

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran di desain memperhatikan tipe belajar anak, ada yang bertipe visual dan ada pula yang bertipe auditif menurut Hamzah B. Uno & dkk (2018, hlm. 227), lalu model pembelajaran sangat penting diciptakan agar kegiatan pembelajaran mengikuti cara yang disesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik Hamzah B. Uno & dkk (2018, hlm. 227). Trianto (2021, hlm. 51) menjelaskan bahwa model pembelajaran ialah perencanaan maupun pola yang digunakan oleh guru sebagai pedoman untuk digunakan ketika melaksanakan pembelajaran di kelas.

Dengan begitu model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan yang berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik dalam mengelola interaksi di dalam kelas. Model ini tidak hanya berdiri sebagai kerangka kerja teknis semata, namun harus didesain dengan landasan psikologis yang kuat guna mengakomodasi keberagaman karakteristik, kapasitas intelektual, serta gaya kognitif peserta didik, baik yang cenderung bertipe visual maupun auditif. Dengan demikian, model pembelajaran berperan sebagai instrumen vital yang menjembatani antara tujuan kurikuler dengan kebutuhan nyata peserta didik di lapangan. pengaplikasian model pembelajaran yang terstruktur menjadi pengalaman belajar.

Sejalan dengan pendapat Indrawati dalam Dwi dkk (2021, hlm 1278) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dipakai untuk ketentuan dasar dalam pembelajaran, lalu Martiman dkk (2023, hlm. 7) yang menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar peserta didik agar tujuan

belajar tertentu yang diinginkan bisa tercapai. model pembelajaran berperan sebagai jembatan strategis untuk mentransformasi materi pelajaran menjadi proses kognitif yang bermakna. Oleh karena itu, penerapan model yang tepat menjadi prasyarat mutlak dalam mencapai tujuan

b. Pembelajaran dalam Pandangan Islam dan Budaya

1. Teologis

Pembelajaran bukan sekadar aktivitas memecahkan masalah, melainkan ibadah yang menjadi pintu gerbang menuju pengenalan dan kedekatan dengan Allah SWT, sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat 1-5 yang memerintahkan "Iqra' bismi rabbika alladzi khalaq" (Bacalah dengan nama Tuhanmu yang menciptakan), menjadikan wahyu pertama kepada Nabi Muhammad SAW sebagai perintah ilahi untuk mencari ilmu sebagai kewajiban bagi setiap muslim dan muslimah.

Konsep ini diperkuat oleh hadits Nabi SAW, seperti "Thalabul 'ilmi fariidhah 'ala kulli muslimin wa muslimatin" (Mencari ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim laki-laki dan perempuan), yang menempatkan pembelajaran sebagai rukun keimanan yang menyempurnakan akidah, syariah. Pembelajaran adalah perjalanan jiwa dari potensi ke aktualitas melalui talab ilmu (keinginan belajar) yang membersihkan jiwa dari kegelapan kebodohan (jahl). Pandangan teologis Islam, menjadikan pembelajaran sebagai sarana taqarrub ilallah (mendekat kepada Allah).

Oleh karena itu, hasil akhir dari pembelajaran secara teologis bukanlah sekadar kepintaran, melainkan munculnya rasa takut dan tunduk kepada Allah (*khasyyah*) serta kesadaran bahwa ilmu pengetahuan harus digunakan untuk menebar manfaat bagi sesama makhluk dan alam sekitar demi mencapai kebahagiaan yang kekal.

2. Filosofis

Penerapan model *Inquiry-Based Learning* (IBL) berbantuan media *Kahoot* dalam pembelajaran Ekonomi tidak boleh dipandang sebatas modernisasi instruksional, melainkan harus diletakkan di atas landasan filosofis budaya bangsa. Ki Hadjar Dewantara menegaskan bahwa pendidikan sejatinya adalah proses menuntun kodrat anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-

tingginya, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Dalam konteks ini, model IBL yang menuntut siswa untuk aktif menyelidiki fenomena ekonomi sangat sejalan dengan konsep kognitif kultural Nusantara. Menurut Ki Hajar dewantara dlm Khoirun (2025 hlm. 1) seperti falsafah *Niteni* (mengamati), *Nirokke* (meniru), dan *Nambahake* (mengembangkan). Proses inkuiri dimulai ketika siswa mengamati gejala ekonomi di sekitarnya (*niteni*), menguji coba teori yang diajarkan (*nirokke*), hingga mencapai puncak kemampuan berpikir kritis ketika mereka mampu menganalisis secara mandiri serta melahirkan alternatif solusi atas permasalahan ekonomi tersebut (*nambahake*).

Selain itu, pengembangan keterampilan berpikir kritis dalam ruang kelas ekonomi tidak diarahkan untuk membentuk karakter yang individualistik, melainkan bersandar pada falsafah budaya *Silih Asih, Silih Asah, dan Silih Asuh*. Melalui fase-fase kolaboratif dalam model IBL, siswa diajak untuk saling mengasahi dengan menciptakan ruang diskusi yang aman tanpa takut dihakimi (*silih asih*), saling menajamkan kemampuan berpikir kritis melalui adu argumen yang sehat atas studi kasus ekonomi (*silih asah*), serta saling membimbing antarteman sejawat (*silih asuh*). Melalui interaksi yang harmonis ini, kemampuan berpikir kritis siswa dapat distimulus secara optimal melalui pengkondisian lingkungan belajar yang kooperatif dan saling mendukung.

Pada akhirnya, seluruh proses berpikir kritis yang diasah melalui model inkuiri berbantuan *Kahoot* ini bermuara pada penguatan pemahaman filosofis Ekonomi Pancasila. Siswa tidak hanya dituntut kritis demi keuntungan pribadi yang kapitalistik, melainkan didorong untuk memiliki kepekaan sosial dalam menganalisis fenomena ekonomi (seperti kelangkaan, inflasi, atau perilaku konsumen). Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis yang berakar pada nilai-nilai budaya ini diharapkan mampu mencetak generasi yang mampu mencari solusi ekonomi yang adil, bijaksana, dan bernafaskan semangat gotong royong bagi kemaslahatan masyarakat luas.

2. Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* (IBL)

a. Pengertian *Inquiry Based Learning*

Model pembelajaran *Inquiry Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk mencari tahu dan membangun pengetahuannya sendiri. Adapun menurut Rajaguguk dkk dalam Hafizah dkk (2024, hlm. 209) Pengetahuan yang diperoleh peserta didik berdasarkan model *Inquiry Based Learning* ini bukan diperoleh dari aktivitas mengingat, melainkan dari aktivitas mencari tahu dan menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan. Pembelajaran berbasis penyelidikan (*inquiry learning*) merupakan pendekatan pedagogis yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran Depin dkk (2024, hlm. 39)

Menurut Setianingsih dalam Dwi dkk (2021, hlm. 1278) Model pembelajaran *Inquiry Learning* merupakan model yang dikembangkan supaya peserta didik mampu menemukan dan menggunakan berbagai sumber informasi dan ide-ide agar pemahaman peserta didik tentang berbagai masalah, topik, atau isu tertentu dapat meningkat (Setianingsih, 2016). IBL adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa, di mana siswa dikomplusif supaya lebih aktif terlibat melalui proses bertanya, menyelidiki, serta menemukan sebuah jawaban atas pertanyaan yang mereka tanyakan menurut Mahbubah & Masnawati dalam Safira dkk (2025, hlm. 409).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inquiry Learning* merupakan model pembelajaran yang merangsang kemampuan peserta didik agar dapat berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dengan cara mengumpulkan informasi secara mandiri. Model ini menegaskan bahwa pemahaman yang mendalam tidak dapat dibentuk hanya melalui mekanisme retensi atau aktivitas mengingat semata, melainkan harus disusun melalui proses keterlibatan intelektual yang intensif dalam menyelidiki suatu fenomena.

Sebagai sebuah pendekatan pedagogis yang utuh, *Inquiry Based Learning* menciptakan ekosistem belajar yang mengarahkan siswa untuk beralih dari pola hafalan menuju aktivitas eksplorasi mandiri. Dalam hal ini, siswa dipicu secara sistematis untuk merumuskan pertanyaan kritis, melakukan investigasi, hingga mampu menghasilkan jawaban logis atas permasalahan yang rumit. Dengan demikian, *Inquiry*

Based Learning bukan sekadar model pembelajaran biasa, melainkan sebuah strategi penguatan nalar yang menempatkan proses 'bertanya' dan 'menemukan' sebagai landasan utama dari perolehan kecakapan akademik siswa

b. Karakteristik *Inquiry Based Learning*

Menurut Nurhadi dalam Eko Sudarmono dkk (2021, hlm. 107), karakteristik metode *inkuiri* jika dibandingkan dengan metode konvensional adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik berperan aktif.

Metode inkuiri melatih peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini berbeda dengan metode konvensional, dimana peserta didik bertindak pasif dan hanya sebagai penerima informasi.

2. Peserta didik belajar secara berkelompok.

Peserta didik dalam metode pembelajaran konvensional akan belajar secara individual. Berbeda dengan metode inkuiri, peserta didik akan belajar bersama melalui diskusi kelompok. Peserta didik dapat bertukar pendapat, saling mengoreksi, dan saling memberi saran dan masukan.

3. Pembelajaran bersifat kontekstual.

Dalam metode konvensional peserta didik cenderung mempelajari sesuatu yang abstrak dan bersifat teoritis. Materi pembelajaran pada sumber belajar cetak biasanya menyajikan teori yang disertai dengan pemberian contoh. Namun hal ini terkadang kurang tepat, sebab peserta didik tidak berasal dari lingkungan yang sama. Ada contoh-contoh yang bahkan peserta didik belum pernah mengalami maupun melihatnya. Metode inkuiri akan memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Tentu saja dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator harus mampu mengarahkan dan menyajikan materi yang sesuai dengan karakteristik, kondisi, dan lingkungan peserta didik. Materi yang diberikan akan dikaitkan dengan permasalahan dalam kehidupan nyata atau pengalaman sehari-hari, maupun permasalahan dalam bentuk simulasi.

4. Pengetahuan diperoleh melalui pengembangan.

Berbeda dengan metode pembelajaran konvensional yang menerapkan pengetahuan sebagai penangkapan terhadap serangkaian fakta, konsep, atau hukum

yang berbeda di luar diri manusia. Metode inkuiri dapat mendorong peserta didik untuk menciptakan dan membangun pengetahuan dengan cara memberi arti dari pengalamannya sendiri. Seperti yang telah dijelaskan pada butir 1, jika sebelumnya peserta didik memperoleh pengetahuan dengan cara menerima informasi secara utuh, dengan adanya metode inkuiri informasi yang diterima oleh peserta didik dapat dikembangkan menurut kemampuan dan pemikirannya sendiri.

Selain itu, dalam metode konvensional pengetahuan bersifat final dan kebenaran bersifat absolut. Hal ini tentu saja bertentangan dengan metode inkuiri yang menekankan bahwa ilmu pengetahuan dapat dikembangkan atau dikonstruksi. Pengetahuan bersifat tidak stabil sesuai dengan peristiwa yang bervariasi dan terus dialami

5. Hasil belajar dapat diukur dengan berbagai cara.

Pada metode inkuiri, hasil belajar peserta didik tidak hanya diukur dengan sebuah tes seperti pada metode konvensional. Hasil tes bisa saja tidak sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, sebab saat mengerjakan tes dapat terjadi kemungkinan-kemungkinan seperti peserta didik sedang dalam kondisi yang tidak stabil, atau terdapat kendala maupun gangguan saat tes tersebut berlangsung.

Dalam penilaian hasil belajar, guru perlu memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan karakteristik peserta didik. Beberapa peserta didik cenderung aktif dalam melaksanakan kegiatan praktek, namun kurang terampil dalam pemaparan hasil praktek yang dilakukannya. Ada pula peserta didik yang kurang mampu menguraikan pengetahuan yang dimilikinya dalam bentuk tertulis, namun dapat menuangkan pemahamannya dalam bentuk proyek atau hasil karya. Oleh sebab itu selain tes, metode inkuiri mengukur hasil belajar melalui pengamatan pada proses dan aktivitas belajar peserta didik, penampilan, unjuk kerja, maupun hasil karya peserta didik.

c. Tujuan Model *Inquiry Based Learning*

Tujuan pembelajaran berbasis inkuiri, menurut Sanjaya dalam , adalah untuk meningkatkan kapasitas intelektual siswa sekaligus membantu mereka berpikir lebih

metodis, kritis, rasional, dan analitis. Siswa yang memiliki kemampuan ini diharapkan mampu memaksimalkan potensinya selain menguasai materi.

