

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kemampuan Berpikir Kritis

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis

Berpikir adalah aktivitas mental yang bertujuan untuk mendapatkan dan meningkatkan pengetahuan dengan cara yang tepat. Walaupun setiap orang memiliki pandangan yang beragam, cara berpikir tetap bertujuan untuk menemukan kebenaran melalui logika dan bukti yang ada. Posangi (2018, hlm. 77) mengungkapkan bahwa cara berpikir dalam menciptakan pengetahuan bisa bervariasi tergantung pada pengalaman masing-masing individu. Sejalan dengan pandangan tersebut, Muizzuddin (2016, hlm. 73) menjelaskan bahwa berpikir dimulai dari kesadaran akan suatu masalah, kemudian individu berusaha mencari solusi sampai menemukan jalan keluar yang dapat diterapkan. Menurut King dalam (Novita & Toto, 2018, hlm. 51) proses berpikir mencakup cara pengolahan informasi dalam pikiran, seperti membangun ide-ide yang bersifat abstrak, menyelesaikan berbagai tantangan, mengambil pilihan, serta melakukan evaluasi kritis atau menciptakan gagasan inovatif. Aktivitas harian yang dijalani oleh individu tidak dapat dipisahkan dari kegiatan berpikir. Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa berpikir merupakan suatu proses kognitif untuk mendapatkan dan meningkatkan pengetahuan melalui analisis informasi secara rasional, dimulai dari mengenali adanya isu hingga menemukan jawaban yang sesuai.

Sejalan dengan pemahaman tersebut, terdapat beberapa tipe berpikir yang mencerminkan cara individu memproses informasi saat menyelesaikan masalah, yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif. Kedua tipe berpikir ini saling mendukung dalam proses pengembangan pengetahuan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) yang sangat diperlukan di dunia pendidikan abad ke-21 (Setiawan, dkk, 2024, hlm. 116).

Salah satu kategori kemampuan berpikir yang kritis menjadi keterampilan yang sebaiknya dilatih sejak usia muda agar siswa dapat memahami pelajaran dengan lebih mendalam, menyelesaikan masalah dengan cara yang rasional, serta beradaptasi dengan tuntutan pendidikan di era abad ke-21. Berpikir kritis merupakan jenis pemikiran yang lebih kompleks yang dapat digunakan untuk mengembangkan sistem konseptual bagi para siswa (Danial, dkk, 2017, hlm. 21). Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Lambertus (2019) berpikir kritis merupakan suatu kapasitas yang ada pada setiap individu, bisa dapat diukur, ditingkatkan, dan dioptimalkan. Berpikir kritis merupakan proses untuk berpikir dengan cara yang rasional dan sistematis, mengumpulkan informasi atau data yang diperlukan untuk memahami, serta mencari solusi atau memilih langkah yang tepat untuk menyelesaikan dan memahami tantangan yang dihadapi (Kurniawati & Ekayanti, 2020, hlm. 110).

Menurut Yaumi dalam (Sari, dkk, 2021) berpikir kritis adalah suatu kemampuan berpikir yang melibatkan penentuan keputusan atau penarikan kesimpulan yang didasari oleh logika dan dilengkapi dengan data yang nyata. Sejalan dengan pandangan Siswono (2016, hlm. 14) berpikir dengan kritis adalah sebuah jenis berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*) yang lebih kompleks yang harus dikuasai oleh para pelajar, kemampuan ini berkaitan dengan bagaimana siswa menilai dua informasi atau lebih, baik yang didapatkan dari sumber eksternal maupun yang sudah mereka miliki sebelumnya.

Menurut Patonah dalam (Nuryanti, dkk, 2018) Sebagai pendidik, seorang guru perlu dapat mengembangkan proses belajar yang dapat melatih siswa dalam berpikir kritis, sehingga mereka mampu mencari informasi secara mandiri dan secara aktif membangun struktur kognitif mereka sendiri. Kemampuan berpikir kritis seseorang akan terlihat saat menghadapi situasi mendesak, di mana ia perlu menemukan solusi untuk masalah yang sulit dan membutuhkan pendekatan yang tidak umum (Fristadi, 2015, hlm. 599).

