

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Pendidikan

Pendidikan adalah sebuah upaya sadar dan terorganisir untuk membentuk lingkungan belajar serta mekanisme pembelajaran di mana para peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kemampuan mereka, dengan tujuan untuk meningkatkan aspek spritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, sifat-sifat baik, serta keterampilan yang diperlukan oleh individu dan masyarakat. Pendidikan merupakan rangkaian pembelajaran yang dilalui setiap peserta didik untuk mendapatkan pengertian, pengetahuan dan kedewasaan, serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih kritis (Rahman, at al., 2022). Pendidikan lebih dari sekadar kegiatan berbagi informasi dan meningkatkan keterampilan, hal ini juga melibatkan usaha untuk memenuhi harapan, kebutuhan, dan potensi individu untuk meraih kehidupan yang memuaskan baik secara pribadi maupun sosial. Pendidikan berfungsi tidak hanya sebagai persiapan untuk masa depan, tetapi juga sebagai dukungan untuk kehidupan anak saat ini dalam proses menuju kedewasaan.

John Dewey (sebagaimana dikutip dalam Arifin, 2020) memandang pendidikan sebagai suatu proses untuk meningkatkan kemampuan dasar, baik yang bersifat intelektual maupun emosional, menuju karakter yang lebih manusiawi dan sesuai. Menurut John Dewey, pendidikan adalah upaya untuk membentuk ulang atau merekonstruksi berbagai pengalaman serta kejadian yang dialami seseorang selama hidupnya, sehingga segala hal yang baru dapat menjadi lebih bermakna dan memiliki tujuan.

Pemahaman mengenai pendidikan terus mengalami perubahan, meskipun prinsip-prinsip dasar masih tetap konsisten. Ahmad D. Marimba (sebagaimana dikutip dalam Febriyana, at al., 2022) menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses bimbingan atau kepemimpinan yang dilakukan dengan kesadaran oleh pendidik dalam mendukung perkembangan fisik dan

mental peserta didik, yang bertujuan untuk membentuk karakter yang baik. Ia juga menambahkan bahwa ada beberapa komponen dalam pendidikan, yaitu : a) kegiatan yang bersifat konsultatif (memberi bimbingan atau dukungan) dan dilakukan dengan kesadaran, b) ada pendidik, penasihat, atau penolong, c) melibatkan pendidik atau peserta didik, d) bimbingan tersebut memiliki fondasi dan tujuan yang jelas, e) kegiatan ini biasanya melibatkan alat atau sarana tertentu.

Undang-Undang No.20 tahun 2003 Bab VI pasal 13 (dalam Nada, Tugiah & Trisoni) mengatur bahwa sistem pendidikan nasional dilaksanakan melalui tiga jalur, yaitu formal, non formal, dan informal, yang bisa saling melengkapi satu sama lain. Tingkatan pendidikan formal terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Macam-macam pendidikan meliputi pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi, keagamaan, dan pendidikan khusus. Pendidikan dasar adalah tingkat pendidikan yang menjadi pondasi bagi pendidikan menengah yang terdiri dari Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau lembaga lain yang setara serta Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau bentuk setara lainnya. Pendidikan menengah adalah kelanjutan dari pendidikan dasar seperti Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau jenis lain yang setara. Pendidikan tinggi adalah tahapan lanjutan setelah pendidikan menengah, pendidikan tinggi mencakup program diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor yang diadakan di perguruan tinggi atau universitas. Selanjutnya pendidikan nonformal diadakan untuk masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan sebagai alternatif, pelengkap, dan tambahan bagi pendidikan formal dalam rangka mendukung proses pembelajaran sepanjang hidup. Pendidikan informal dilakukan oleh keluarga serta komunitas berlangsung melalui kegiatan belajar secara mandiri. Hasil dari pendidikan ini diakui setara dengan pendidikan formal dan nonformal setelah peserta didiknya menyelesaikan ujian yang sesuai dengan standar pendidikan nasional.

2. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang sering tedengar, diperhatikan, dan proses serta hasilnya diteliti. Belajar adalah sebuah proses yang melibatkan berbagai faktor yang dibawa oleh setiap individu dan bisa memberikan manfaat bagi para pelajar. Belajar juga bisa dilihat sebagai sebuah aktivitas atau usaha yang bertujuan untuk mengubah pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Selain itu, belajar dapat diartikan sebagai suatu proses dimana individu menjalani beberapa tahap yang mencakup dimensi psikologis dan sosial serta pengembangan keterampilan. Belajar tidak hanya berkaitan dengan pengajaran tetapi juga berkaitan dengan keterampilan, kemampuan, minat, cara pandang, dan kebiasaan yang sering dilakukan (Muliani & Arusman, 2022).

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), belajar memiliki arti “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Definisi ini menunjukkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk meraih pengetahuan dan keterampilan. Usaha untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan merupakan upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan akan pengetahuan atau keterampilan sebelumnya belum dimiliki, sehingga memungkinkan individu untuk mengetahui, memahami, mengerti, melaksanakan, dan memiliki sesuatu melalui proses pembelajaran (Lubis, 2021). Seseorang dianggap telah memperoleh pengetahuan ketika ada perubahan dalam perilakunya. Perubahan ini disebabkan oleh hubungan dengan sekitarnya dan bukan oleh perubahan fisik atau perkembangan yang terjadi. Selain itu, perubahan ini harus bersifat tetap, berkelanjutan, dan konsisten, serta bukan hanya bersifat sementara (Ramli, at al., 2024).

Menurut Gagne (sebagaimana dikutip dalam Lubis, 2021) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Secara umum, proses belajar dapat dijelaskan sebagai perubahan tingkah laku seseorang yang terjadi melalui hubungan dengan lingkungan, dimana banyak pengalaman

belajar berlangsung. Dalam pengertian yang lebih umum, belajar adalah perubahan perilaku yang tampak melalui penguasaan, penggunaan, serta penilaian sikap dan nilai, pengetahuan, dan keterampilan dasar di berbagai disiplin ilmu atau lebih luas lagi dalam berbagai aspek kehidupan atau pengalaman yang terstruktur.

b. Pembelajaran

Seorang pendidik atau pengajar yang memberikan pengetahuan dengan cara mengatur dan menciptakan suasana belajar serta menerapkan berbagai metode yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat mendorong semangat siswa untuk belajar dengan lebih tekun, sesuai dengan definisi pembelajaran. Dengan kata lain, pembelajaran dianggap sebagai kemampuan guru dalam mengatur materi, siswa, dan suasana belajar dengan harapan agar peserta didik bisa belajar secara maksimal sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Dari definisi ini, dapat dipahami bahwa inti dari kegiatan pembelajaran merupakan sebuah proses yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi oleh guru. Guru melaksanakan proses belajar dengan tujuan siswa atau peserta didik mendapatkan ilmu dari lingkungan mereka atau memperoleh pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Untuk mencapai tujuan tertentu, proses pembelajaran dapat memanfaatkan lingkungan sebagai alat dan media belajar bagi siswa. Tujuan pembelajaran adalah suatu harapan yang ingin dicapai oleh guru dalam proses belajar mengajar. Tujuan ini juga berfungsi sebagai acuan yang membimbing proses belajar mengajar di dalam kelas. Saat merancang kegiatan belajar mengajar, guru berambisi untuk mencapai sasaran tersebut seoptimal mungkin (Faizah,2024).