Menurut Bruner, tujuan pembelajaran *inquiry based learning* adalah untuk memungkinkan siswa mengejar karier di bidang matematika, sains, sejarah, pemecahan masalah, dan penemuan. Siswa akan mempelajarinya, menggunakannya, dan menemukan hal-hal yang bermanfaat bagi mereka secara pribadi melalui latihan-latihan ini.

d. Langkah-langkah *Inquiry Based Learning*

Tabel 2. 1 Rincian Kegiatan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*

Tahapan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Orientasi	Mengondisikan agar peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran, menjelaskan topik, tujuan dan hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai oleh peserta didik, menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan, menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar, hal ini dapat dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar peserta didik.	Memperlihatkan penjelasan yang diberikan guru.
Rumusan Masalah	Guru membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk merumuskan dan memahami masalah nyata yang telah disajikan.	Dapat membuat rumusan masalah dengan benar. Berani mengemukakan rumusan masalah yang telah didapati
Rumusan Hipotesis	Guru membimbing peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berhipotesis dengan pernyataan yang dapat mendorong peserta didik untuk sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan	Dapat membuat hipotesis secara tepat. Melakukan percobaan dengan sungguh sungguh.

	jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji	
Pengumpulan Data	Guru membimbing peserta didik dengan cara mengajukan pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk berpikir mencari informasi yang dibutuhkan.	Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi setelah melakukan percobaan, memberikan penjelasan yang tepat pada pertanyaan yang diberikan pada saat setelah percobaan
Menguji Hipotesis	Guru membimbing peserta didik dalam proses menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data dan informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mencari tingkat keyakinan peserta didik atas jawaban peserta didik atas jawaban yang diberikan	Dapat menjawab pertanyaan dari percobaan yang telah dilakukan dengan baik.
Merumuskan Kesimpulan	Guru membimbing peserta didik dalam proses mendekripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.	Berani dan dapat menjelaskan dengan baik atas apa yang telah dilakukan dan dapat mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Gunardi dalam Aditya (2024, hlm. 38)

Rangkaian model *Inquiry Based Learning* (IBL) merupakan sebuah alur penyelidikan yang terpadu, dimulai dari tahapan orientasi, di mana guru menyiapkan kesiapan belajar serta memantik motivasi siswa. Proses ini dilanjutkan dengan perumusan masalah dan perumusan hipotesis, yang memicu siswa untuk berpikir tajam dalam menyusun dugaan sementara atas persoalan nyata yang disajikan. Tahapan inti berikutnya adalah pengumpulan data melalui eksplorasi untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, yang kemudian diikuti dengan proses menguji hipotesis berdasarkan

bukti-bukti yang ditemukan. Seluruh rangkaian ini diakhiri dengan perumusan kesimpulan, di mana siswa mendeskripsikan temuan mereka

e. Kelebihan dan kekurangan Model *Inquiry Based Learning*

Model IBL memiliki kelebihan dan kelemahannya, Adapun kelebihan model pembelajaran IBL Menurut Moseley and Connolly dalam Aditya (2024, hlm. 41):

1. Pada tingkat kognitif manfaat IBL mencakup peningkatan pembelajaran yang mendalam, retensi pengetahuan dan mengingat.
2. Membantu peserta didik memperoleh keterampilan yang dapat digunakan di luar pembelajaran, misalnya dalam lingkungan kerja nantinya.
3. Membantu mengembangkan keterampilan penelitian, keterampilan pemecahan masalah serta pemikiran kritis dan analitis.
4. Peserta didik mengetahui belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*), sehingga peserta didik memperoleh keterampilan dan kemampuan untuk belajar mandiri melalui proses penemuan.
5. IBL dapat keterampilan melakukan mengevaluasi membantu untuk meningkatkan merencanakan penelitian serta dan memahami, dan menerapkan temuan penelitian dalam kontes dunia nyata. Hal ini juga membantu menciptakan manusia yang melek ilmiah.

Selain memiliki kelebihan, IBL juga memiliki kelemahannya, yaitu:

1. Dalam mengimplementasikannya memakan waktu sehingga guru sangat sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
2. Diperlukan adanya kesiapan mental dari peserta didik.
3. Sulit diterapkan bila jumlah peserta didik terlalu banyak dalam satu kelas
4. Sulit menerapkan metode ini karena sudah terbiasa dengan metode tradisional.
5. Pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dapat memungkinkan terdapat peserta didik yang kurang aktif.

Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa *Inquiry-Based Learning* (IBL) merupakan model pembelajaran yang sangat unggul dalam membangun kemandirian daya nalar dan kapasitas berpikir tingkat tinggi peserta didik. Keunggulan utamanya

terletak pada kemampuan model ini dalam menciptakan pemahaman yang mendalam (*deep learning*) serta membekali siswa dengan keterampilan praktis seperti kemampuan meneliti, memecahkan masalah, dan berpikir kritis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.

Namun demikian, kelemahan yang sering muncul berkaitan dengan alokasi waktu yang cukup besar dalam proses penyelidikan, kebutuhan akan kesiapan mental siswa yang terbiasa dengan pola tradisional, serta tantangan dalam mengelola kelas besar.

3. Media Pembelajaran *Kahoot*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut M.Sahib Saleh dkk (2023, hlm. 6) Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Media pembelajaran daring (online) merupakan alat atau perantara pembelajaran yang dilakukan dengan tanpa bertatap muka langsung, namun menggunakan media teknologi internet yang dapat membantu proses belajar mengajar jarak jauh. Adapun pendapat menurut Indriana dalam Sri (2021, hlm. 85) menyatakan bahwa media pembelajaran, media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang memungkinkan digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pengajaran.

Lesle J. Briggs dalam Sri (2021, hlm. 86) menyatakan juga bahwa media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa media tidak hanya berbentuk alat bantu visual atau teknologi canggih, tetapi juga bisa berupa unsur lingkungan yang secara psikologis maupun fisik mendukung proses belajar. Keberadaan media dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan menantang bagi siswa.

