* peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPAS. Penggunaan model pembelajaran inkuri berbantuan aplikasi *Canva* ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penguasaan konsep IPAS terhadap pembelajaran di kelas sehingga tujuan dari pembelajaran di kelas dapat tercapai.

2. Hipotesis

Hipotesis menurut Sugiyono (2019, hlm. 454). adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Menurut pendapat Iskandar (dalam Musfiqon 2012, hlm. 734) mendefinisikan bahwa hipotesis merupakan pernyataan yang harus diuji kebenarannya secara empirik. Hal ini dikarenakan hipotesis masih bersifat dugaan, belum merupakan pembenaran atas jawaban masalah penelitian. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian adalah jawaban dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya dengan data yang dianalisis dalam kegiatan penelitian. Hipotesis permasalahan yang diuji dalam permasalahan ini adalah pengaruh kemampuan penguasaan konsep IPAS peserta didik di SDN 136 Sukawarna antara sebelum menggunakan model pembelajaran inkuiri dan sesudah menggunakan model model pembelajaran inkuiri. Hipotesis ini dijabarkan menjadi 2 yaitu:

$$H_0: \beta_{y_1} = 0$$

$$H_1: \beta_{y_1} \neq 0$$

H_0 : Tidak terdapat perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas IV SDN 136 Sukawarna pada mata pelajaran IPAS.

H_1 : Terdapat perbedaan dan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di kelas IV SDN 136 Sukawarna pada mata pelajaran IPAS.

Dasar pengambilan Keputusan uji hipotesis

jika nilai *sign (2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

jika nilai *sign (2-tailed)* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.