

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran abad 21 menjelaskan tentang era dimana informasi berkembang secara cepat dan bersifat global, di era ini informasi dan teknologi memungkinkan peserta didik mampu mengakses berbagai sumber pengetahuan dengan lebih cepat dan mudah. Tujuannya untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dan perubahan. Rosnaeni (2021, hlm. 4335) menjelaskan bahwa pada abad 21 ini pembelajaran tidak lagi berpusat hanya pada guru, namun lebih berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran di era ini adalah transformasi peran peserta didik dari sekadar penerima informasi menjadi subjek aktif yang mampu menemukan dan mengembangkan pengetahuannya sendiri secara mandiri.

Untuk menumbuhkan kemandirian tersebut, diperlukan aktivitas pembelajaran yang sistematis guna mendukung perkembangan individu ke arah yang lebih baik. Andi Setiawan (2017, hlm. 20) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju ke hal yang lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan menjadi upaya terencana dalam mengelola proses belajar sehingga mampu menghasilkan perkembangan individu yang lebih baik dari sebelumnya dengan sistem pendidikan.

Menurut Undang-Undang No 20 Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Tahun 2003, menjelaskan tentang:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta 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. Pendidikan sendiri juga memiliki peran yang penting dalam meningkatkan kualitas untuk mendukung kemajuan dimasa depan. Upaya mewujudkan tujuan pendidikan yang diamanatkan oleh undang-undang tersebut kini dihadapkan pada tantangan global yang semakin kompleks, terutama memasuki era pembelajaran abad 21.

Pendidikan pada hakikatnya harus mampu membekali peserta didik dengan kemampuan nalar yang tajam untuk menghadapi era pembelajaran abad 21. Dengan hal tersebut, King, L. Goodson, and F. Rohani dalam Rozan dkk (2020 hlm. 143) keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan untuk melakukan berbagai analisis, penilaian, evaluasi, rekonstruksi, pengambilan keputusan yang mengarah pada tindakan yang rasional dan logis. K. Papp dalam Rozan dkk (2020, hlm. 143) kegiatan berpikir mengenai subjek, isi, dan masalah dilakukan melalui aktivitas analisis, penilaian, dan rekonstruksi Dengan penguasaan keterampilan ini, siswa diharapkan tidak hanya menjadi penyerap informasi, tetapi mampu menjadi pemecah masalah yang handal dalam kehidupan sehari-hari.

Terkait dengan hal tersebut, Ariadila dkk (2023, hlm. 666) mengatakan, “Kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam dunia akademik. Keterampilan ini melibatkan kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Penelitian ini akan membahas secara detail tentang pengertian keterampilan berpikir kritis, mengapa keterampilan tersebut penting, dan bagaimana cara meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis adalah kemampuan mengolah informasi secara logis dan rasional. Keterampilan ini melibatkan kemampuan menganalisis dan mengevaluasi informasi, memahami argumen, dan membuat kesimpulan berdasarkan bukti yang tersedia. Keterampilan berpikir kritis juga melibatkan kemampuan untuk mempertanyakan informasi dan mengidentifikasi kesalahan dalam berpikir.

Namun pada kenyataannya menunjukkan adanya ketidaksesuaian yang nyata antara harapan kurikulum dengan praktik mengajar di ruang kelas. Proses

pembelajaran masih didominasi oleh pendekatan lama yang menempatkan guru sebagai pusat informasi. Dalam aktivitas harian, guru cenderung mengandalkan metode ceramah, sehingga interaksi yang terbentuk hanya bersifat searah. Kondisi ini secara tidak langsung menutup ruang diskusi bagi peserta didik jarang diberikan kesempatan untuk melakukan pengamatan, menyampaikan argumen, maupun menyusun kembali pemikiran secara mandiri.

Sebagian besar aktivitas siswa hanya terbatas pada mendengarkan dan menghafal informasi tanpa adanya tantangan daya pikir yang mampu merangsang nalar mereka. Hal tersebut dibuktikan oleh temuan data awal yang diperoleh melalui observasi di lapangan, data awal hasil ulangan harian mata pelajaran Ekonomi untuk kelas XI IPS. Dari total 219 siswa yang mengikuti ulangan, sebanyak 139 siswa telah dinyatakan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 80 siswa lainnya belum memenuhi KKM. Selain itu, tercatat bahwa nilai KKM yang ditetapkan adalah sebesar 75, dengan rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 68. Rendahnya perolehan nilai ini adalah indikator bahwa kemampuan siswa dalam menganalisis belum terasah akibat lingkungan belajar yang masih bersifat konvensional, hal ini terjadi karena guru masih dominan menggunakan metode ceramah yang bersifat searah, sehingga siswa tidak memiliki kesempatan untuk melatih nalar kritisnya. Ketergantungan pada pola mengajar lama yang hanya mengutamakan hafalan membuat siswa tidak mampu mencapai standar ketuntasan yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi model pembelajaran yang mampu mengalihkan peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi penemu pengetahuan yang aktif. Model *Inquiry Based Learning* (IBL) hadir sebagai solusi yang relevan karena menekankan pada proses penyelidikan dan penemuan secara mandiri. Depin dkk (2024, hlm. 40) menjelaskan bahwa *Inquiry learning*, atau pembelajaran berbasis penyelidikan, adalah salah satu metode yang mendukung pendekatan pedagogis konstruktivisme, di mana siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui penyelidikan dan penemuan sendiri. Hafizah