Dengan demikian media pembelajaran merupakan seluruh instrumen fisik maupun perangkat non-fisik yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media ini berperan sebagai perantara strategis dalam mewujudkan proses pengajaran serta menyediakan kemudahan bagi siswa untuk

mencapai target belajar yang telah ditetapkan. Dalam perkembangannya, media pembelajaran kini tidak hanya terbatas pada alat bantu di dalam kelas, tetapi juga mencakup teknologi berbasis internet (daring) yang memungkinkan interaksi edukatif berlangsung secara jarak jauh tanpa harus bertatap muka secara langsung.

b. Pengertian Media *Kahoot*

Menurut Rahman dkk (2022, hlm. 93) Aplikasi *Kahoot* pada dasarnya tersedia sebagai aplikasi pembelajaran yang gratis, namun untuk mendapatkan fitur layanan yang lebih kompleks aplikasi ini juga ada layanan akun berbayar. *Kahoot* tidak mengkhususkan peruntukannya untuk bidang edukasi, Adapun alasan menurut Pratolo & Lofti dalam Rahman dkk (2022, hlm 93), karena pada dasarnya platform ini bisa digunakan untuk permainan, kuis adu cepat, permainan tebak-tebakan yang mungkin tidak ada aspek edukasinya.

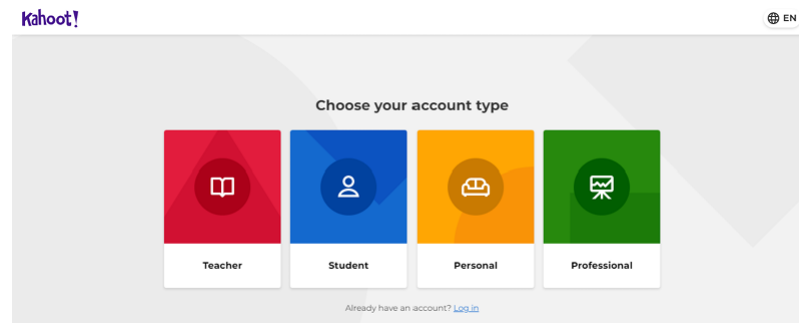
Kahoot merupakan media pembelajaran cerdas berbasis game yang mudah diakses dan mengundang pengguna Winda dkk (2023, hlm. 35). *Kahoot* merupakan pengembangan dalam bidang inovasi yang bersifat edukatif dan dapat dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran menurut (Irwan dkk dalam Winda dkk 2023, hlm. 40).

Dapat disimpulkan bahwa *Kahoot* merupakan sebuah platform digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang sebagai media pembelajaran cerdas dengan aksesibilitas yang luas bagi pengguna. Meskipun pada awalnya platform ini bersifat fleksibel untuk berbagai keperluan hiburan maupun kuis adu cepat, dalam ranah pendidikan *Kahoot* telah dikembangkan menjadi instrumen inovasi yang bersifat edukatif.

Aplikasi ini menawarkan kemudahan bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif melalui layanan fitur yang beragam, mulai dari versi dasar hingga fitur yang lebih mendalam pada akun berbayar. Dengan demikian, *Kahoot* bukan sekadar alat permainan digital, melainkan sebuah sarana inovasi pembelajaran yang mampu membungkus materi edukasi ke dalam format yang menarik dan mengundang keterlibatan aktif peserta didik

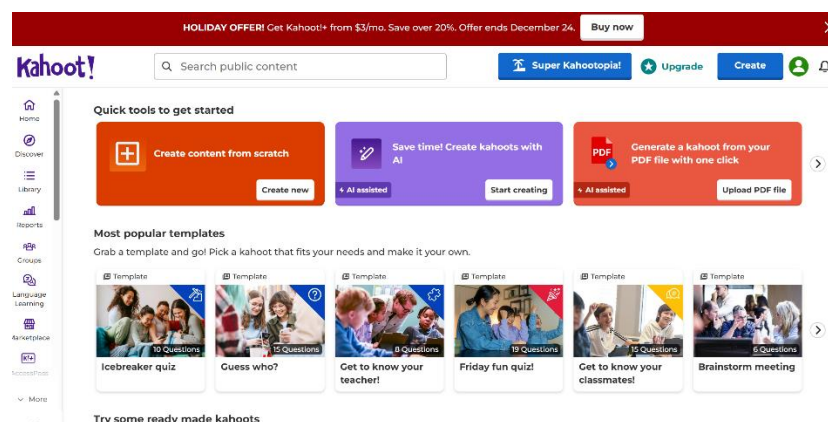
c. Fitur dan Cara Penggunaan Media *Kahoot* dalam Pembelajaran

Sebagai bagian dari aktifitas pembelajaran, platform *kahoot* telah menjadi alternatif pembelajaran bagi para tenaga pengajar untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Hidayat dalam Rahman dkk (2022, hlm. 94). Platform *Kahoot* terdiri dari dua domain website, yaitu: kahoot.it dan kahoot.com. Website kahoot.com adalah website utama dari platform *Kahoot*. Jika user hanya ingin bermain, user sebagai pengguna permainan user diarahkan untuk menggunakan kahoot.it, sedangkan user (pengguna) sebagai admin atau host permainan, *Kahoot* akan mengarahkan untuk menggunakan kahoot.com.



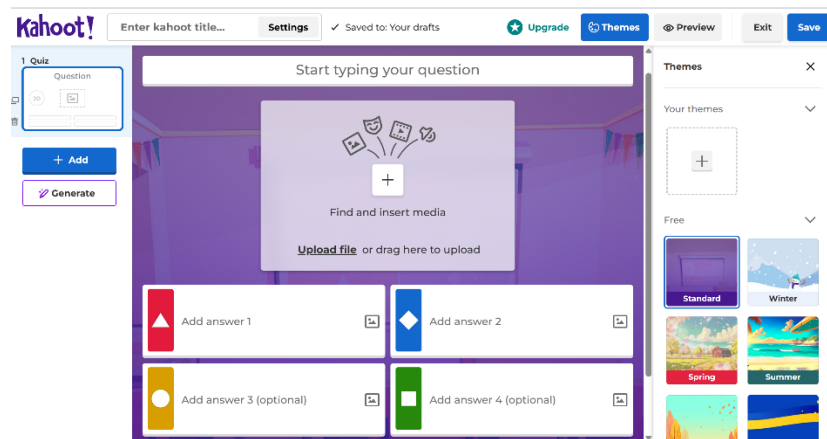
Gambar 2. 1 Tampilan Dashboards *Kahoot*

Gambar diatas adalah tampilan awal setelah login menggunakan akun gmail, namun jika menggunakan aplikasi *Kahoot* sebagai peserta permainan tidak memerlukan log in. Setelah berhasil log in, user akan diarahkan untuk menggunakan template pertanyaan yang sudah ada di aplikasi *Kahoot*.