Selain definisi pembelajaran di atas, Biggs (sebagaimana dikutip dalam Aryani & Wahyuni, 2021) mengelompokkan konsep pembelajaran menjadi tiga kategori:

a. Pembelajaran Kuantitatif.

Dalam konteks ini, perhatian utama dalam pembelajaran adalah pada tindakan guru ketika menyampaikan materi kepada siswa, yang

mengharuskan guru untuk menguasai informasi sebanyak mungkin, baik dari segi jenis maupun bentuk pengetahuan.

b. Pembelajaran kualitatif.

Pembelajaran ini berfokus pada upaya guru dalam mengelola proses pendidikan dengan memberikan materi yang bermanfaat bagi siswa. Dalam proses ini, diharapkan guru tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan diskusi.

c. Pembelajaran institusional.

Pembelajaran institusional mengharuskan guru untuk menjadi lebih kreatif serta dapat beradaptasi dan mengembangkan berbagai metode pengajaran. Teknik yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki pemahaman dan penguasaan yang mendalam mengenai model dan metode yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar.

Di dalam pembelajaran, siswa mengkonstruksi pengetahuan bagi dirinya. Bagi siswa, pengetahuan yang dimilikinya bersifat dinamis, berkembang dari sederhana menuju kompleks, dari yang mudah menuju yang sukar, dari ruang lingkup dirinya dan di sekitarnya menuju ruang lingkup yang lebih luas, dan dari yang bersifat konkret menuju abstrak. Proses pembelajaran dapat pula terjadi sebagai gabungan dari stimulus luar dan dalam. Pada proses pembelajaran, guru perlu mengembangkan kedua stimulus pada diri setiap siswa. Di dalam pembelajaran, siswa difasilitasi untuk terlibat secara aktif mengembangkan potensi dirinya menjadi kompetensi. Guru menyediakan pengalaman belajar bagi siswa untuk melakukan berbagai kegiatan yang memungkinkan mereka mengembangkan potensi yang dimiliki mereka menjadi kompetensi yang ditetapkan dalam dokumen kurikulum atau lebih. Pengalaman belajar tersebut semakin lama semakin meningkat menjadi kebiasaan belajar mandiri dan ajek sebagai salah satu dasar untuk belajar sepanjang hayat (*life long education*).

3. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah gabungan ilmu alam dan ilmu sosial. Pembelajaran saintifik merupakan konteks yang berkaitan dengan alam dan sosial (Kemendikbudristek, 2022). Pelajaran IPAS pada siswa SD/MI bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan berpikir kreatif dan kritis hingga melahirkan nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, disiplin, bekerja keras, demokrasi, nasionalisme, komunikatif dalam kehidupan sosial bermasyarakat dan menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Dalam kurikulum merdeka, salah satu aspek yang penting untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenali lingkungan mereka adalah pelajaran IPAS. Pelajaran IPAS dapat didefinisikan dengan berbagai cara, mengingat setiap guru memiliki hak untuk menjelaskan konsep IPAS berdasarkan pemahaman pribadi mereka. IPAS memiliki ciri khas yang membuatnya berbeda dengan pelajaran lainnya. Salah satu ciri paling mencolok dari IPAS adalah penggabungan aktivitas praktik dalam pembelajaran sebagai kemampuan yang diterapkan oleh peserta didik (Andreani & Gunansyah, 2023).

Menurut Zannah, F (2023), mata pelajaran IPAS dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial secara terpadu sehingga pengetahuan yang diperoleh tidak terpisah-pisah, melainkan menjadi satu kesatuan yang bermakna. Melalui pembelajaran IPAS juga peserta didik diajak untuk mengamati fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, mengidentifikasi masalah, mencari informasi, serta menemukan solusi berdasarkan fakta dan data yang diperoleh. Selanjutnya dalam Zahra, N. U., (2024) menjelaskan bahwa transformasi pembelajaran IPAS melalui kurikulum merdeka itu memberikan berbagai peluang positif bagi peserta didik, seperti meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperdalam pemahaman konsep, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Pembelajaran IPAS ini mendorong peserta didik untuk aktif mencari informasi, melakukan penyelidikan sederhana, dan menemukan hubungan antara fenomena alam dengan kehidupan sosial. Dengan hal itu, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi

juga berperan sebagai individu yang mampu membangun pengetahuan sendiri melalui proses belajar yang aktif.

Dalam implementasinya, kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas kepada guru untuk menyesuaikan pembelajaran IPAS dengan karakter peserta didik dan kondisi lingkungan sekolah. Hal itu sejalan dengan penelitian Azzahra, I. E., Nurhasanah, A., Hermawati, E. (2023) mengatakan bahwa fleksibilitas tersebut memungkinkan guru merancang pembelajaran yang lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik melalui penggunaan berbagai metode, media, dan sumber belajar yang beragam. Guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam menemukan pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial untuk membantu peserta didik memahami lingkungan alam maupun sosial mereka secara menyeluruh. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS tidak hanya fokus pada penguatan materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta membentuk karakter peserta didik. Melalui kegiatan pengamatan, penyelidikan, dan pemecahan masalah, peserta didik didorong untuk aktif mencari dan membangun pengetahuannya sendiri. Selain itu, pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

4. Materi Pembelajaran IPAS “Wujud Zat dan Perubahannya”

IPAS memiliki peranan yang sangat penting dalam membekali peserta didik dalam menerapkan pengetahuan ilmiah dalam mengatasi berbagai masalah (Wulandari, at al., 2024). Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mencakup berbagai konsep dasar sains yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami fenomena alam sekitarnya. Salah satu materi IPAS

yang dipelajari pada kelas IV fase b adalah “Wujud Zat dan Perubahannya”, materi ini dapat membantu peserta didik memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar melalui pengamatan terhadap sifat dan perubahan suatu benda.

Wujud zat adalah berbagai bentuk yang muncul dari berbagai jenis materi. Seperti yang kita ketahui, ada 3 bentuk zat yang ada di alam, yaitu zat padat, cair, dan gas (Azizah, et al., 2023). Cakupan materi wujud zat dan perubahannya dalam pembelajaran IPAS di kelas IV fase b yang akan disampaikan peneliti pada tiga kali pertemuan secara bertahap, yaitu diawali dengan pengenalan konsep dasar materi, dilanjutkan dengan pemahaman mengenai wujud zat beserta sifat-sifatnya, dan diakhiri dengan pembahasan mengenai perubahan wujud benda akibat adanya perubahan suhu. Penyusunan materi secara bertahap ini bertujuan untuk membantu peserta didik membangun pemahaman yang utuh serta memudahkan dalam mengaitkan konsep fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar.

Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai cakupan dan urutan penyajian materi “Wujud Zat dan Perubahannya” dalam pelajaran IPAS kelas IV pada penelitian ini, maka pemetaan materi pada setiap pertemuan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 2. 1 Pemetaan Materi “Wujud Zat dan Perubahannya”

No	Pertemuan	Materi Pokok	Uraian Materi
1.	Pertemuan Ke-1	Apa itu Materi?	Materi ini menguraikan pengertian materi sebagai segala sesuatu yang memiliki massa dan menempati ruang. Selain itu, peserta didik dikenalkan pada karakteristik awal benda berdasarkan wujudnya yaitu padat, cair dan gas.

No	Pertemuan	Materi Pokok	Uraian Materi
2.	Pertemuan Ke-2	Wujud Materi dan Sifatnya	Materi ini membahas identifikasi wujud zat yang meliputi padat, cair dan gas beserta karakteristiknya. Peserta didik mempelajari sifat masing-masing wujud zat, seperti bentuk dan volume, serta membandingkan perbedaan ketiganya melalui kegiatan sederhana.
3.	Pertemuan Ke-3	Perubahan Wujud Benda	Materi ini menguraikan perubahan wujud benda yang terjadi akibat pengaruh suhu (panas dan dingin), seperti mencair, membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal. Pembelajaran dilakukan melalui contoh dalam kehidupan sehari-hari serta percobaan sederhana agar peserta didik memahami proses perubahan yang terjadi.

5. Model Inquiry Learning

a. Pengertian *Inquiry Learning*

Model *Inquiry Learning* adalah sebuah rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, logis, kritis dan analitis,

sehingga siswa dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh rasa percaya diri (Noviwati, et al., 2023). *Inquiry* dalam pembelajaran memiliki makna meminta keterangan, dimana peserta didik diminta untuk mencari dan menemukan sendiri. Model pembelajaran *Inquiry* menekankan pada pemikiran kritis, analitis dan argumentatif. Menurut Depin, et al (2024) *Inquiry Learning* adalah sebuah proses yang berlangsung secara terus menerus atau siklus yang tidak terputus, dimulai dari mengajukan pertanyaan, menyelidiki jawaban, menginterpretasikan informasi, mempresentasikan hasil, dan melakukan refleksi. *Inquiry Learning* dapat dijelaskan sebagai sebuah proses pendidikan yang melibatkan peserta didik dalam mengeksplorasi suatu tema atau persoalan dengan cara yang mendalam dan terstruktur. Menurut Yofamella & Taufik (2020), Model *Inquiry Learning* adalah serangkaian aktivitas belajar yang melibatkan semua kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki dengan cara yang teratur, logis, kritis, dan analitis, sehingga peserta didik mampu merumuskan penemuan mereka sendiri dengan percaya diri. Penggunaan model *Inquiry Learning* ini dapat membantu guru dalam mengaitkan materi yang disampaikan dengan konteks realita peserta didik, serta mendorong peserta didik untuk menghubungkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dengan kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran dengan pendekatan inkuiri adalah suatu metode yang mengajak siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam menemukan solusi untuk masalah yang diajukan oleh guru. Singkatnya, model ini mendorong siswa untuk berkontribusi baik dari segi fisik maupun mental dalam mencari pemecahan masalah yang ada. Tugas guru adalah memberikan dukungan dan arahan kepada siswa dalam mengajukan pertanyaan, bukan memberikan solusi atas penemuan yang mereka buat. Pembelajaran yang didasarkan pada inkuiri adalah salah satu metode belajar yang fokus pada siswa, di mana siswa berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar. Konsep pembelajaran ini

berakar pada keyakinan bahwa sejak lahir, manusia memiliki keinginannya untuk menemukan pengetahuan secara mandiri. Ketertarikan terhadap alam sudah ada dalam diri manusia sejak awal kehidupannya. Sejak usia dini, manusia ingin mengalami berbagai hal melalui panca indera seperti sentuhan, pendengaran, penglihatan, dan indera lainnya. Seiring pertumbuhan, rasa ingin tahu manusia semakin meningkat dengan dukungan pikiran dan otak, dan pengetahuan akan lebih bermakna bila didorong oleh rasa ingin tahu tersebut.

b. Tujuan *Inquiry Learning*

Menurut Suid, Yusuf, & Nurhayati, (sebagaimana dikutip dalam Prasetyo, 2021) tujuan dari inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memberi peluang yang lebih besar terhadap mereka untuk meningkatkan hasil belajar dengan mengarahkan siswa agar dapat menemukan jawaban dari masalah yang telah dipelajari. Siswa juga dapat mempelajari potensi yang dimiliki, sehingga ketika mereka dapat menemukan jawaban dari masalah yang dicari, akan timbul rasa puas dari diri siswa tersebut. Tujuan model pembelajaran inkuiri adalah cara bagi para peserta didik untuk menumbuhkan intelektual yang ada pada diri mereka terkait dengan proses berpikir reflektif, Fathurrohman (sebagaimana dikutip dalam Prasetyo, 2021). Oleh karena itu, guru di kelas hanya bersifat sebagai fasilitator dan sepenuhnya siswa yang mencari dan menemukan jawaban yang mereka tanyakan. Akan tetapi guru tetap mengawasi dan mendampingi proses belajar mengajar agar tetap kondusif.

Selain itu, dalam Fatimah, F. At al., (2025) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Inquiry Learning* digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berperan aktif dalam menemukan konsep yang dipelajari. Melalui kegiatan penyelidikan dan penemuan, peserta didik menjadi lebih terlatih dalam

menginterpretasikan informasi, menghubungkan fakta, serta memberikan alasan terhadap jawaban yang diperoleh. Selanjutnya, dalam Sutimah, S. & Tyas, D. N. (2024) menjelaskan bahwa penerapan *Inquiry Learning* dalam pembelajaran IPAS sejalan dengan karakteristik kurikulum merdeka yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam pembelajaran. Model *Inquiry Learning* memberikan ruang kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi, investigasi, dan refleksi terhadap fenomena yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Inquiry Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan dan membangun pengetahuannya sendiri melalui proses penyelidikan, pengamatan, pengumpulan data, dan menarik kesimpulan. Dalam penerapannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya pelajaran, Sedangkan peserta didik menjadi pusat kegiatan belajar.

c. Karakteristik *Inquiry Learning*

Menurut Nasution (sebagaimana dikutip dalam Fadhlhan, Faisal, & Hotimah, 2024) karakteristik model pembelajaran inkuiri adalah menekankan aktivitas siswa baik fisik maupun mental dan terdapat prosedur yang dilakukan untuk sampai pada penemuan. Hamalik (sebagaimana dikutip dalam Fadhlhan et al., 2024) menyatakan karakteristik model pembelajaran Inkuiri yaitu mengembangkan proses berpikir dengan tidak memberi langsung suatu pengetahuan, menumbuhkan adanya interaksi antar pribadi, dan pengelompokan secara heterogen.

