

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sistematis untuk membangun suasana serta proses belajar di mana siswa dapat secara aktif memperbaiki kemampuan mereka dalam mengembangkan keimanan, disiplin diri, karakter, kecerdasan, sifat-sifat baik, dan keterampilan yang diperlukan untuk individu serta masyarakat (Rahman, Abd at al., 2022). Sistem Pendidikan Nasional dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 ketentuan umum pasal I ayat 1, mengatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu.

Belajar dalam pengertian yang luas merupakan suatu proses yang mengubah perilaku seseorang, yang terwujud melalui penguasaan, penerapan, serta penilaian terhadap sikap, nilai, pengetahuan, dan keterampilan dasar di berbagai disiplin ilmu atau lebih luas lagi, dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terstruktur (Lubis, 2021). Pembelajaran adalah sebuah proses yang dilakukan secara sadar dan disengaja untuk mengatur kegiatan secara sistematis guna menghasilkan perubahan yang menguntungkan bagi individu. Dalam proses ini, para peserta didik terlibat dalam berbagai dimensi pembelajaran, meskipun tidak semua perubahan dapat dianggap sebagai pembelajaran. Perubahan yang terjadi dalam konteks pembelajaran mengarah pada peningkatan yang lebih baik. Sasaran dari pembelajaran adalah perilaku yang diharapkan dapat dicapai atau dilakukan oleh peserta didik dalam kondisi dan tingkat tertentu (Putri, at al., 2025). Dalam dunia pendidikan, proses belajar dan pengajaran memiliki peran penting untuk meraih tujuan pendidikan. Proses belajar dan

pengajaran dapat membantu peserta didik dalam menggali kemampuan mereka dalam meningkatkan kualitas hidup. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk memahami konsep belajar dan pengajaran serta menciptakan metode pengajaran yang baik dan efektif. Metode pengajaran yang tepat dapat mendukung peserta didik dalam memperoleh pelajaran dengan maksimal dan mencapai tujuan pendidikan mereka.

Dalam pribahasa Sunda mengatakan “*Dug hulu pet nyawa*” artinya dalam bahasa Sunda yaitu *digawé beurat méh taya eureunna*, dalam bahasa Indonesia artinya bekerja terus tanpa batas. *Dug hulu pet nyawa* memiliki pendidikan karakter kerja keras karena memiliki sikap pantang menyerah bahkan sampai tanpa batas. Dalam dunia pendidikan, pepatah ini menggambarkan semangat belajar dan kerja keras tanpa mudah menyerah. Baik siswa maupun guru yang menerapkannya akan terus berusaha memahami ilmu, meskipun menghadapi kesulitan. Nilai yang diajarkan adalah ketekunan, disiplin, dan semangat untuk terus berkembang, walaupun ada banyak rintangan di sepanjang jalan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah bidang studi yang menyelidiki segala sesuatu, mulai dari benda mati (abiotik) hingga makhluk hidup (biotik), beserta hubungan timbal baliknya di alam semesta. IPAS juga menggali kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar. Dalam kurikulum KTSP dan kurikulum sebelumnya, ilmu alam dan ilmu sosial diajarkan sendiri-sendiri. Akan tetapi, kurikulum 2013 menggabungkan keduanya dalam beberapa unit pelajaran. Sementara itu, Kurikulum Merdeka menyatukan kedua bidang ini menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membentuk siswa menjadi pribadi Pancasila, menumbuhkan rasa ingin tahu tentang berbagai kejadian di lingkungan sekitar, memahami alam dan kaitannya dengan manusia, serta aktif dalam melindungi, menjaga, dan melestarikan lingkungan. Selain itu, IPAS juga bertujuan agar siswa mampu mengelola sumber daya alam dan energi secara bertanggung jawab, serta meningkatkan kemampuan investigasi, identifikasi, merumuskan masalah,

dan mencari solusi melalui tindakan nyata (Susilowati, 2023). Kurikulum untuk pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar terbagi menjadi fase A, B, dan C dengan pembagian sebagai berikut: Di fase A (kelas 1 dan 2) pelajaran IPAS dicampur dengan pelajaran lainnya, sedangkan di fase B (kelas 3 dan 4) dan fase C (kelas 5 dan 6) tujuan pembelajaran IPAS diatur terpisah dan diajarkan dalam pelajaran yang dinamakan IPAS (Andreani & Gunansyah, 2023).