Dari berbagai pengertian tentang berpikir kritis, dapat disimpulkan bahwa kemampuan ini merupakan kemampuan berpikir yang lebih tinggi yang

mencakup proses kognitif dengan cara yang rasional, sistematis, dan reflektif untuk menganalisis informasi, menilai bukti, membandingkan beberapa sudut pandang, serta menghasilkan kesimpulan atau mengambil keputusan secara logis demi menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2. Faktor-Faktor Kemampuan Berpikir Kritis

Karakter atau ciri khas individu dan keterampilan yang dimiliki seseorang selalu terintegrasi dalam diri masing-masing orang. Karakter dan keterampilan saling mendukung satu sama lain, sehingga keduanya perlu diajarkan secara bersamaan dengan jelas. Secara lebih mendetail, Beyer dalam (Musthofa & Ali, 2021, hlm. 5) mengidentifikasi enam karakteristik yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kritis, yaitu:

- 1) Karakter (*dispositions*), Individu yang berpikir secara kritis umumnya memiliki karakter yang mencerminkan diri mereka, seperti menghargai orang lain, memiliki integritas, teliti, menghormati, berpikiran terbuka, menghargai perbedaan pandangan, serta siap menerima kebenaran dari sudut pandang orang lain.
- 2) Standar (*criteria*), Individu dengan kemampuan berpikir kritis cenderung menetapkan ukuran atau standar. Ukuran ini merujuk pada kriteria tertentu yang ada pada suatu objek.
- 3) Argumentasi (*argument*), Seseorang yang terampil dalam berpikir kritis akan mampu menghasilkan argumentasi yang baik.
- 4) Analisis atau pemikiran (*reasoning*), Mereka yang memiliki kemampuan membangun argumentasi juga lebih cenderung mengambil keputusan dengan pertimbangan yang matang.
- 5) Perspektif (*point of view*), Individu yang bijak dapat melihat setiap isu atau tantangan dari berbagai perspektif. Ini memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang adil untuk semua pihak.
- 6) Proses penerapan kriteria (*procedures for applying criteria*), Seseorang yang berpikir kritis biasanya berpikir dengan cara yang sistematis saat menentukan suatu ukuran atau kriteria tertentu.

Adapun menurut Suciono, dkk, (2020, hlm. 50) faktor-faktor yang memperkuat keterampilan berpikir kritis adalah:

- 1) Menyediakan penjelasan yang mudah dipahami terkait dengan kemampuan individu untuk memfokuskan pertanyaan, menganalisis argumen, serta mengajukan dan menjawab pertanyaan yang memerlukan penjelasan atau tantangan.
- 2) Menumbuhkan keterampilan dasar terkait berbekal kemampuan individu untuk mengevaluasi validitas sumber serta melaksanakan observasi yang cermat.
- 3) Menarik kesimpulan terkait dengan kemampuan individu dalam merumuskan serta melakukan penalaran deduktif, menyusun dan mengevaluasi penalaran induktif, serta menelaah hasil yang diperoleh.
- 4) Menyediakan interpretasi yang relatif lebih mendalam terkait dengan kemampuan individu dalam mengenali istilah serta mengkritisi definisinya serta mengidentifikasi dan merumuskan asumsi.
- 5) Merencanakan strategi dan taktik sesuai dengan kemampuan individu dalam menetapkan tindakan yang tepat serta berkomunikasi dengan orang lain.

Sementara itu menurut Dores dkk, (2020, hlm. 247-248) ada beberapa jenis faktor-faktor yang berdampak kemampuan berpikir kritis siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor psikologis dan fisik, kemandirian dalam proses belajar, serta interaksi selama pembelajaran, sebagai berikut:

1) Faktor Psikologis

a) Kemajuan Kognitif

Kemajuan kognitif atau kepiintaran adalah kapasitas mental individu untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah, mengaitkan satu hal dengan yang lain dan memberikan reaksi yang tepat terhadap berbagai rangsangan. Kemajuan kognitif setiap individu bervariasi, tergantung pada usia dan tahapan perkembangan masing-masing.

b) Motivasi

Siswa merasakan dorongan dan memiliki semangat serta ketertarikan yang besar untuk mempelajari mata pelajaran dengan optimal karena siswa merasa didorong untuk belajar, selain itu mereka juga memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap berbagai mata pelajaran. Orang tua juga

menyediakan dorongan dan inspirasi sehingga siswa memiliki semangat serta ketertarikan yang tinggi untuk belajar.

c) Kecemasan

Reaksi terhadap kecemasan bisa bersifat positif yang dapat mendorong individu untuk melakukan pembelajaran dan perubahan, terutama dalam mengatasi ketidaknyamanan, serta berfokus pada keberlangsungan hidup. Sebaliknya, reaksi yang negatif dapat menyebabkan perilaku yang tidak sesuai dan disfungsi yang terkait dengan kecemasan yang ekstrem atau kepanikan, serta bisa membatasi kemampuan berpikir seseorang.

2) Faktor Fisiologi

a) Kondisi Fisik

Situasi kesehatan termasuk kebutuhan dasar fisiologis yang paling esensial bagi manusia untuk melangsungkan kehidupannya. Saat kondisi fisik seorang pelajar terganggu, dia akan menghadapi situasi yang memerlukan pola pikir yang mendalam untuk menyelesaikan suatu perkara, maka keadaan ini sangat berdampak pada cara berpikir pelajar tersebut. Dia mungkin kesulitan memusatkan perhatian dan berpikir secara cepat karena tubuhnya tidak mendukung untuk memberikan respons yang diperlukan.