Sejalan dengan pendapat Prasetyo, M.B & Rosy, B, (2021) menyatakan bahwa model *Inquiry Learning* menekankan penggunaan masalah sebagai titik utama atau titik awal dalam pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri secara mandiri seperti melakukan percobaan. Selain itu, dalam

Fachmi, N. M., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023), menyatakan bahwa model *Inquiry Learning* memiliki karakteristik yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Dalam prosesnya, peserta didik didorong untuk aktif mencari informasi, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, serta menemukan konsep atau pengetahuan melalui proses penyelidikan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses menemukan pengetahuan secara mandiri.

d. Sintaks *Inquiry Learning*

Menurut Depin, at al., (2024), Model *Inquiry Learning* umumnya memiliki beberapa tahap, yaitu :

1. Orientasi

Dalam tahap ini, pendidik mengenalkan tema atau masalah yang akan dieksplorasi dan mendorong ketertarikan peserta didik untuk belajar.

2. Perumusan Masalah

Pada tahap ini, pendidik membantu peserta didik dalam memahami dan merumuskan tantangan dunia nyata yang di dihadirkan.

3. Perumusan Hipotesis

Pendidik mendampingi peserta didik untuk mengembangkan hipotesis dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat memicu peserta didik merumuskan jawaban sementara atau membuat berbagai dugaan tentang kemungkinan solusi untuk permasalahan yang ada.

4. Pengumpulan Data

Pendidik membantu peserta didik dengan memberikan pertanyaan yang dapat memotivasi peserta didik untuk berpikir dan mencari informasi yang dibutuhkan.

5. Pengujian Hipotesis

Pendidik membimbing peserta didik dalam menentukan jawaban yang akan dipertimbangkan dan diterima berdasarkan data maupun informasi yang diperoleh dan dibutuhkan setelah proses

pengumpulan data. Hal yang terpenting dalam pengujian hipotesis ini adalah mengetahui sejauh mana peserta didik percaya dengan jawaban yang diberikan.

6. Perumusan Kesimpulan

Pendidik membimbing peserta didik dalam menjelaskan pandangan yang didapat dari hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang benar, pendidik harus dapat menunjukkan kepada peserta didik mana data yang relevan.

e. Kelebihan *Inquiry Learning*

Menurut Depin, et al., (2024), *Inquiry Learning* memiliki kelebihan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, kreativitas, dan kemampuan memecahkan masalah mereka dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Haliza N, Fitri & Utama, E.G, (2023) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penerapan *Inquiry Learning* dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.

Setiap model memiliki kelebihan masing-masing, berikut kelebihan dari model Inquiry Learning, yaitu 1) proses pembelajaran ini berfokus pada penguatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. 2) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai dengan cara mereka sendiri. 3) model inquiry sejalan dengan perkembangan memahami psikologi belajar yang melihat bahwa pembelajaran adalah perubahan perilaku akibat pengaruh tertentu. 4) dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki kemampuan di atas standar. 5) membantu peserta didik dalam mengembangkan, mempersiapkan, dan menguasai keterampilan yang berkaitan dengan proses berpikir. 6) peserta didik mendapatkan pengetahuan secara mandiri, sehingga mereka bisa memahami dan menyimpannya dalam pikiran mereka. 7) dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme peserta didik, sehingga mereka lebih aktif dalam belajar. 8) memberikan peluang untuk bertumbuh dan berkembang sesuai dengan bakat dan

minat masing-masing individu. 9) memperkuat dan meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dengan membantu mereka mengenali diri sendiri, karena pembelajaran difokuskan pada peserta didik dan peran guru sangat terbatas.

f. Kelemahan *Inquiry Learning*

Menurut Depin, at al., (2024), model *Inquiry Learning* juga memiliki kekurangan yaitu dalam pelaksanaannya model *Inquiry Learning* membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional karena dalam model *Inquiry Learning*, peserta didik harus melalui proses penyelidikan atau praktik secara lengkap. Menurut Setiawan, T.A & Airlanda, G.S (2023) juga menyatakan bahwa keberhasilan model *Inquiry Learning* sangat dipengaruhi oleh keberhasilan dari pengajaran gurunya dalam membimbing peserta didik dalam proses penyelidikan atau praktik maupun percobaan berlangsung.

Setiap model memiliki kelemahannya masing-masing, berikut kelemahan model *Inquiry Learning*, yaitu 1) memantau aktivitas dan pencapaian peserta didik menjadi sulit. 2) merancang pembelajaran menjadi menantang karena tidak sesuai dengan kebiasaan belajar peserta didik. 3) melaksanakan proses ini membutuhkan waktu yang banyak, membuat guru kesulitan untuk menyesuaikannya dengan waktu yang tersedia. 4) keberhasilan ditentukan oleh seberapa baik peserta didik menguasai materi, yang membuat model pembelajaran berbasis inkuiri sulit untuk diterapkan oleh guru manapun. 5) peserta didik perlu memiliki kesiapan mental dan kedewasaan, serta keterbukaan untuk mengenal lingkungan sekitar dengan baik. 6) mengingat bahwa kelas kita terdiri dari banyak peserta didik, metode ini tidak akan memberikan hasil yang optimal. 7) guru dan peserta didik yang terbiasa dengan metode pengajaran tradisional akan merasa kecewa dengan pendekatan inkuiri ini. 8) beberapa kritik menunjukkan bahwa metode inkuiri terlalu menekankan pada proses pemahaman saja dan kurang memperhatikan pengembangan sikap dan keterampilan peserta didik.

6. Media *Kahoot*

a. Pengertian *Kahoot*

Kemajuan dalam teknologi pendidikan mendorong semua pendidik untuk memanfaatkan perangkat atau media pembelajaran yang menghasilkan atau menciptakan suasana belajar yang menarik, aktif, dan menghibur bagi peserta didik. Salah satu perangkat atau media pembelajaran digital yang paling banyak dan sering digunakan adalah media aplikasi *Kahoot*. Menurut Bahri A & Nurhidayah (2024), *Kahoot* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*Games-based learning*) yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kuis interaktif yang terdapat pada aplikasi *Kahoot*, yang dapat diakses menggunakan perangkat digital yang kita miliki seperti *Handphone*, laptop, maupun komputer.

Menurut Ria, A.P, Sukriadi dan Mustamiroh (2025), menyatakan *Kahoot* adalah alternatif yang sangat populer di antara berbagai media pembelajaran interaktif yang menjadikan pengalaman belajar lebih menarik dan bervariasi untuk peserta didik dan guru. Media *Kahoot* memadukan unsur edukasi dan permainan sehingga peserta didik dapat belajar sambil berkompetisi dengan teman-teman kelas. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zariyah M, at al., (2025) yang menyatakan bahwa media *Kahoot* dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif dan menyenangkan serta dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam kompetisi berbasis permainan. Menjawab pertanyaan secara digital menuntut peserta didik untuk berpikir cepat, fokus dan memahami materi agar dapat memberikan jawaban yang tepat, hal ini berdampak positif untuk prestasi akademik peserta didik.