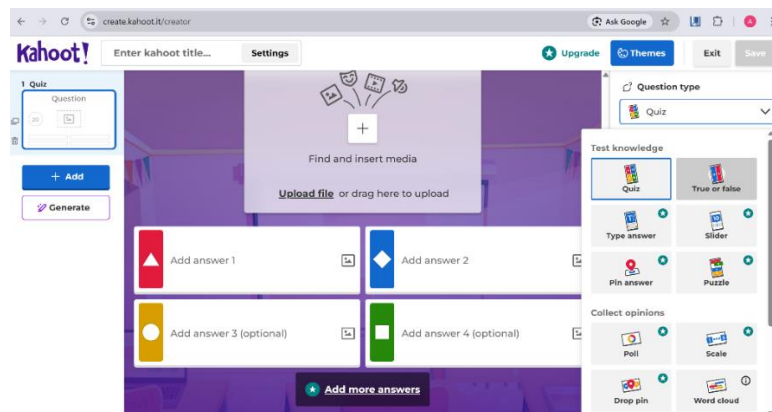
Gambar 2. 2 fitur untuk membuat soal

Setelah itu, kita dapat memilih soal kita akan dimasukan kemana sesuai dengan keinginan.



Gambar 2. 3 Tampilan untuk memasukan soal

Jika diawal memilih *Create content from scratch* masukan soalnya ke 'Start typing your question', jika ada soal yang berbentuk foto bisa 'Find and insert media'



Gambar 2. 4 Fitur Pilihan untuk membuat soal

Ada beberapa fitur yang bisa dipakai seperti True or False, type 16 answer, slider dan masih banyak lagi.

d. Manfaat Media *Kahoot* dalam Proses Pembelajaran

Dengan memanfaatkan aplikasi *Kahoot*, seorang pendidik dapat menyaring kualitas dan kekurangan siswa dalam menguasai materi. Dominasi materi terlihat dari banyaknya jawaban penyesuaian yang dijawab siswa selama pembelajaran.

Dengan cara ini, instruktur juga ditantang untuk mengulangi materi yang belum dikuasai siswa.

Dengan pembelajaran berbasis permainan dapat membentengi dan menambah rasa penasaran siswa serta melihat respon siswa terhadap penjelasan yang diberikan oleh instruktur Permana dalam Winda dkk (2023, hlm. 38). Selain itu kemudahan guru dalam mengidentifikasi intervensi terhadap permasalahan dalam pembelajaran kolaboratif merupakan keuntungan lain dari pendekatan ini (Mahsus and Latipah dalam Winda dkk (2023, hlm 38).

Pemanfaatan aplikasi *Kahoot* berfungsi sebagai instrumen diagnostik yang efektif bagi pendidik untuk memetakan kualitas pemahaman serta hambatan yang dihadapi siswa dalam menguasai materi.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot*

Kelebihan terkait dengan media *Kahoot* itu sendiri yang mencakup persiapan pembelajaran atau penilaian pembelajaran dengan penghitungan penggunaannya:

1. Membuat siswa bersemangat dalam belajar.
2. Memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.
3. Membuat siswa termotivasi.
4. Membuat siswa senang dan tidak membosankan ketika pembelajaran berlangsung.
5. Pengajar dapat lebih mudah menilai siswa ditengah pembelajaran dan dengan media ini dapat memberikan kesan yang kuat pada daya ingat siswa
6. Instruktur juga dapat dengan mudah mengubah soal yang diberikan melalui ponsel pintarnya tanpa harus menggunakan komputer dan dapat melakukannya dimana saja. Permana dalam Winda dkk (2023, hlm. 42).

Kekurangan dari aplikasi *Kahoot* meskipun menawarkan berbagai keunggulan inovatif, penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran tetap memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Secara teknis, efektivitas aplikasi ini sangat bergantung pada stabilitas jaringan internet dan ketersediaan perangkat keras yang memadai bagi setiap siswa. Kendala sinyal atau spesifikasi perangkat yang tidak seragam dapat menghambat alur kompetisi dan memicu rasa kurang nyaman pada

siswa. Selain itu, sifat permainan yang mengedepankan kecepatan respon berisiko membuat siswa lebih fokus pada aspek menang dan kalah dibandingkan pemahaman materi yang mendalam.

4. Keterampilan Berfikir Kritis

a. Pengertian Berfikir Kritis

Berpikir merupakan suatu kegiatan penggabungan antara unsur-unsur dan tanggapan yang ada dalam pikiran sehingga menghasilkan suatu pengetahuan menurut (Ridwan Abdullah dalam Aditya 2024, hlm. 42). Keterampilan berpikir kritis merupakan salah satu model yang harus dimiliki oleh siswa sebagai model untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menurut (Aditya 2024, hlm. 42).

Menurut Fatmawati dalam Baiq dkk (2022, hlm. 1792) Berpikir kritis ialah berpikir yang memakai ide pikirnya guna menuntaskan sesuatu permasalahan dengan pertama-tama menguasai permasalahan, menghasilkan argument ataupun alasan secara jelas, bisa menemukan permasalahan melalui berbagai macam sudut pandang dan bisa membuat kesimpulan dari permasalahan yang ada.

b. Indikator Keterampilan Berfikir Kritis

Keterampilan berpikir kritis merupakan kompetensi kompleks yang memerlukan parameter jelas agar dapat diukur dan dievaluasi perkembangannya pada diri siswa. Tanpa adanya indikator yang baku, pencapaian keterampilan ini dalam proses pembelajaran akan sulit untuk dipetakan secara objektif. Oleh karena itu, hal ini dijelaskan Ennis dalam Edo Dwi, C (2023, hlm. 17-20) menjelaskan mengenai indikator keterampilan berpikir kritis dapat dikelompokkan dalam 5 (lima) indikator. Kelima indikator berpikir kritis dijabarkan dalam table berikut ini