3) Faktor Kemandirian Belajar

Kemandirian dalam proses belajar merupakan upaya yang dilakukan untuk menjalani kegiatan belajar secara mandiri demi menguasai suatu bahan tertentu, sehingga dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dalam konteks ini, siswa diharuskan untuk bersikap proaktif dan tidak hanya bergantung pada bimbingan guru. Kemandirian belajar mengharuskan siswa untuk berperan aktif, baik sebelum maupun sesudah proses pembelajaran.

4) Faktor interaksi

Interaksi memiliki dampak yang signifikan dalam pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Hubungan yang baik antara guru dan siswa dapat mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis di kalangan siswa.

Merujuk pada pandangan-pandangan tersebut, dapat peneliti simpulkan bahwa untuk berpikir secara kritis dipengaruhi oleh sifat pribadi, kemampuan

dalam berpikir, serta faktor-faktor internal dan eksternal seperti keadaan psikologis, kemandirian dalam belajar, dan interaksi saat proses pembelajaran. Pengembangan kemampuan ini harus dilakukan secara holistik melalui metode pembelajaran yang mendukung serta lingkungan belajar yang mendukung.

3. Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD

Penguatan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa sekolah dasar memerlukan metode yang sistematis dan efisien. Berikut menurut Kusuma, dkk, (2024, hlm. 372-374) adalah sejumlah strategi atau taktik yang dapat diterapkan dalam proses belajar untuk mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis:

a. Pertanyaan Terbuka dan Mendorong Diskusi

Pengajar bisa merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang tidak tertutup, yang dapat menstimulasi siswa agar berpikir secara lebih mendalam, menyusun argumen, dan mengungkapkan pandangan mereka. Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian lain menyebutkan bahwa penerapan metode diskusi kelompok dalam pembelajaran mampu memperkuat dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa selama proses belajar (Halimatus Sa'diyah, 2022, hlm. 155).

b. Analisis Kasus dan Studi Kasus

Mengadopsi penelaahan kasus atau penelitian kasus di dalam pembelajaran dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Siswa dilibatkan untuk mengevaluasi keadaan yang terjadi masalah spesifik, menemukan faktor-faktor yang berhubungan, serta merancang solusi atau menarik kesimpulan dari hasil pemikiran kritis mereka. (Rosa, dkk, 2021, hlm. 211).

c. Proyek Kolaboratif

Dalam kegiatan kolaboratif, siswa diharuskan berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau proyek tertentu. Kerja sama ini tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial tetapi juga memerlukan pemikiran kritis selama perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian hasil proyek. Penelitian selanjutnya mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis proyek efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Selasmawati dkk., 2023, hlm. 1165). Pembelajaran berbasis proyek adalah respons terhadap

tantangan pendidikan di abad ke-21 dan harus diterapkan di seluruh mata pelajaran, mulai dari jenjang sekolah menengah pertama hingga sekolah menengah atas guna memperkuat kompetensi abad ke-21.

d. Simulasi dan Permainan Edukatif

Pengaplikasian simulasi atau permainan edukatif yang meliputi proses membuat pilihan, menganalisis situasi, dan menyelesaikan masalah dapat jadi metode yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dalam hal ini, Kuhn (dalam Kusuma, 2024) menyatakan bahwa simulasi dan permainan edukatif dapat mendukung siswa dalam mengasah keterampilan berpikir kritis, termasuk pemahaman konsep, penyelesaian masalah, dan pengambilan keputusan.

e. Mendukung Keterampilan Pemecahan Masalah

Memberikan tantangan atau soal yang rumit yang memerlukan penyelesaian kepada siswa dapat membantu mereka berlatih berpikir dengan tersistem. Langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah, yang mencakup mengenali masalah, mencari penyelesaian, dan menilai pilihan yang ada, adalah latihan yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

f. Penggunaan Teknologi Interaktif

Teknologi interaktif berupa situs pembelajaran daring dan aplikasi pendidikan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis. Sejalan dengan hal tersebut, kajian lain mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPA yang berbasis android terbukti efektif dan sesuai untuk diterapkan di pendidikan dasar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Sarida, 2023, hlm. 120). Jenis media ini dapat meliputi permainan edukasi digital, video, konten YouTube, presentasi *PowerPoint*, *Macromedia/Adobe Flash*, komik digital, *e-book*, *flipbook*, *augmented reality*, *virtual reality*, situs web pendidikan, televisi pendidikan, serta aplikasi pembuatan media pembelajaran seperti Canva, di samping aplikasi pendidikan seperti Ruang Guru, *Quipper School*, dan Kelas Pintar, yang dapat digunakan oleh guru untuk menyusun materi pembelajaran yang interaktif dan menarik.

g. Pemberian Umpan Balik Konstruktif

Memberikan umpan balik yang bersifat konstruktif dan komprehensif mengenai kualitas pemikiran siswa menjadi faktor krusial dalam pengembangan berpikir kritis. Para guru bisa memberikan petunjuk yang jelas mengenai kelebihan dan kekurangan dalam argumen atau analisis siswa.