Secara umum, tujuan penggunaan media aplikasi *Kahoot* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang menarik, mendorong keterlibatan peserta didik, dan memudahkan guru dalam mengumpulkan informasi tentang pencapaian belajar secara cepat dan efisien. Penggunaan kuis

yang interaktif dan menyenangkan membuat peserta didik dapat berkontribusi dengan lebih aktif selama proses pembelajaran, sehingga menambah arti dalam pengalaman belajar peserta didik (Bahri A & Nurhidayah, 2024). Dengan demikian, *Kahoot* bisa diartikan sebagai alat media pembelajaran yang berbentuk permainan yang mampu menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan bertindak sebagai penghubung untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dan dipahami oleh peserta didik.

b. Manfaat *Kahoot*

Menurut Muhammad (2018) (dalam Putra A & Afrilia K, 2020), menyatakan bahwa media aplikasi *Kahoot* memiliki manfaat dalam pembelajaran di kelas yaitu penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran, *Kahoot* dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif karena aplikasi ini mengintegrasikan elemen-elemen kecerdasan buatan atau AI yang dapat meningkatkan mutu belajar peserta didik serta membuat peran guru menjadi lebih produktif.

Menurut Lime (2018) (dalam Janattaka, N & Tiyana, F. A. D., 2022) menyatakan media aplikasi *Kahoot* dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan yang menyajikan kuis dan permainan yang interaktif. Aplikasi *Kahoot* bisa dimanfaatkan di dalam kelas untuk berbagai hal seperti pretest, posttest, latihan soal, penguatan materi pembelajaran, pembelajaran tambahan, peningkatan pelajaran dan lain sebagainya. Salah satu keistimewaan media aplikasi *Kahoot* adalah fitur opsi jawaban yang menampilkan gambar dan warna.

Saputro, F.C, Mansur, H & Utama, A.H (2024) dalam penelitiannya menyimpulkan manfaat berdasarkan hasil analisis pada media aplikasi *Kahoot* dalam penggunaan pembelajaran yaitu pertama, *Kahoot* dapat menjadi media pembelajaran pilihan yang mengurangi waktu dan biaya bagi peserta didik, karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Kedua, aplikasi *Kahoot* memudahkan peserta didik dalam memahami materi, karena fitur pada *Kahoot* dapat memadukan antara gambar dan

suara. Ketiga, peserta didik dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena materi yang diberikan oleh guru dapat diakses langsung oleh setiap peserta didik, sehingga mengurangi kemungkinan ada yang tidak mengikuti pelajaran. Keempat, keterlibatan peserta didik juga semakin tinggi saat menggunakan aplikasi *Kahoot*, karena guru dapat langsung memonitor semua peserta didik, baik secara kelompok maupun individu. Kelima, guru yang berhalangan hadir ke sekolah juga masih memiliki cara untuk memonitor kegiatan pembelajaran peserta didik dengan menyediakan materi ajar atau diskusi, guru kemudian bisa langsung memberikan latihan dan meninjau hasil belajar peserta didik menggunakan data statistik di fitur yang terdapat pada aplikasi *Kahoot*, sehingga guru tidak perlu khawatir kehilangan materi apapun. Keenam, akses mandiri memungkinkan peserta didik yang belajar dengan *Kahoot* untuk meningkatkan prestasi akademik mereka, karena di aplikasi *Kahoot* mereka dapat melihat sendiri hasil dan peringkat papan skor saat mengerjakan latihan bersama. Hal ini dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing dengan teman-teman mereka dalam latihan berikutnya.

c. Fitur/Cara Penggunaan *Kahoot*

Sholihah, I.A, Krenata, N.A.C, & Nisa, N.K (2023), menyatakan ada dua langkah penting dalam menggunakan *Kahoot* untuk kuis. Pertama adalah membuat kuis di platform *Kahoot*, sementara yang kedua adalah menjalankan kuis tersebut. Pada langkah pertama, ada beberapa hal yang perlu dipahami tentang *Kahoot* :

1. Mendaftar akun di www.kahoot.com
2. Menyiapkan pertanyaan untuk kuis
3. Menyiapkan gambar yang mendukung tema kuis, baik secara keseluruhan maupun untuk setiap pertanyaan
4. Menyiapkan video

Setelah guru membuat kuis di akun *Kahoot* mereka, kuis itu dapat dilakukan di kelas, di tempat kerja, atau bahkan di rumah. Kuis *Kahoot* ini akan menampilkan PIN yang diberikan kepada siswa. Untuk mengikuti kuis *Kahoot*, siswa harus mengunjungi situs www.Kahoot.it menggunakan peranti atau gadget pribadi mereka dan memasukkan PIN yang disediakan di kolom yang ada. Kuis *Kahoot* ini dapat dilakukan secara perorangan maupun secara berkelompok. Guru memiliki kontrol penuh dalam kuis, sehingga mereka dapat menentukan kapan setiap pertanyaan akan muncul. Setelah permainan kuis *Kahoot* selesai, *Kahoot* akan menampilkan hasil, dan siswa bisa melihat skor yang diperoleh.

d. Kelebihan *Kahoot*

Menurut Prenawa, W. N & Setiawati, N (2021), aplikasi *Kahoot* memberikan lebih banyak dari sekadar manfaat dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi *Kahoot* menyediakan metode atau cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang meningkatkan partisipasi dan kerja sama di antara peserta. Salah satu keunggulan dari aplikasi *Kahoot* adalah adanya waktu yang ditentukan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan. Batasan waktu tersebut membuat peserta didik untuk berpikir dengan cepat, akurat, dan mandiri agar dapat memberikan jawaban melalui aplikasi *Kahoot*. Sejalan dengan penelitian Sinaga, I. T. D, Rahan, N. W & Azahari, A. R (2022), juga menyatakan bahwa keunggulan dari aplikasi *Kahoot* terlihat pertanyaan-pertanyaan yang disajikan di aplikasinya, yang memiliki waktu tertentu untuk memberikan jawaban. Batas waktu tersebut mendorong peserta didik untuk berpikir dengan cepat dan tepat saat menjawab soal *Kahoot*. Selain itu, jawaban ditampilkan dengan gambar, warna, dan grafik yang menarik, baik perangkat guru maupun peserta didik. Aplikasi *Kahoot* ini bisa digunakan diawal pembelajaran untuk pemanasan, saat pembelajaran berlangsung, di akhir pelajaran, bahkan di rumah, hal ini memungkinkan peserta didik memanfaatkan ponsel mereka untuk hal positif baik di sekolah maupun di rumah.