Tabel 2. 2

Indikator dan Sub Indikator Keterampilan Berfikir Kritis

Berfikir Kritis	Indikator/ Sub-Indikator
Memberikan Sederhana Penjelasan <i>clarification</i>) (<i>elementary clarification</i>)	• Memfokuskan pertanyaan • Menganalisis argumen • Bertanya dan Menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan dan tantangan
Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)	• Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber • Mengobservasi mempertimbangkan dan hasil observasi
Menyimpulkan (<i>interence</i>)	• Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi • Membuat deduksi dan mempertimbangkan induksi • Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan
Membuat penjelasan lebih lanjut (<i>advanced clarification</i>)	Mendefinisikan istilah Mengidentifikasi asumsi
Strategi dan taktik (<i>strategis tactics</i>)	Memutuskan suatu Tindakan Berinteraksi dengan orang lain

c. Berfikir kritis bagian dari hasil belajar

Keterampilan berpikir kritis pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk hasil belajar dalam aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencerminkan keberhasilan proses pendidikan secara menyeluruh. Berpikir kritis tidak dapat dipisahkan dari definisi hasil belajar karena indikator utama dari proses pendidikan yang efektif saat ini bukan lagi terletak pada seberapa banyak informasi yang mampu diingat atau

dihafal oleh siswa. Sebaliknya, hasil belajar yang sesungguhnya terlihat pada sejauh mana siswa mampu mengolah, menguji, dan menilai informasi tersebut secara mandiri sebelum menerimanya sebagai sebuah kebenaran. Dalam konteks ini, berpikir kritis menjadi bukti nyata bahwa siswa telah mengalami perkembangan mental yang signifikan dibandingkan sebelum mereka menerima materi pelajaran.

Sebagai hasil belajar, berpikir kritis menunjukkan adanya perubahan mendasar pada cara siswa dalam memproses pengetahuan. Siswa yang telah mencapai tingkat hasil belajar ini akan bertransformasi dari penerima informasi yang pasif menjadi pemikir yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang sehat. Mereka tidak lagi hanya menelan informasi mentah-mentah dari guru atau buku teks, melainkan mulai mengembangkan kebiasaan untuk mempertanyakan alasan, mencari bukti pendukung, serta melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Perubahan perilaku intelektual inilah yang menjadi tujuan utama dalam pendidikan modern, di mana siswa diharapkan memiliki kemandirian dalam menentukan sikap berdasarkan logika yang kuat.

Lebih lanjut, hubungan antara keduanya terlihat sangat jelas saat siswa dihadapkan pada situasi atau masalah baru di luar materi yang mereka pelajari di kelas. Siswa yang telah berhasil menguasai keterampilan berpikir kritis sebagai hasil belajarnya tidak hanya akan berhenti pada penguasaan teori saja, tetapi mereka memiliki kecakapan untuk menggunakan nalar dalam memecahkan masalah yang rumit di kehidupan nyata. Hal ini membuktikan bahwa berpikir kritis adalah capaian belajar yang bersifat aplikatif. Artinya, ilmu yang didapat tidak hanya tersimpan di dalam memori, tetapi aktif digunakan sebagai alat untuk membedah realitas dan mencari solusi atas tantangan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Kemampuan ini sering kali dijadikan ukuran utama dalam menilai kualitas kepintaran dan kedewasaan cara berpikir seorang siswa. Keterampilan berpikir kritis sebagai hasil belajar mencerminkan kapasitas seseorang dalam mengatur pikirannya sendiri secara sadar dan sengaja untuk mencapai keputusan yang benar serta masuk akal. Ketika seorang siswa mampu menunjukkan ketajaman analisis, kemampuan mengevaluasi argumen, dan keberanian dalam mengambil kesimpulan yang objektif,

maka ia telah mencapai puncak dari proses belajarnya. Oleh karena itu, mengarahkan pembelajaran untuk menghasilkan keterampilan berpikir kritis merupakan investasi jangka panjang bagi masa depan siswa agar mereka menjadi pribadi yang tidak mudah terpengaruh dan mampu berpikir jernih di tengah derasny arus informasi.

d. Pentingnya Berfikir Kritis

Sapriya dalam Triamahesri dan Hardini (2019, hlm. 113) mengatakan tujuan berpikir kritis untuk menguji suatu pendapat atau ide, termasuk di dalamnya melakukan pertimbangan atau pemikiran yang didasarkan pada pendapat yang diajukan. Dengan begitu

Berpikir kritis itu sangat penting karena di zaman sekarang, banyak informasi palsu atau *hoax* yang beredar. Kalau kita punya daya kritis, kita tidak akan langsung percaya begitu saja, melainkan akan mengecek dulu kebenarannya. Ini membuat kita jadi orang yang lebih mandiri dan tidak gampang ikut-ikutan orang lain tanpa alasan yang jelas.

Selain itu, kemampuan ini sangat membantu kita dalam mengambil keputusan yang tepat. Bukannya mengandalkan perasaan sesaat atau emosi, kita jadi terbiasa melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan memikirkan akibatnya di masa depan. Hasilnya, pilihan yang kita ambil—entah itu soal pekerjaan, keuangan, atau hubungan—jadi lebih masuk akal dan minim penyesalan.

5. Keterkaitan antara Model *Inquiry Based Learning* berbantuan *Kahoot* dengan Keterampilan Berfikir Kritis

Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Ekonomi, diperlukan sebuah media yang mampu mengakomodasi keterampilan berpikir kritis peserta didik secara interaktif. Ennis (dalam Edo Dwi, 2023, hlm. 17-20) menekankan bahwa keterampilan berpikir kritis melibatkan lima indikator utama, yaitu memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, memberikan penjelasan lanjut, serta mengatur strategi dan taktik.

Penerapan model *Inquiry Based Learning* (IBL) dalam pembelajaran Ekonomi akan menjadi jauh lebih efektif dan dinamis apabila didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *Kahoot*. Secara fundamental, model IBL menuntut

siswa untuk melakukan penyelidikan mandiri, namun dalam praktiknya siswa seringkali membutuhkan stimulan visual dan auditori untuk tetap fokus pada proses penemuan tersebut. *Kahoot* berperan sebagai jembatan operasional untuk mengasah indikator berpikir kritis menurut Ennis. Pada tahap awal IBL, yaitu pemberian rangsangan (*stimulation*), *Kahoot* dapat digunakan untuk menyajikan masalah ekonomi dalam bentuk kuis cepat yang memicu siswa untuk memberikan penjelasan sederhana dan membangun keterampilan dasar melalui analisis terhadap pertanyaan-pertanyaan pemantik yang muncul di layar.