dkk (2021, hlm. 208) menjelaskan juga tentang penggunaan *Inquiry Based Learning* dapat memberikan kesempatan pada peserta didik dalam menguji dan menginterpretasikan masalah secara sistematis dengan menarik kesimpulan berdasarkan bukti.

Melalui model ini, siswa tidak hanya sekadar menerima materi, tetapi juga dilatih untuk menguji, menginterpretasikan, dan memecahkan masalah secara sistematis. Dengan kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti nyata, penerapan *Inquiry Based Learning* menjadi sarana yang efektif dalam mengasah keterampilan berpikir kritis siswa secara mendalam. Keberhasilan model *Inquiry Based Learning* dalam meningkatkan berpikir kritis sangat bergantung pada keterlibatan aktif dan motivasi siswa selama proses penyelidikan berlangsung.

Oleh karena itu, penggunaan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media *Kahoot* menjadi solusi strategis untuk mendampingi model *Inquiry Based Learning*. Sebagai media berbasis gamifikasi, *Kahoot* mampu mentransformasi tahapan *Inquiry Based Learning* seperti penyajian masalah dan evaluasi menjadi lebih mudah melalui fitur kuis interaktif dan umpan balik instan (*real-time feedback*). *Kahoot* dalam model *Inquiry Based Learning* tidak hanya memicu kompetisi sehat dan antusiasme belajar, tetapi juga melatih siswa untuk mengambil keputusan secara cepat, tepat, dan analitis. Dengan demikian, perpaduan antara model *Inquiry Based Learning* dan media *Kahoot* diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran ekonomi yang lebih tajam dalam mengasah nalar kritis siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Efektifitas Model *Inquiry Based Learning* berbantuan *Kahoot* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 15 Bandung Tahun Ajar 2025/2026”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Peserta didik kurang dalam keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi.
2. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah konvensional yang berpusat pada guru.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu memotivasi peserta didik.
4. Kurangnya pemahaman materi pada peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dalam hasil belajar ekonomi

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dengan identifikasi masalah, penelitian membatasi masalah untuk mencegah pembahasan yang terlalu luas dan masih berada dalam ruang lingkup penelitian, diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 15 Bandung.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan adalah materi ekonomi.
3. Membandingkan penggunaan model *Inquiry Based Learning* berbantuan *Kahoot* dengan model pembelajaran konvensional.
4. Media *Kahoot* sebagai fasilitator atau alat bantu dalam menerapkan model *Inquiry Based Learning*.
5. Membuktikan efektif atau tidak dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media *Kahoot* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media *Kahoot* Dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung?
3. Apakah efektif atau tidak dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis?

E. Tujuan Penelitian

Seacara umum penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan tentang model *Inquiry Based Learning* dapat meningkatkan keteampilan berfikir kritis siswa Kelas XI SMA Negeri 15 Bandung. Setelah menentukan latar belakang dan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menganalisis perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah diterapkan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantuan media *Kahoot* pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis, yaitu

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada strategi pembelajaran Ekonomi. Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna jika dibangun secara

mandiri oleh siswa melalui proses penemuan. Selain itu, penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan mengenai integrasi antara metodologi saintifik (*Inquiry*) dengan instrumen teknologi modern, serta menjadi referensi bagi akademisi dalam mengkaji lebih dalam tentang pengembangan instrumen peningkatan keterampilan berpikir kritis di era digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan manfaat bagi guru. Guru dapat mengeksplorasi strategi mengajar yang tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi pada stimulasi daya nalar siswa. Dengan dukungan alat bantu digital, guru mendapatkan kemudahan dalam memantau sejauh mana alur berpikir kritis siswa berkembang secara *real-time*. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik yang lebih membangun. Secara profesional, guru akan semakin terampil dalam merancang desain instruksional yang menggabungkan kekuatan metode saintifik dengan efisiensi teknologi.