Berdasarkan beberapa strategi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar, maka dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran secara teratur dapat membangun suasana belajar yang mendukung peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa tingkat dasar, sehingga mereka tidak sekadar menerima informasi, melainkan juga dapat mengembangkan pemikiran yang logis dan reflektif.

4. Indikator Kemampuan Berpikir Kritis

Indikator menurut Facione dalam (Rani, dkk, 2015) menyebutkan terdapat enam aspek penting yang mencerminkan kemampuan berpikir kritis, yaitu:

- a. Interpretasi adalah kapasitas seseorang untuk menangkap, menjelaskan, dan memberikan makna pada berbagai informasi yang diterima. Kemampuan ini melibatkan proses pemahaman terhadap pengalaman, data, fakta, peristiwa, serta norma yang ada, sehingga individu dapat memberikan penjelasan yang akurat mengenai makna dan pentingnya informasi tersebut dalam konteks tertentu.
- b. Analisis merupakan kemampuan untuk membagi informasi menjadi elemen-elemen yang lebih rinci serta memahami hubungan di antara elemen-elemen tersebut. Dengan keterampilan ini, individu bisa melihat hubungan antara pernyataan, ide, pertanyaan, atau berbagai jenis informasi lain yang berkaitan dengan alasan, pengalaman, keyakinan, dan pandangan tertentu.
- c. Evaluasi adalah kemampuan untuk menilai nilai, ketepatan, dan kepercayaan dari suatu informasi atau klaim. Pada fase ini, seseorang tidak hanya mengukur kebenaran suatu pandangan atau penjelasan, tetapi juga meneliti apakah hubungan logis yang diterapkan dalam sebuah argumen telah disusun dengan benar dan dapat dipertanggungjawabkan.

- d. Inferensi adalah kemampuan untuk membuat kesimpulan yang masuk akal berdasarkan informasi dan bukti yang ada. Kemampuan ini mencakup langkah-langkah mengumpulkan data yang berkaitan, merumuskan dugaan atau hipotesis, serta menilai berbagai kemungkinan sebelum mencapai suatu kesimpulan yang logis dan dapat diterima.
- e. Eksplanasi adalah kemampuan untuk menyampaikan hasil dari pemikiran atau logika dengan jelas dan teratur. Individu yang memiliki kemampuan eksplanasi yang baik dapat memberikan argumen yang didukung oleh fakta, konsep, atau prosedur tertentu, sehingga pendapat yang disampaikan menjadi lebih solid dan mudah dimengerti oleh orang lain.
- f. Regulasi Diri merujuk pada kemampuan individu untuk mengawasi dan mengatur pemikirannya dengan penuh kesadaran. Kemampuan ini meliputi aktivitas menilai kembali tindakan yang telah diambil, menganalisis hasil yang dicapai, serta melakukan perbaikan jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam metode berpikir yang diterapkan.

Adapun indikator menurut Leest & Wolbers dalam (Padmakrisya & Meiliasari, 2023) dalam mengukur kemampuan berpikir kritis adalah sebagai berikut:

- a. Asumsi. Mengindikasikan sejauh mana siswa dapat mengidentifikasi dan memahami pandangan awal atau data yang diterima sebagai kebenaran sebelum mengambil suatu kesimpulan.
- b. Deduksi. Berhubungan dengan keterampilan siswa dalam mencapai kesimpulan yang logis dari suatu pernyataan umum menuju pernyataan yang lebih spesifik.
- c. Inferensi. Kemampuan siswa untuk mengambil kesimpulan atau memahami makna yang tidak terucapkan, berdasarkan data atau informasi yang ada.
- d. Interpretasi teks merujuk pada keterampilan siswa dalam memahami, mengartikan, dan menjelaskan isi dari suatu teks atau informasi dengan benar sesuai dengan konteks yang ada.

Sementara itu menurut Ennis dalam (Apiati & Hermanto, 2020) yang menerapkan empat tolak ukur kemampuan berpikir kritis ialah:

- a. Klarifikasi dasar (*Elementary clarification*) adalah kapasitas siswa untuk menjelaskan secara awal dengan cara yang mudah dimengerti melalui analisis masalah yang berfokus pada pertanyaan utama dan mengenali elemen-elemen kunci yang terkandung di dalamnya.
- b. Klarifikasi lanjutan (*Advance clarification*) merujuk pada kemampuan siswa untuk memberikan penjelasan yang lebih mendalam dengan mengidentifikasi hubungan antar ide atau konsep, terutama dalam menciptakan model matematika, serta menyampaikan argumen atau penjelasan yang rasional dan tepat.
- c. Strategi dan taktik (*Strategies and tactics*) berhubungan dengan kemampuan siswa dalam memilih dan menerapkan metode atau pendekatan yang tepat untuk menyelesaikan masalah, termasuk penggunaan teknik dan perhitungan yang sesuai untuk menemukan solusi.
- d. Inferensi (*Inference*) adalah kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan atau menghasilkan kesimpulan akhir berdasarkan langkah-langkah penalaran dan bukti yang sudah dikumpulkan sebelumnya.