Arisman, A & Supandi, A (2024), menyatakan bahwa salah satu keunggulan aplikasi *Kahoot* ini adalah kemampuan guru untuk menyusun kuis dan permainan dalam waktu singkat. Selain itu, aplikasi *Kahoot* mampu meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh, memperkaya pengalaman di kelas, dan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan melalui permainan untuk evaluasi. *Kahoot* menyediakan fitur untuk pertanyaan interaktif, kuis, evaluasi, pembelajaran jarak jauh, serta fitur lainnya. Sejalan dengan penelitian Bahar, H, at al (2020) menyatakan bahwa *Kahoot* juga memiliki kelebihan atau manfaat sebagai media pembelajaran dengan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan di dalam kelas, melatih anak-anak untuk menggunakan teknologi sebagai sarana belajar, serta mengasah keterampilan motorik mereka ketika bermain *Kahoot* . Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *Kahoot* memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, yaitu mampu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyusun dan melaksanakan evaluasi pembelajaran. Selain itu, adanya batasan waktu dalam menjawab soal dapat melatih peserta didik untuk berpikir lebih cepat, tepat dan mandiri.

e. Kelemahan *Kahoot*

Menurut Bahar, H, at al., (2020), menyatakan bahwa selain memiliki banyak kelebihan, *Kahoot* juga memiliki beberapa kelemahan sebagai media pembelajaran yaitu tidak semua guru mengikuti atau tau dengan teknologi terbaru saat ini, fasilitas atau perlengkapan sekolah sering tidak memadai, peserta didik mudah terdistraksi atau tergoda oleh perangkat-perangkat lain di handphone, waktu di dalam kelas nya sangat terbatas, serta tidak semua guru memiliki cukup banyak waktu untuk merancang rencana pembelajaran dengan *Kahoot*, selanjutnya dibutuhkan koneksi internet yang stabil karena aplikasi *Kahoot* berbasis

daring, jadi koneksi internet harus bagus agar penggunaan media ini bisa berjalan lancar.

7. Kemampuan Berpikir Kritis

a. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Ennis (sebagaimana dikutip dalam Nuridha & Hardianti, 2022) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan berpikir secara rasional dan reflektif yang dilakukan untuk menilai suatu informasi sebelum menentukan keyakinan atau mengambil keputusan yang tepat terhadap suatu permasalahan. Lebih lanjut Ennis menjelaskan bahwa berpikir kritis merupakan bagian dari proses pemecahan masalah. Berpikir kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara jernih, rasional, dan reflektif dalam menangani situasi yang kompleks. Kemampuan ini penting untuk dimiliki oleh siswa sekolah dasar karena dapat memberikan dampak positif bagi berbagai aspek kehidupan mereka, baik akademis maupun non-akademis. Kemampuan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Kusuma, Handayani, & Rakhmawati, 2024). Berpikir kritis adalah salah satu aspek yang menjadi isu aktual dalam pendidikan. Berpikir kritis adalah proses seseorang mencoba menjawab secara rasional pertanyaan-pertanyaan yang tidak dapat dijawab dengan mudah dan tidak tersedia semua informasi yang relevan.

Menurut Ennis (sebagaimana dikutip dalam Novandi et al., 2025) menjelaskan bahwa berpikir kritis adalah kemampuan berpikir secara rasional dan reflektif yang digunakan untuk menentukan apa yang perlu dipercaya atau dilakukan. Kemampuan ini tidak hanya berhubungan dengan kegiatan menganalisis dan mengevaluasi informasi, tetapi juga melibatkan sikap kritis dalam menerima suatu informasi. Seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kritis tidak akan langsung menerima informasi begitu saja, melainkan akan mempertimbangkan bukti dan sumber yang digunakan terlebih dahulu. Selain itu, kemampuan berpikir kritis juga ditujukan melalui sikap terbuka

terhadap berbagai pendapat serta kemampuan menilai suatu permasalahan secara objektif.

Joanne Kurfiss (sebagaimana dikutip dalam Hartati, T., et al., 2022) mendefinisikan berpikir kritis sebagai aktivitas penyelidikan yang bertujuan untuk mengeksplorasi situasi, fenomena, atau masalah untuk sampai pada hipotesis atau simpulan. Simpulan itu mengandung semua informasi hasil eksplorasi yang mengandung kebenaran yang meyakinkan. Simpulan itu mengandung semua informasi hasil eksplorasi yang mengandung kebenaran yang meyakinkan. Artinya, seseorang yang telah berpikir kritis tentang suatu masalah tidak akan menerima solusi begitu saja. Akan tetapi, dia akan menangguk penilaian sambil mencari dan mengeksplorasi semua argumen, fakta, dan alasan yang mendorong pengambilan keputusan yang baik dan tepat.

Menurut Ariadila, S. N. at al., (2023), Berpikir kritis adalah kemampuan untuk memperoleh informasi dengan cara yang logis dan rasional. Hal ini mencakup kemampuan untuk mengkaji dan menilai informasi, memahami argumen, serta menarik kesimpulan dari data yang ada. Selain itu, berpikir kritis juga mencakup kemampuan untuk mempertanyakan informasi dan mengidentifikasi kesalahan dalam proses berpikir. Dalam Kusuma, E. S. J., Handayani, A., & Rakhmawati, D., (2024) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan keterampilan untuk berpikir dengan jelas, rasional dan reflektif ketika menghadapi kondisi yang rumit. Keterampilan ini sangat diperlukan bagi peserta didik di sekolah dasar, karena dapat memberikan efek yang baik pada berbagai sisi kehidupan peserta didik, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah.

Berpikir kritis dapat diartikan sebagai berpikir menggunakan logika atau akal yang sehat. Meskipun kemampuan berpikir kritis bervariasi pada setiap individu, terdapat beberapa tanda yang bisa membantu menilai apakah seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis. Namun, keberadaan guru sangat krusial dalam proses pendidikan, karena mereka

merangsang diskusi dan mengeksplorasi berbagai pendapat, menggunakan ide-ide, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan gagasan mereka melalui tulisan, mendorong kerjasama dalam belajar dan menemukan pengetahuan, serta membantu mengembangkan rasa tanggung jawab, refleksi pribadi, dan kesadaran sosial demi meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Selain itu, semangat guru dan budaya di sekolah juga mempengaruhi pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Siswa dengan kemampuan berpikir kritis yang tinggi akan mampu secara kritis mengkaji ulang informasi yang diberikan berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki, sehingga mereka dapat memilih informasi yang relevan dan penting bagi mereka. Kemampuan berpikir kritis memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan keahlian siswa dalam menyusun argumen, mengevaluasi kredibilitas sumber informasi, dan membuat keputusan. Hal ini sejalan dengan pandangan Hasibuan & Surya (yang dikutip dalam Fatmawati, Darmono, dan Purwoko (2020: 197)), yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir kritis merupakan fondasi untuk menganalisis argumen dan mengembangkan pola pikir yang logis.

b. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (sebagaimana dikutip dalam Amalia, N. F., Minarti, I. B., & Budiastuti, 2023), aspek kemampuan berpikir kritis yaitu sebagai berikut :

1. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*), meliputi memfokuskan pertanyaan yang indikatornya mengidentifikasi atau merumuskan pertanyaan, mengidentifikasi atau merumuskan kriteria- kriteria untuk mempertimbangkan jawaban yang mungkin, memelihara kondisi dalam keadaan berpikir. Menganalisis argumen indikatornya mengidentifikasi kesimpulan, mengidentifikasi alasan (sebab) yang dinyatakan (implisit), mengidentifikasi alasan (sebab) yang tidak dinyatakan eksplisit), mencari persamaan dan perbedaan, mengidentifikasi

ketidakrelevanan dan kerelevanan, mencari struktur dari suatu argumen, membuat ringkasan.