b. Bagi Siswa

Melalui model *Inquiry Learning*, siswa tidak lagi ditempatkan sebagai objek yang menerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek yang aktif. Manfaat utamanya adalah keterampilan berpikir kritis, di mana siswa belajar untuk merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, dan menganalisis fenomena ekonomi secara mendalam. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu di dalam proses ini berfungsi untuk meningkatkan keterlibatan emosional dan fokus siswa, sehingga kegiatan penyelidikan yang menantang tetap terasa menarik. Hal ini pada akhirnya membentuk karakter siswa menjadi pribadi yang mandiri, analitis, dan solutif terhadap persoalan ekonomi di sekitarnya.

c. Bagi Sekolah

Pelitan ini bermanfaat sebagai katalisator inovasi pendidikan di lingkungan sekolah. Keberhasilan penerapan model pembelajaran yang mengedepankan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*

Skills) akan meningkatkan mutu akademik dan daya saing sekolah. Hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan kebijakan internal sekolah untuk mendorong guru-guru lain dalam mengadopsi model pembelajaran aktif yang serupa. Dengan demikian, sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer ilmu, tetapi tumbuh menjadi lembaga yang adaptif terhadap perkembangan metodologi pendidikan modern dan mampu mencetak lulusan yang kritis serta kompetitif.

d. Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi orang tua mengenai pentingnya transformasi metode pembelajaran yang lebih modern dan interaktif bagi anak-anak mereka. Melalui hasil penelitian ini, orang tua dapat menyadari bahwa penguasaan materi ekonomi tidak hanya sekadar menghafal teori, tetapi lebih kepada pengembangan keterampilan berpikir kritis melalui proses inkuiri. Selain itu, narasi dalam penelitian ini memberikan gambaran positif bagi orang tua mengenai pemanfaatan teknologi, seperti media *Kahoot*, yang jika digunakan secara tepat dapat menjadi sarana edukasi yang rekreatif dan efektif dalam menunjang prestasi akademik siswa di rumah.

e. Bagi Pemerintah

Bagi pemerintah, khususnya instansi di bidang pendidikan, hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai bahan referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi di sekolah menengah. Temuan mengenai efektivitas metode *Inquiry Based Learning* berbantuan *Kahoot* dapat menjadi dasar pertimbangan bagi pembuat kebijakan untuk mendorong digitalisasi pendidikan yang lebih bermakna dan inovatif. Secara lebih luas, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam upaya pemerintah menyiapkan generasi yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi, yang sangat krusial dalam menghadapi tantangan ekonomi di masa depan.

G. Definisi Operasional

1. *Inquiry Based Learning*

Inquiry learning adalah model pembelajaran yang secara langsung melibatkan siswa untuk berpikir, mengajukan pertanyaan, melakukan kegiatan eksplorasi dan eksperimen sehingga siswa mampu menyajikan solusi atau ide yang bersifat logis dan ilmiah Coffman dalam Abidin dalam Gunardi (2018, hlm. 151)

2. Keterampilan Berpikir Kritis

Berpikir kritis memiliki arti merefleksikan masalah secara lebih dalam, selalu mempertahankan pikiran untuk tetap terbuka bagi berbagai pendekatan dan sudut pandang yang berbeda, tidak langsung percaya pada informasi yang didapatkan dari beberapa sumber yang berbentuk tulisan atau lisan, serta berpikir secara reflektif daripada hanya menerima ide tanpa memiliki pemahaman dan evaluasi signifikan (Hidayati, 2019, hlm. 4)

H. Sistematika Penelitian

Menurut Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa didik FKIP UNPAS (2024, hlm. 28-38) Berikut langkah-langkah dalam penyusunan skripsi yang digunakan yaitu :

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan ini membantu mengarahkan pembaca pada topik penelitian dan memberikan gambaran umum mengenai penelitian sehingga pembaca memahami urgensi dari masalah penelitian. Setelah membaca bagian pendahuluan ini, pembaca akan lebih memahami jalan awal dalam sebuah penelitian.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bagian bab II ini menjelaskan pemikiran yang menjadi dasar teori dalam penelitian, bagian ini memberikan landasan ilmiah yang mendukung penelitian yang dilakukan.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian bab III ini memberikan gambaran umum tentang metode yang digunakan dalam penelitian untuk memecahkan masalah dan memperoleh data yang berisikan hasil kemampuan berpikir kritis peserta didik sehingga membantu pembaca memahami bagaimana pengumpulan data dan menganalisis data penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian bab IV ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan metode yang dijelaskan pada bab III. Data yang dikumpulkan dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian dan dibandingkan dengan teori yang telah diuraikan. Pembahasan dilakukan untuk memahami lebih dalam dari hasil yang diperoleh terhadap masalah yang diteliti. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pembaca.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada bagian terakhir ini memberikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta memberikan saran untuk pihak pihak yang terkait