Lebih lanjut, keterkaitan antara IBL dan *Kahoot* terlihat sangat jelas pada fase diskusi dan pengumpulan data. Ketika siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah ekonomi yang kompleks, elemen kompetitif dan batasan waktu pada *Kahoot* memaksa mereka untuk melakukan proses berpikir tingkat tinggi secara instan. Siswa dituntut untuk mampu menyimpulkan solusi dari persoalan ekonomi yang disajikan dan memberikan penjelasan lanjut terhadap opsi jawaban yang mereka pilih. Integrasi ini mengubah suasana kelas yang semula pasif menjadi laboratorium berpikir, di mana setiap fitur dalam *Kahoot* berfungsi sebagai instrumen untuk menguji sejauh mana siswa mampu menerapkan strategi penyelidikan dalam waktu yang terbatas.

Dalam fase evaluasi pada model IBL, penggunaan *Kahoot* juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengatur strategi dan taktik. Hal ini terjadi ketika siswa harus membedah distraktor atau pilihan jawaban yang mengecoh di antara data-data ekonomi yang valid. Di sini, siswa tidak hanya sekadar memilih jawaban, tetapi mereka sedang melakukan praktik berpikir tentang cara berpikir (*metakognisi*). Mereka harus memutuskan secara cepat dan akurat strategi apa yang paling tepat untuk memvalidasi informasi tersebut sesuai dengan kerangka kerja Ennis. Dengan demikian, *Kahoot* bukan hanya berperan sebagai alat permainan, melainkan sebagai mesin penggerak dalam siklus inkuiri yang memaksa nalar kritis siswa bekerja lebih tajam.

Sebagai kesimpulan, sinkronisasi antara model IBL, indikator Ennis, dan media *Kahoot* menciptakan sebuah ekosistem pembelajaran Ekonomi yang utuh dan terstruktur. Pembelajaran tidak lagi bersifat searah, melainkan menjadi sebuah rangkaian penemuan aktif di mana setiap indikator berpikir kritis mendapatkan ruang

untuk berkembang secara praktis. Melalui kolaborasi ini, model IBL menyediakan kerangka kerja penyelidikannya, Ennis menyediakan standar kualitas berpikirnya, dan *Kahoot* menyediakan ruang interaksi digitalnya. Gabungan ketiga aspek ini diharapkan mampu menghasilkan hasil belajar yang berkualitas, di mana siswa tidak hanya cerdas secara teoretis, tetapi juga tangkas dan kritis dalam menghadapi fenomena ekonomi di dunia nyata.

Implementasi media *Kahoot* dalam penelitian ini dirancang untuk menstimulus indikator-indikator tersebut. Sebagai contoh, fitur kuis interaktif dengan batasan waktu akan melatih siswa dalam memberikan penjelasan sederhana dan menyimpulkan solusi dari persoalan ekonomi secara cepat dan tepat. Selain itu, elemen kompetitif dalam *Kahoot* menuntut siswa untuk mengatur strategi dan taktik dalam memilih jawaban yang paling akurat di antara distraktor yang ada. Melalui integrasi ini, diharapkan pembelajaran Ekonomi tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi sarana aktif untuk mengasah ketajaman berpikir kritis siswa sesuai dengan kerangka kerja yang dikemukakan oleh Ennis

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian oleh penulis, diantaranya :

Tabel 2. 3 Penelitian Yang Relevan

No	Judul	Tempat penelitian	Pendekatan& analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran <i>Quiziz</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi	SMA Negeri Nagreg 1	Eksperimen metode Kualitatif	Hasil Penelitian menunjukkan bahwa media belajar aplikasi <i>Quizizz</i> , efektif dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS	Variabel X yaitu <i>Quizizz</i> , Variabel Y yaitu hasil belajar.	Lokasi penelitian, media pembelajaran
2	Pengaruh model	SMA Sumatra 40	Eksperimen metode	Hasil penelitian menunjukkan	Variabel X <i>Problem</i>	Lokasi penelitian,

	<i>Problem Based Learning</i> berbantuan evaluasi <i>wordwall</i> untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa	Bandung	Kuantitatif	bahwa media belajar aplikasi <i>wordwall</i> , berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa [ada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS	<i>Based Learning</i> Variabel Y kemampuan berpikir kritis	model pembelajaran, media pembelajaran
3	<i>Perbandingan Model Problem Based Learning Dan Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan</i>	SMA Negeri Plus Provinsi Riau.	Penelitian kuasi eksperimen dengan rancangan <i>posttest only control group design</i>	Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis	Variabel y yaitu Berfikir kritis, Variabel X yaitu model Problem b	Variabel X yaitu Pembelajaran Inkuiri Mata Pelajaran kimia

	<i>Berpikir Kritis Peserta didik</i>			peserta didik melalui model pembelajaran problem based learning dengan model pembelajaran inkuiri.		
--	--	--	--	---	--	--

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari sebuah observasi mendalam terhadap fenomena masalah yang berkembang dalam dunia pendidikan modern, khususnya pada mata pelajaran Ekonomi. Saat ini, perubahan zaman yang sangat cepat menuntut peserta didik untuk tidak sekadar menjadi penyimpan informasi yang pasif, tetapi harus memiliki keterampilan berpikir kritis yang tajam. Kemampuan untuk menganalisis data ekonomi, mengevaluasi kebijakan, serta membedakan antara opini dan fakta menjadi kompetensi wajib yang harus dikuasai. Fenomena global menunjukkan bahwa individu yang memiliki daya kritis tinggi adalah mereka yang mampu bertahan dan memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Namun, harapan ideal ini sering kali berbenturan dengan realitas yang terjadi di dalam ruang kelas, di mana kemampuan analisis siswa masih berada pada level yang sangat dasar.

Ketidaksesuaian antara tuntutan zaman dengan kenyataan tersebut kemudian menuntun peneliti untuk melakukan identifikasi masalah secara lebih spesifik. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa disebabkan oleh akar permasalahan yang kompleks. Pertama, proses pembelajaran di sekolah masih sangat didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah, yang mengakibatkan interaksi berjalan satu arah dan berpusat sepenuhnya pada guru. Kedua, terdapat kekosongan dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif; siswa cenderung merasa jenuh karena materi yang disampaikan tidak didukung oleh alat bantu yang interaktif dan memotivasi. Ketiga, dampak dari lemahnya proses ini terlihat pada hasil belajar siswa yang secara konsisten masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal, karena mereka kesulitan memahami konsep ekonomi yang bersifat abstrak tanpa adanya proses penalaran yang mendalam.