2. Membangun keterampilan dasar (*basic support*), meliputi Mempertimbangkan kredibilitas sumber indikatornya ahli, tidak adanya conflict interest (keraguan), kesepakatan antar sumber, reputasi, menggunakan prosedur yang ada, mengetahui risiko terhadap reputasi, keterampilan memberikan alasan kebiasaan hati-hati. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi. Indikatornya, ikut terlibat dalam menyimpulkan, selang waktu yang singkat antara observasi dan laporan, dilaporkan oleh pengamat sendiri, mencatat hal-hal yang diinginkan, penguatan, kemungkinan penguatan, kondisi akses yang baik, penggunaan teknologi yang kompeten, kepuasan observer atas kredibilitas sumber.
3. Penarikan kesimpulan (*inference*), meliputi membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi, indikatornya kelompok logis, kondisi yang logis, interpretasi pernyataan. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi, indikatornya membuat generalisasi, membuat kesimpulan dan hipotesis. Membuat keputusan dan mempertimbangkannya, indikatornya latar belakang dan fakta, konsekuensi, penerapan prinsip-prinsip, memikirkan alternatif, menyeimbangkan, mempertimbangkan, dan memutuskan.
4. Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*), meliputi mengidentifikasi istilah dan mempertimbangkan definisi, indikatornya bentuk: sinonim, klasifikasi, rentang, ekspresi yang sama, operasional, contoh dan bukan contoh, strategi mendefinisikan (tindakan mendefinisikan), isi. Mengidentifikasi asumsi, indikatornya alasan yang tidak dinyatakan, asumsi yang diperlukan, rekonstruksi argumen.
5. Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*), meliputi menentukan suatu tindakan, indikatornya mendefinisikan masalah, menyeleksi kriteria untuk menilai solusi yang mungkin, merumuskan solusi alternatif, memutuskan hal yang akan dilakukan

sementara, melakukan peninjauan kembali, memonitor implementasi. Berinteraksi dengan orang lain, indikatornya menyenangkan, strategi logis, strategi retorika, mempresentasikan baik lisan maupun tulisan.

8. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian-penelitian dibawah ini merupakan penelitian yang relevan dan sesuai dengan penelitian ini, yang dijadikan pedoman maupun acuan pelaksanaan penelitian. Berikut beberapa penelitian-penelitian yang relevan mengenai model *Inquiry Learning* dan Media Aplikasi *Kahoot*.

- 1) Hasil Penelitian Sutarningsih (2022) menyebutkan bahwa model *Inquiry Learning* mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Ini bisa kita lihat dari ketuntasan klasikal siswa yang meningkat sebesar 23,07% dari 42,31% pada test awal menjadi 65,38% pada tes akhir siklus I. Tetapi hasil ini belum mencapai target ketuntasan secara klasikal sesuai dengan yang diharapkan yaitu sebesar 85%. Adapun kriteria yang dijadikan dasar keberhasilan dalam penelitian ini adalah terjadinya peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal yang telah ditetapkan yaitu $\geq 85\%$. Hasil tes menunjukkan bahwa nilai hasil belajar siswa pada siklus I secara klasikal baru mencapai 65,38%.
- 2) Hasil penelitian Meo, We'u, dan Nono (2021) menyebutkan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas III SDI Onekore 5 dengan nilai sangat baik. Hal tersebut terlihat dari hasil pengamatan guru dan peserat didik. Pada Siklus I persentase aktivitas guru 80%, dan meningkat pada Siklus II menjadi 89,23% dan hasil pengamatan aktivitas peserat didik persentase Siklus I 68%, meningkat pada Siklus II menjadi 81,33%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Inkuiri sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPA materi energi dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan model pembelajaran Inkuiri dalam pembelajaran IPA materi energi dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari dapat meningkat hasil

belajar peserta didik, ini dapat dilihat dari rata-rata pada siklus I sebesar 63,71 dan pada siklus II meningkat dengan rata-rata 80,57.

- 3) Hasil Penelitian Harni (2021) menyebutkan bahwa model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan hasil dan ketuntasan belajar siswa pembelajaran IPA pada materi cahaya dan sifat-sifatnya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan motivasi belajar siswa dari kondisi awal sebesar 35,71% atau 10 siswa meningkat menjadi 18 siswa atau 64,29% dan mencapai angka 100% dari 85% batasan minimal yang telah ditentukan pada kriteria keberhasilan proses perbaikan pembelajaran pada siklus kedua. Kenaikan hasil belajar siswa dari rata-rata pada kondisi awal sebesar 57,50 meningkat menjadi 64,64 pada siklus I dan pada akhir siklus II meningkat menjadi 77,86 dan ketuntasan belajar pada kondisi awal sebanyak 6 siswa (21,43%), setelah dilaksanakan perbaikan dengan penerapan metode inkuiri pada siklus I meningkat menjadi 15 siswa atau 53,57% dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 26 siswa atau 92,86%.
- 4) Hasil penelitian Sinaga, Rahan dan Azahari (2022) menyebutkan bahwa media *Kahoot* memiliki pengaruh yang signifikan dan positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV SDN Nanga Bulik 6 Kecamatan Bulik Kabupaten Lamandau. Motivasi belajar matematika siswa di kelas eksperimen setelah menggunakan media pembelajaran *Kahoot* mengalami peningkatan yang sangat baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Kahoot*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata data *pretest* dan *posttest*. Untuk kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Kahoot* terjadi kenaikan motivasi belajar dengan rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan *pretest* yaitu $94,04 > 82,04$ atau mengalami kenaikan sebesar 14,62%. Sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Kahoot* mengalami kenaikan 2,75% dengan perbandingan nilai rata-rata *posttest* dan *pretest* adalah $83,79 > 81,54$.
- 5) Hasil Penelitian Tika (2023) menyebutkan bahwa media *Kahoot* sangat membantu guru dalam mengadakan kuis saat pembelajaran pada materi

pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa merasa tidak bosan dengan diadakannya kuis melalui aplikasi *Kahoot*. Hal ini dibuktikan dengan hasil data yang diperoleh oleh peneliti saat melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Moyoketen Tulungagung. Hasilnya menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa sebagian besar sudah memenuhi indikator yang ditetapkan, seperti memahami inti bacaan, menggambarkan ringkasan, menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, menyampaikan kembali isi bacaan, dan membaca dengan intonasi yang tepat.

- 6) Hasil penelitian Prihatini, Dewi, dan Nur (2024) menyebutkan bahwa media *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Penggunaan *Kahoot* membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan tidak merasa jenuh selama pembelajaran. Selain itu, *Kahoot* membantu meningkatkan efektivitas pengajaran dan efisiensi belajar siswa, serta berkontribusi pada peningkatan pencapaian akademik mereka. Kendala utama yang ditemukan adalah sinyal internet yang kurang stabil, namun secara umum, *Kahoot* tetap mampu mendukung pembelajaran berbasis digital dan meningkatkan hasil belajar siswa.