Selain itu menurut pandangan Paul & Elder dalam (Rehman, dkk, 2023) indikator kemampuan berpikir kritis meliputi:

- a. Penafsiran berkaitan dengan keterampilan siswa dalam memahami dan menjelaskan makna dari informasi, data, atau masalah yang disajikan dengan benar dalam konteks tertentu.
- b. Analisis adalah kemampuan siswa untuk menguraikan masalah menjadi komponen yang lebih sederhana dan mengenali keterkaitan antar konsep atau informasi yang relevan.
- c. Kesimpulan berhubungan dengan kemampuan siswa untuk menarik keputusan atau hasil akhir secara rasional berdasarkan data dan proses berpikir yang telah dilakukan.
- d. Evaluasi mengacu pada keterampilan siswa dalam menilai ketepatan, kejelasan, dan kelayakan suatu informasi, argumen, atau solusi yang telah dihasilkan. Penjelasan adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil pemikiran, alasan, dan proses penyelesaian masalah dengan cara yang teratur dan mudah dimengerti.

- e. Regulasi diri berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memantau, mengontrol, dan merenungkan proses berpikirnya sendiri untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas pemahaman.

Menurut Anderson dan Krathwohl dalam (Mariani dkk. , 2021), kemampuan berpikir kritis siswa dapat dibagi menjadi beberapa tingkatan dalam proses kognitif yang menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir dari yang sederhana hingga yang lebih rumit. Tingkatan tersebut terdiri dari:

- a. Mengingat (*Remembering*) adalah kemampuan dasar yang berkaitan dengan proses mengenali dan mengingat informasi yang telah didapat sebelumnya. Pada fase ini, siswa dapat mengingat fakta, istilah, konsep, prinsip, serta prosedur yang telah dipelajari sebagai landasan untuk memahami materi yang lebih sulit.
- b. Memahami (*Understanding*) menggambarkan kemampuan siswa dalam mengambil makna dari informasi atau materi yang dipelajari. Kemampuan ini tampak lewat aktivitas menjelaskan kembali suatu konsep dengan bahasa sendiri, memberikan contoh, menginterpretasikan informasi, dan menghubungkan pengetahuan baru dengan yang sudah dimiliki sebelumnya.
- c. Mengaplikasikan (*Applying*) adalah kemampuan siswa untuk menggunakan konsep, prinsip, dan prosedur yang telah dipelajari dalam menyelesaikan masalah atau menghadapi situasi tertentu. Di fase ini, pelajar tidak hanya mengetahui teori, tetapi juga dapat menerapkannya dalam konteks kehidupan sehari-hari.
- d. Menganalisis (*Analyzing*) adalah kemampuan untuk memecah suatu informasi atau masalah menjadi komponen yang lebih spesifik sehingga hubungan antar bagian dapat dimengerti dengan lebih baik. Dengan kemampuan ini, siswa bisa mengidentifikasi pola, menemukan hubungan sebab-akibat, serta memilah informasi yang esensial dan tidak esensial dalam suatu masalah.
- e. Mengevaluasi (*Evaluating*) adalah kemampuan siswa untuk menilai suatu ide, proses, metode, atau hasil berdasarkan kriteria dan standar yang telah

ditentukan. Pada tahap ini, siswa diharapkan berpikir secara objektif dalam mempertimbangkan kelebihan, kekurangan, serta akurasi suatu keputusan atau solusi yang dihasilkan.

- f. Mencipta (*Creating*) adalah tingkat tertinggi dalam kemampuan berpikir, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide, strategi, atau produk baru melalui pengumpulan berbagai pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki. Kemampuan ini menstimulasi siswa untuk berpikir secara inovatif, merancang solusi, serta menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat dalam mengatasi suatu masalah.

Berdasarkan indikator-indikator kemampuan berpikir kritis di atas, maka indikator kemampuan berpikir kritis adalah: interpretasi, analisis, evaluasi, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri.