Dalam konteks global, kemampuan berpikir kritis pada peserta didik menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) mengukur kompetensi peserta didik dalam literasi membaca, matematika dan sains dengan fokus pada kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Berdasarkan data resmi PISA 2022, skor literasi sains siswa Indonesia hanya mencapai sekitar 383 poin, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 485 poin. Hanya sekitar 34% siswa Indonesia yang mencapai level kompetensi sains dasar menurut kriteria PISA, sedangkan rata-rata negara OECD mencapai 76% (OECD, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik di Indonesia masih menghadapi kesulitan dalam memahami konsep sains secara mendalam, menganalisis permasalahan, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, yang mencerminkan keterbatasan dalam kemampuan berpikir kritis.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam memahami dan mengolah informasi secara kritis masih perlu ditingkatkan. Rendahnya capaian literasi sains tidak hanya berkaitan dengan penguasaan materi tetapi dengan proses pembelajaran yang sepenuhnya melatih peserta didik berpikir analitis dan mandiri. Pembelajaran yang selama ini berlangsung cenderung lebih menekankan penguasaan materi dibanding proses berpikir, peserta didik terbiasa menerima informasi tanpa mengeksplorasi, mengajukan pertanyaan dan tanpa mengaitkan dengan permasalahan nyata. Akibatnya, kemampuan

berpikir kritis peserta didik belum berkembang secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat melatih peserta didik untuk berpikir aktif dan kreatif. Mata pelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis peserta didik karena melalui pembelajaran IPAS, peserta didik diarahkan untuk mengamati fenomena atau kejadian, merumuskan pertanyaan, melakukan penelitian, menganalisis informasi dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara bersama wali kelas IV di SDN 065 Cihampelas, menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik di kelas IV yang belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran di kelas secara optimal. Dalam pembelajaran, peserta didik cenderung pasif, kurang berani mengajukan pertanyaan, serta belum terbiasa mengemukakan pendapat dan peserta didik juga masih mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas IV, menunjukkan bahwa dari 28 peserta didik kelas IV di SDN 065 Cihampelas, sebanyak 12 peserta didik (43%) telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 16 peserta didik (57%) belum mencapai ketuntasan belajar. Data tersebut menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang belum mencapai ketuntasan masih lebih banyak dibandingkan peserta didik yang telah mencapai ketuntasan pada pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa banyak peserta didik masih kurang aktif dalam mengajukan pertanyaan, kurang berani menyampaikan pendapat, masih mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan serta masih terbatas dalam mengaitkan konsep IPAS dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar atau kehidupan sehari-hari. Selain itu, beberapa masalah yang dijumpai dalam pembelajaran IPAS yaitu kurang mengembangkan kemampuan berpikir kritis saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya siswa dalam mencari tahu masalah yang sedang dihadapi pada pembelajaran. Kemudian saat proses pembelajaran, guru tidak

menggunakan media/alat peraga. Guru lebih banyak menggunakan metode konvensional.

Maka dari itu, diperlukan upaya pembelajaran yang inovatif, interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, salah satu model yang dapat digunakan adalah model *Inquiry Learning*. Model *Inquiry Learning* adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menyelidiki suatu tema atau isu dengan cara yang mendalam dan terorganisir. Dalam kegiatan ini, peserta didik didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan membuat kesimpulan. Peran pendidik adalah sebagai pengarah, membantu dan mendukung peserta didik selama proses belajar mereka (Depin, et al., 2024). Model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam menemukan konsep pembelajaran secara mandiri dengan bimbingan guru. Pendekatan ini sesuai dengan indikator berpikir kritis menurut Ennis, seperti memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menarik kesimpulan, serta mengatur strategi. Dengan *Inquiry Learning*, siswa lebih aktif, terlatih berpikir analitis, dan mampu memahami konsep IPAS secara lebih mendalam, sehingga hasil belajar mereka meningkat. Meskipun model ini sudah diakui mampu meningkatkan keaktifan dan rasa ingin tahu siswa, setiap lingkungan belajar memiliki karakteristik dan tantangan unik yang memerlukan penelitian lebih lanjut.