Dari berbagai identifikasi tersebut, muncul sebuah masalah utama yang menjadi inti dari penelitian ini, yaitu rendahnya keterampilan berpikir kritis peserta didik. Masalah ini bukan hanya sekadar persoalan nilai angka di atas kertas, melainkan persoalan karakter intelektual siswa. Tanpa keterampilan berpikir kritis, siswa akan sulit melakukan evaluasi terhadap informasi ekonomi yang mereka terima sehari-hari, sehingga tujuan pendidikan untuk membentuk masyarakat yang cerdas secara finansial dan ekonomi menjadi terhambat. Kondisi ini menuntut adanya intervensi segera agar

pola pembelajaran yang statis dapat diubah menjadi dinamis dan bermakna. Rendahnya kemampuan berpikir kritis ini dipandang sebagai hambatan utama yang harus segera dipecahkan melalui strategi instruksional yang tepat.

Sebagai bentuk upaya yang bisa dilakukan, peneliti memandang perlu adanya pembaruan pada model pembelajaran yang diterapkan di kelas. Inovasi pendidikan ini bertujuan untuk menggeser beban aktif dari guru kepada siswa, sehingga siswa merasa memiliki tanggung jawab atas proses pencarian pengetahuannya sendiri. Perubahan ini memerlukan sebuah kerangka kerja yang sistematis namun tetap fleksibel dalam mengakomodasi berbagai karakteristik siswa. Upaya ini bukan hanya soal mengganti metode, tetapi juga soal menciptakan atmosfer belajar yang menantang nalar, memfasilitasi dialog, dan mendorong siswa untuk berani mempertanyakan fenomena-fenomena ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Langkah strategis yang diambil dalam penelitian ini adalah Penerapan Model *Inquiry Based Learning* (IBL). Model ini dipilih karena desain instruksionalnya yang sangat relevan dengan upaya peningkatan daya kritis. Tahapan IBL dimulai dengan memberikan "rangsangan pembelajaran" berupa masalah atau pertanyaan provokatif yang memaksa siswa untuk berpikir sejak awal sesi. Kemudian, dilakukan pembentukan kelompok untuk menciptakan ruang kolaborasi, di mana siswa belajar untuk menghargai perbedaan pendapat. Dalam tahap selanjutnya, siswa diberikan tugas yang harus dikerjakan yang bersifat penyelidikan, diikuti dengan sesi diskusi mendalam untuk menguji argumen masing-masing. Terakhir, siswa dituntut untuk mempresentasikan hasil temuannya dalam pengumpulan tugas sebagai bentuk pertanggungjawaban ilmiah atas apa yang telah mereka selidiki.

Melalui seluruh rangkaian proses tersebut, hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik yang signifikan. Dengan terbiasa mengikuti sintaks atau langkah-langkah dalam model *Inquiry Based Learning*, siswa secara perlahan akan membangun kebiasaan untuk berpikir logis, sistematis, dan objektif. Peningkatan ini diharapkan tidak hanya terlihat pada kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal ujian yang kompleks, tetapi juga

tercermin pada cara mereka mengambil keputusan dalam kehidupan sehari-hari. Pada akhirnya, keberhasilan penerapan model ini akan menjadi bukti bahwa transformasi metode mengajar yang tepat mampu melahirkan generasi yang memiliki ketajaman nalar dan kemandirian intelektual yang kuat.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan memandang bahwa rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Ekonomi bukanlah sebuah masalah yang berdiri sendiri, melainkan dampak dari proses pembelajaran yang masih bersifat searah dan minimnya inovasi media. Kondisi ini menuntut adanya sebuah intervensi nyata melalui penerapan model *Inquiry Based Learning* (IBL) yang mampu mengubah peran siswa dari penerima informasi menjadi pencari pengetahuan yang aktif.

Fenomena Masalah

Menurut teori Konstruktivisme (Jean Piaget/Lev Vygotsky): Pembelajaran yang tidak menuntut siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri akan menghambat perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir kritis.



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



Masalah

Menurut Teori Konstruktivisme (Piaget, 1970): Menegaskan bahwa pengetahuan harus dibangun sendiri oleh siswa melalui proses asimilasi dan akomodasi, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Pembelajaran yang tidak menuntut siswa mengonstruksi pengetahuannya sendiri akan menghambat perkembangan kognitif dan kemampuan berpikir kritis.



Penerapan model *inquiry based learning*

Menurut Joyce, Weil, & Calhoun dalam Muhammad Fazad kk (2022, hlm. 3): Orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, merumuskan kesimpulan dan guru membimbing siswa



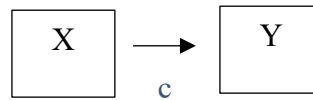
Meningkatkan keterampilan berikir kritis

Indikator berpikir kritis menurut Robert H. Ennis dalam Muhammad Fazad kk (2022, hlm. 6):

1. Memberikan Sederhana Penjelasan *clarification*) (*elementary clarification*)
2. Membangun keterampilan dasar (*basic support*)
3. Menyimpulkan (*interence*)
4. Membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*)

Gambar 2. 5 Kerangka Pemikiran

Adapun paradigma penelitian dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 2. 6 Paradigma Penelitian

Keterangan:

X = *Inquiry Based Learning*

Y = Keterampilan Berfikir Kritis

→ = Pengaruh

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Sugiyono Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Selain itu menurut Zikmund Hipotesis adalah dugaan atau proposisi yang belum terbukti yang perlu diuji kebenarannya. Dan di dalam Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 14) mengatakan, Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Dapat disimpulkan pijakan awal atau keyakinan dasar yang sudah dianggap benar oleh peneliti sehingga tidak perlu dibuktikan lagi dan jawaban sementara atau tebakan ilmiah yang statusnya belum terbukti, sehingga wajib diuji melalui data di sekolah. Maka, penulis menyimpulkan beberapa asumsi, diantaranya:

- a. Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* dapat melatih untuk mencari jawaban atas masalah
- b. Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* membuat siswa aktif dalam pembelajaran
- c. Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* terbukti efektif di terapkan dalam proses pembelajaran

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018, hlm 63) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah

penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berikut adalah hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Terdapat peningkatan berfikir kritis sebelum dan sesudah diterapkan model *Inquiry Based Learning* berbantuan *Kahoot*,
2. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran langsung.