B. Model *Discovery Learning*

1. Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery Learning dimaknai sebagai pembelajaran yang mengajak siswa untuk melakukan pengamatan, percobaan, dan kegiatan ilmiah lainnya untuk memperoleh kesimpulan berdasarkan hasil dari proses ilmiah yang telah dilakukan (Saifuddin dalam Kristin, 2016). *Discovery Learning* mengarahkan siswa untuk menentukan hal-hal yang ingin mereka pelajari dengan cara menggali informasi secara mandiri, setelah itu siswa menyusun atau membangun (secara konstruktif) apa yang telah mereka ketahui dan pahami menjadi bentuk yang final (Cintia, dkk, 2018, hlm.71). Sejalan dengan pandangan Kristin (2016, hlm. 92) model *Discovery Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi minat mereka sendiri dalam mencapai kompetensi dan kepuasan dari rasa ingin tahu yang dimiliki. Diharapkan guru mendorong siswa dalam mencari solusi atas masalah mereka sendiri alih-alih memberikan jawaban dari guru.

Pandangan yang serupa menurut Rusli (2021, hlm. 274) menyatakan bahwa *Discovery Learning* adalah suatu pembelajaran dalam pendidikan yang tidak disampaikan secara utuh, melainkan melibatkan siswa untuk mengatur, memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka guna menyelesaikan berbagai masalah. Model ini menyoroti peran siswa sebagai inti dari

pembelajaran, sehingga mereka bertanggung jawab atas proses dan hasil pembelajaran yang dicapai. *Discovery learning* menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan, sementara guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses pembelajaran (Lieung, 2019, hlm. 75). *Discovery Learning* memberikan peluang bagi para siswa untuk menemukan suatu ide dengan cara melihat contoh-contoh yang ada dalam kehidupan sehari-hari (Muhammad & Juandi, 2023, hlm. 75).

Menurut Hendrizal dkk, (2022, hlm. 644) menyatakan bahwa *Discovery Learning* dapat mendorong siswa untuk lebih meningkatkan kemampuan kognitif mereka, memperluas motivasi untuk belajar, serta menguasai berbagai keterampilan tersebut. Proses pembelajaran berbasis penemuan yang melibatkan aktivitas mental ini menghasilkan pengetahuan yang sangat pribadi atau individu, sehingga bisa tertanam dengan kuat dalam pikiran siswa. Bruner (dalam Khasinah, 2021) menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar atau yang dikenal sebagai "belajar melalui tindakan".

Model *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran untuk siswa (*student-centered*), diferensiasi, dan penguatan keterampilan abad ke-21 (PS & Yerizon, 2025, hlm. 961). Pada intinya model pembelajaran ini memberikan peluang bagi siswa untuk menjelajahi lingkungan sehingga mereka dapat menguasai pengetahuan yang nyata (Aditrisna, 2021, hlm. 459). Model *Discovery Learning* pada dasarnya adalah suatu pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam menemukan solusi, terlibat aktif dalam proses belajar, bersifat mandiri dalam mencari atau menemukan informasi, dan mampu mengasah kreativitas yang ada, peran guru hanya sebagai fasilitator dalam aktivitas pembelajaran (Sunarto & Amalia, 2022, hlm. 96).

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa, *Discovery Learning* dapat diartikan sebagai suatu model pendidikan yang berfokus pada siswa, yang menekankan pada proses penemuan melalui pengamatan, eksperimen, dan eksplorasi pribadi. Hal ini memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan pengetahuan mereka sendiri, serta

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, di mana guru berfungsi sebagai fasilitator untuk mendukung proses pembelajaran.

2. Langkah-langkah Model *Discovery Learning*

Langkah-langkah dari model *Discovery Learning* menurut Rosarina, dkk (2016, hlm. 374) terdiri dari:

- a. Pengamatan (identifikasi masalah)
- b. Menyusun pernyataan masalah
- c. Mengemukakan hipotesis
- d. Menyusun rencana untuk menyelesaikan masalah (percobaan)
- e. Melaksanakan observasi dan mengumpulkan informasi
- f. Memproses data
- g. Mengambil kesimpulan (hasil percobaan)

Sedangkan menurut Sugiyanto & Wicaksono (2020, hlm. 356) Langkah-langkah untuk menerapkan model *Discovery Learning* adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran
- b. Menganalisis karakteristik peserta didik
- c. Memilih materi pembelajaran yang sesuai
- d. Menentukan tema pembelajaran yang akan dipelajari siswa
- e. Mengembangkan bahan dan sumber belajar
- f. Melakukan evaluasi hasil belajar

Berdasarkan pandangan Syah dalam (Marliana 2018, hlm. 77), tahapan dalam model pembelajaran *Discovery Learning* terdiri dari beberapa langkah berikut ini:

- a. Stimulasi atau Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

Pada tahap ini, siswa dihadapkan pada situasi yang membingungkan dan tidak diberikan generalisasi, untuk membangkitkan minat mereka dalam melakukan penelitian secara mandiri.