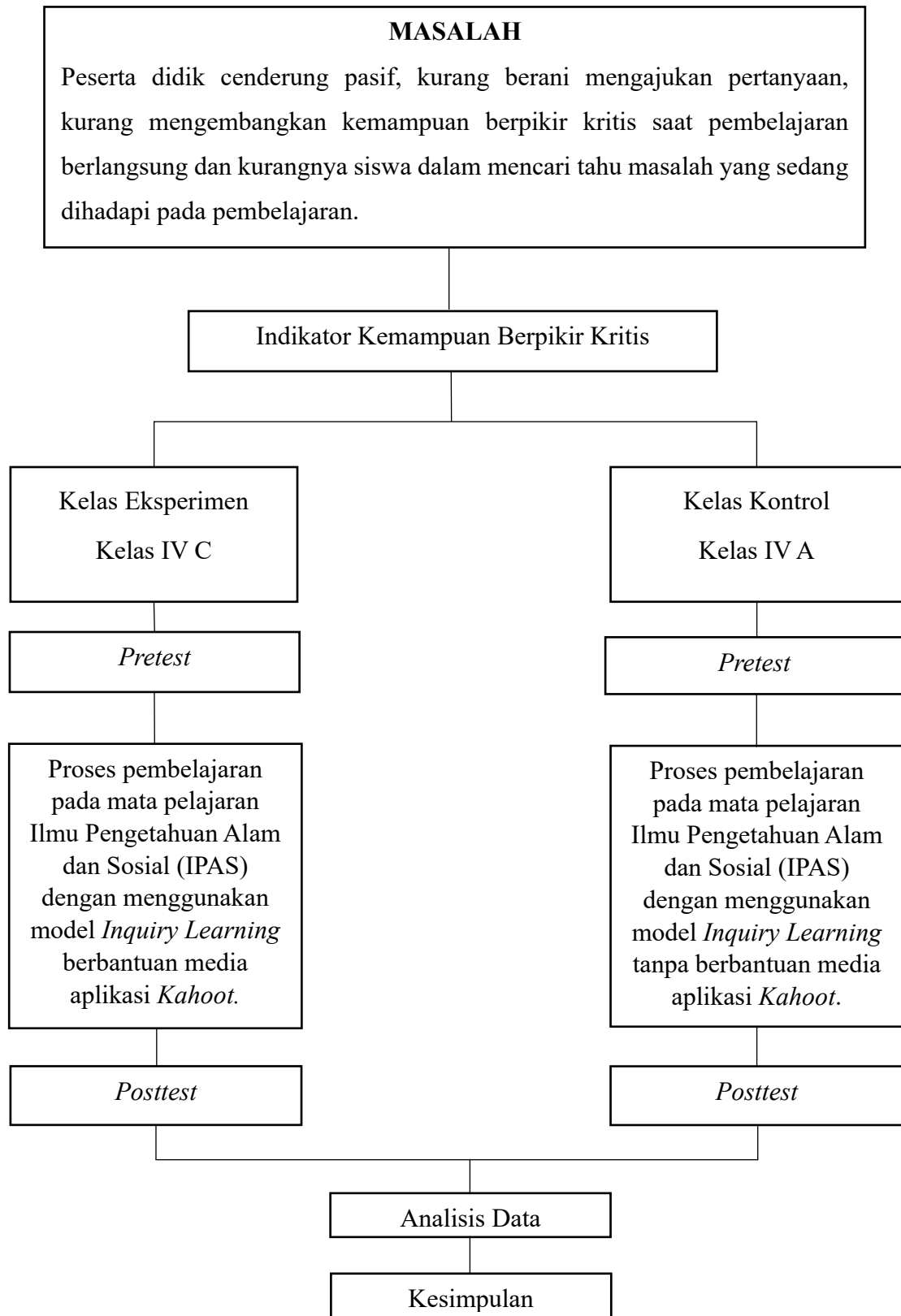
B. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran menurut Syahputri, Fallenia, dan Syafitri (2023, hlm 161) adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Kerangka berpikir adalah alat bagi peneliti untuk mengevaluasi rencana dan memperdebatkan asumsi mengenai arah penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, hasil akhirnya adalah menerima atau menolak hipotesis yang diajukan. Sementara itu, penelitian yang

berupa pernyataan atau narasi yang dikembangkan oleh peneliti didasarkan pada data dan menggunakan teori sebagai dasar penjelasan, yang berujung pada pembaruan suatu pernyataan atau hipotesis.

Pada penelitian ini, variabel yang diteliti yaitu kemampuan berpikir kritis peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen akan menerima perlakuan menggunakan model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Inquiry Learning* tanpa berbantuan media aplikasi *Kahoot*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik dibandingkan dengan model *Inquiry Learning* tanpa berbantuan media aplikasi *Kahoot*. Penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, interaktif dan berpusat pada peserta didik sehingga mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS. Sedangkan, kelas kontrol berfungsi sebagai pembanding untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang memperoleh perlakuan yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian karena masih rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran IPAS. Kondisi rendahnya kemampuan berpikir kritis pada peserta didik di sekolah dasar dalam menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta menarik kesimpulan berdasarkan fakta yang diperoleh, mendorong peneliti untuk menerapkan model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar. Kerangka pemikiran tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut ini.



Gambar 2. 1 Skema Kerangka Pemikiran

C. Asumsi Penelitian Dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Penelitian

Melakukan suatu penelitian harus memiliki anggapan dasar asumsi penelitian, karena dengan anggapan dasar seorang peneliti memiliki landasan dan keyakinan. Asumsi penelitian merupakan sebuah prasangka yang diterima sebagai pondasi dasar berpikir yang diyakini benar dan dijabarkan dengan jelas, berfungsi untuk memperkuat isu yang ada, menetapkan objek penelitian, lokasi pengambilan data, serta alat untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian, asumsi sering disebut juga sebagai anggapan dasar yang merupakan landasan pemikiran yang kebenarannya diakui oleh peneliti. Selain menjadi landasan yang kuat untuk isu yang diteliti, anggapan dasar juga berfungsi untuk memperjelas variabel yang menjadi fokus penelitian dan menyusun hipotesis (Nasution, H & Murhayati, S., 2025)

Asumsi pada penelitian ini menggunakan model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik sekolah dasar, dengan alasan bahwa dengan menggunakan model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan berpikir kritis pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan baik dan juga meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dan menumbuhkan tanggung jawab dalam belajar peserta didik.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya, pada saat fenomena dikenal dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam verifikasi. Hipotesis amat berguna bagi penelitian. Tanpa hipotesis tidak akan ada perkembangan wawasan atau pengertian ilmiah dalam mengumpulkan fakta empiris. Abdullah (Yam, J.H., Taufik, R, 2021) Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian.

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* dengan peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV sekolah dasar.

H_1 : Terdapat perbedaan antara kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan Model *Inquiry Learning* berbantuan media aplikasi *Kahoot* dengan peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV sekolah dasar.