Oleh karena itu, penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kombinasi antara *Inquiry Learning* dan aplikasi *Kahoot* dapat memberikan hasil yang optimal pada pembelajaran IPAS di SDN 065 Cihampelas. Salah satu alasan utama menggunakan *Kahoot* adalah kemampuan *Kahoot* untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Kahoot* merupakan sebuah platform pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan, mudah diakses, serta user friendly. Platform ini memungkinkan pengguna untuk merancang kuis, pretest atau posttest, serta latihan untuk mengatasi masalah. *Kahoot* menawarkan fitur-fitur seperti kuis, permainan, diskusi dan survei. Permainan dan diskusi dapat dilakukan

oleh individu maupun kelompok. Tujuan penggunaan aplikasi *Kahoot* adalah untuk meningkatkan interaksi dalam proses belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik dan tidak monoton (Permana, 2021). Dengan media ini, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam proses penemuan konsep karena *Kahoot* memungkinkan penggunaan kuis dan permainan yang menarik.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Model *Inquiry Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses menemukan konsep melalui kegiatan bertanya, menyelidiki, menganalisis, dan juga menarik kesimpulan secara mandiri dengan bimbingan pendidik. Selain itu, penggunaan aplikasi *Kahoot* sebagai media pendukung pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif. Melalui fitur yang tersedia, *Kahoot* diharapkan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kombinasi model *Inquiry Learning* dengan media aplikasi *Kahoot* diharapkan dapat memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPAS, khususnya di SDN 065 Cihampelas.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sirait (2025) yang menyatakan model *Inquiry Learning* terbukti efektif dalam pembelajaran karena kelas eksperimen yang menerapkan model inkuiri dengan media PhET memiliki rata-rata nilai *posttest* sebesar 91,33, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional hanya memperoleh rata-rata *posttest* sebesar 84,67. Selisih ini menunjukkan bahwa model inkuiri lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian relevan lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Muryani dan Purwanti (2021), menyatakan bahwa model pembelajaran Inkuiri berbantuan media *Kahoot* efektif digunakan untuk membuat nilai siswa menjadi lebih tinggi. Rata-rata hasil kemampuan berpikir kritis siswa yang sesuai dengan indikator berpikir

kritis yakni, siswa dapat merumuskan masalah 40%, siswa dapat mengumpulkan fakta 45%. Siswa dapat memilih argument yang logis 50%, siswa mampu mendeteksi bias berdasarkan sudut pandang yang berbeda 30%, dan siswa dapat menentukan sebab-akibat 50%. Terlihat pada uji-t Nilai sig menunjukan bahwa $0,017 < 0,05$, sehingga hasil post test terdapat perbedaan yang signifikan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Jadi terdapat adanya perbedaan penggunaan model pembelajaran Inkuri berbantuan *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Inquiry Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Kahoot* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, maka dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik rendah karena mereka kurang aktif dalam menganalisis, mengajukan pertanyaan, dan menyusun argumen dalam pembelajaran IPAS.
2. Kebiasaan membaca siswa masih minim, sehingga mereka kurang memiliki referensi tambahan dalam belajar.
3. Metode ceramah masih mendominasi, sehingga perlu diterapkan model pembelajaran yang lebih aktif seperti *Inquiry Learning* untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka batasan dalam penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di SDN 065 Cihampelas; (2) Kegiatan belajar mengajar dilakukan dengan menerapkan model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik, penelitian ini terbatas pada Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dapat ditemukan dalam penelitian ini tercantum di bawah ini :

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* dan peserta didik yang menggunakan model *Inquiry Learning* tanpa berbantuan media aplikasi *Kahoot* di Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* dan peserta didik yang menggunakan model *Inquiry Learning* tanpa berbantuan media aplikasi *Kahoot* di Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar pengaruh Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* dan peserta didik yang menggunakan model *Inquiry Learning* tanpa berbantuan media aplikasi *Kahoot* di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* dan peserta didik yang menggunakan model *Inquiry Learning* tanpa berbantuan media aplikasi *Kahoot* di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian dapat memberikan manfaat untuk ilmu pengetahuan melalui informasi tentang keefektifan Model *Inquiry*