- b. Pernyataan atau Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

Setelah tahap stimulasi, langkah berikutnya adalah mengenali atau menyusun masalah. Pada tahap ini, pengajar memberikan kesempatan kepada

siswa untuk menemukan sebanyak mungkin isu yang berkaitan dengan materi pelajaran. Setelah itu, salah satu isu yang terpilih disusun sebagai hipotesis.

c. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Selama fase eksplorasi, pendidikan memberikan peluang kepada siswa untuk memperoleh sebanyak mungkin informasi guna menguji hipotesis yang telah diajukan. Proses ini bertujuan menjawab pertanyaan atau mengonfirmasi kebenaran hipotesis tersebut.

d. Pengolahan Data (*Data Processing*)

Setelah pengumpulan data selesai, langkah selanjutnya adalah mengolah data. Pengolahan data melibatkan aktivitas untuk menganalisis informasi yang telah diperoleh oleh siswa. Metode yang digunakan bisa berupa wawancara, observasi, dan teknik lain, yang kemudian akan diorganisasikan, dikelompokkan, ditabulasi, serta jika perlu, dihitung sesuai metode tertentu, dan akhirnya ditafsirkan dengan tingkat keyakinan yang memadai.

e. Pembuktian (*Verification*)

Setelah proses analisis data rampung, langkah selanjutnya adalah pengecekan. Pada tahap ini, mahasiswa melakukan tinjauan mendetail untuk memastikan kebenaran hipotesis yang dibuat dengan memanfaatkan temuan lain serta keterkaitannya dengan hasil analisis data yang telah dilakukan sebelumnya.

f. Menarik Kesimpulan atau Generalisasi (*Generalization*)

Setelah pembuktian, tahap selanjutnya adalah generalisasi. Proses ini adalah cara untuk menarik kesimpulan yang bisa dijadikan prinsip umum dan berlaku bagi semua peristiwa atau isu serupa, dengan mempertimbangkan hasil verifikasi. Dari hasil verifikasi tersebut, akan dirumuskan prinsip-prinsip yang mendasari generalisasi yang dihasilkan.

Sesuai dengan pandangan Maharani (2017, hlm. 551) yang menyatakan bahwa proses *discovery learning* meliputi penentuan tujuan pembelajaran, memahami karakteristik siswa, memilih konten pembelajaran, menentukan subjek yang akan dipelajari oleh siswa, dan juga memperkaya materi pembelajaran dengan informasi dari kehidupan sehari-hari.

Sementara itu, Ratumanan dalam (Adi, 2022, hlm. 153) mengungkapkan bahwa langkah-langkah dalam *discovery learning* meliputi:

- a. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)
- b. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)
- c. Pengumpulan Data (*Data Collection*)
- d. Pengolahan Data (*Data Processing*)
- e. Pembuktian (*Verification*)
- f. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Berdasarkan langkah-langkah di atas, maka peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: pemberian rangsangan (*stimulation*), identifikasi masalah (*problem statement*), pengumpulan data (*data collection*), pengolahan data (*data processing*), pembuktian (*verification*), dan menarik kesimpulan (*generalization*).

3. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Menurut Kristin & Rahayu (2016, hlm. 90), keuntungan dari pembelajaran *discovery learning* adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses edukasi, karena mereka berusaha berpikir dan menggunakan kemampuan mereka untuk meraih hasil yang diharapkan. Menurut Lestari (2017, hlm. 68) keuntungan dari *Discovery Learning* adalah kemampuannya dalam memberikan pemahaman yang mendalam bagi siswa, serta membentuk ingatan jangka panjang yang efektif, di samping merangsang kemampuan berpikir kritis.

Hosnan dalam (Sartono, 2019) menyampaikan berbagai keuntungan dari model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut.

- a. Membantu siswa dalam memperbaiki dan meningkatkan keterampilan serta cara berpikir mereka
- b. Pengetahuan yang didapat melalui metode ini sangat pribadi dan efisien karena memperkuat pemahaman, daya ingat, dan penerapan.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghadapi masalah.
- d. Membantu siswa untuk meningkatkan citra diri mereka dengan mendapatkan rasa percaya diri saat berkolaborasi dengan orang lain.
- e. Mendorong keterlibatan aktif dari para siswa.

- f. Mengajak siswa untuk berpikir secara intuitif dan membuat hipotesis mereka sendiri.
- g. Melatih siswa untuk belajar secara mandiri.
- h. Siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, karena mereka berpikir dan memanfaatkan kemampuan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Ada sejumlah keuntungan dari model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Aldiansyah, dkk, (2024, hlm. 80), sebagai berikut:

- a. mampu meningkatkan motivasi serta mental siswa selama proses belajar.
- b. mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan kognitif mereka,
- c. membiasakan siswa untuk bersikap disiplin dan bertanggung jawab.

Berdasarkan beragam pandangan kelebihan-kelebihan tersebut, penulis berpendapat bahwa pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan dalam mengikutsertakan siswa secara aktif dalam kegiatan pendidikan, meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam dan daya ingat jangka panjang, serta mengasah kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah.