Learning berbantuan media aplikasi *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Dapat merasakan inovasi dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) peserta didik sekolah dasar.

b. Manfaat bagi guru

Sebagai suatu masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS), khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan sebagai upaya mengatasi permasalahan yang ada.

c. Manfaat bagi sekolah

Sebagai suatu sumber untuk sekolah agar dapat memanfaatkan dan mengembangkan Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* , sehingga meningkatkan pengetahuan dan proses pembelajaran peserta didik.

G. Definisi Operasional

1. Model *Inquiry Learning*

Inquiry Learning adalah pembelajaran yang berbasis penemuan. *Inquiry Learning* dapat didefinisikan sebagai suatu proses belajar yang melibatkan siswa dalam menyelidiki suatu topik atau masalah secara mendalam dan sistematis. Dalam proses ini, siswa diajak untuk mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan.

2. Media Aplikasi *Kahoot*

Kahoot merupakan jenis media pembelajaran visual. *Kahoot* bisa dijadikan media ajar yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan generasi digital. *Kahoot* juga bisa meningkatkan minat dan mendukung gaya belajar generasi digital. Penggunaan aplikasi *Kahoot* juga diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat dan

termotivasi ketika belajar pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

3. Berpikir kritis

Kemampuan berpikir kritis dapat didefinisikan sebagai salah satu proses kognitif yang digunakan sebagai panduan dalam proses berpikir, dengan menyusun kerangka berpikir dengan cara membagi-bagi ke dalam kegiatan nyata. Berpikir kritis adalah sebuah proses intelektual dengan melakukan pembuatan konsep, penerapan, melakukan sintesis atau mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi, pengalaman, refleksi, pemikiran, atau komunikasi sebagai dasar untuk meyakini dan melakukan suatu tindakan.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi merupakan susunan dan tata urutan penulisan karya ilmiah yang disusun secara terstruktur. Penyusunan sistematika ini bertujuan untuk memberikan kejelasan alur pemikiran penulis serta memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian secara menyeluruh. Oleh karena itu, sistematika penulisan skripsi ini berpedoman pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah FKIP Universitas Pasundan. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini dijabarkan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan merupakan bagian pengantar pada permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Pada bagian pendahuluan ini terdapat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi. Melalui bab ini, pembaca memperoleh gambaran awal mengenai alasan, arah dan ruang lingkup penelitian yang dilakukan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran membahas kajian teori yang berkaitan dengan variabel penelitian, meliputi teori, konsep, dan model pembelajaran yang relevan. Kajian ini diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang digunakan sebagai landasan dalam penyusunan penelitian. Bab ini juga memuat kerangka pemikiran yang menjelaskan hubungan antar variabel, serta perumusan asumsi dan hipotesis penelitian. Kajian teori disusun berdasarkan sumber pustaka yang memperhatikan

teologis, filosofis, teoretis, dan psikologis sebagai dasar dalam menganalisis hasil penelitian.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan secara sistematis dan terperinci yang terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memaparkan temuan penelitian yang diperoleh dari hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah penelitian. Pada bab ini disajikan data penelitian, hasil analisis, serta jawaban terhadap hipotesis yang telah dirumuskan. Bab ini juga memuat pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu. Pembahasan disusun secara objektif dan sistematis untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi variabel penelitian serta mengungkap penyebab temuan yang diperoleh.

Bab V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang disusun berdasarkan hasil analisis dan temuan penelitian. Simpulan ini merupakan penafsiran peneliti terhadap hasil penelitian serta berfungsi untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Bab ini juga menyajikan rekomendasi yang ditujukan kepada pendidik, sekolah, pembuat kebijakan, serta peneliti selanjutnya. Rekomendasi tersebut diharapkan dapat menjadi bahan tindak lanjut dan pengembangan penelitian masa mendatang.