4. Kekurangan Model *Discovery Learning*

Di samping kelebihan, terdapat juga kelemahan, seperti munculnya kebingungan antara pengajar dan siswa, menghabiskan waktu yang cukup banyak, saat awal penerapan siswa merasa tidak jelas, tidak semua siswa mampu menyelesaikan masalah, dan ada siswa yang bergerak di dalam kelas serta berdiskusi dengan kelompok lainnya (Sekarsari & Wicaksono, 2023, hlm. 218).

Kelemahan dari model *Discovery Learning* menurut Mukaramah, dkk (2020) adalah sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran ini menganggap bahwa siswa perlu memiliki kesiapan mental untuk belajar; siswa yang mengalami kesulitan belajar cenderung kesulitan dalam berpikir abstrak atau menghubungkan konsep yang dituliskan maupun yang diucapkan, sehingga hal ini bisa menimbulkan rasa frustrasi.
- b. Model pengajaran ini tidak efektif ketika diterapkan pada kelompok besar, sebab memerlukan waktu yang cukup lama untuk membimbing murid dalam memahami konsep atau mencari solusi.

- c. Tujuan dalam model ini dapat terganggu ketika diimplementasikan pada siswa dan guru yang sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional.
- d. Pembelajaran *Discovery Learning* lebih fokus pada peningkatan pemahaman, sedangkan pengembangan aspek konsep, keterampilan, dan emosi secara keseluruhan kurang mendapat perhatian yang memadai.

Model *Discovery Learning* mempunyai beberapa kelemahan termasuk mengantarkan anggapan bahwa siswa harus siap untuk menerima pelajaran yang memunculkan ketidakpuasan dan rasa takut pada siswa yang berkemampuan rendah; tidak efisien untuk mengajar di ruangan yang banyak peserta; memerlukan waktu lama dalam tahapan belajar; lebih sesuai untuk meningkatkan pemahaman, sedangkan peningkatan aspek konsep, kemampuan, dan emosi secara menyeluruh kurang mendapat perhatian (Bagja & Yuliyana, 2019).

Kelemahan model *Discovery Learning* menurut Eskris (2021, hlm. 45) sebagai berikut:

- a. *Discovery Learning* membutuhkan waktu yang cukup lama dan tidak semua siswa bersedia untuk berpikir secara mandiri.
- b. Banyak siswa yang kesulitan mengikuti tahapan-tahapan belajar dari *Discovery Learning*.
- c. Dalam penerapan model *Discovery Learning* hanya berlaku untuk jenis pembelajaran tertentu.
- d. Tidak semua pengajar memiliki keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning*.

Menurut Eggen & Kauchak dalam (Lestari, 2017, hlm. 68) kelemahan model *Discovery Learning* cenderung membutuhkan waktu yang lebih lama, dan jika siswa tidak memperhatikan dengan baik, mereka sering kali memiliki pemahaman yang salah tentang materi yang mereka pelajari.

C. Media Video Animasi Canva

1. Konsep Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk mengirimkan data kepada penerima dengan tujuan untuk mendorong pemikiran, emosi, perhatian, dan ketertarikan siswa dalam proses belajar (Nurfadhillah, 2021, hlm. 14). Sejalan

dari pandangan tersebut, menurut Nurrita (2018, hlm. 172) media pembelajaran adalah alat yang dapat mendukung pengajaran serta mendukung guru dalam mengembangkan pengetahuan siswa. Melalui penggunaan berbagai jenis media pembelajaran, para guru dapat memberikan materi yang lebih menarik dan mendidik bagi siswa. Halmkal dalam (Daniyati, dkk, 2023) mencatat bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat berupa benda fisik maupun nonfisik yang dimanfaatkan untuk mendukung proses pengajaran antara pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Saleh, dkk (2023, hlm. 22) dapat dibedakan berdasarkan karakteristiknya, cakupan, dan cara penggunaannya, dibagi menjadi:

- a. Media auditif merupakan jenis penyampaian informasi non cetak yang digunakan untuk mentransfer pesan dari pengajar kepada murid. Media ini digunakan dengan cara mendengarkan secara langsung oleh siswa.
- b. Media visual merupakan alat pembelajaran yang menekankan penggunaan penglihatan dalam menyampaikan informasi. Penyampaian informasi melalui media ini dapat dilakukan dengan cara memproyeksikan menggunakan perangkat seperti proyektor.
- c. Media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur audio dan visual sehingga dapat didengar dan dilihat.

Sejalan dengan itu, menurut Arief (2021, hlm. 23) tipe-tipe media untuk pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa kategori utama, yaitu media visual seperti; foto, poster, peta, dan grafik; media audio; seperti rekaman suara dan *podcast*; media audiovisual seperti; video edukasi dan animasi; media berbasis teknologi atau digital seperti *PowerPoint*, aplikasi edukasi, dan platform *e-learning*; serta media nyata atau konkret seperti alat peraga dan benda fisik.

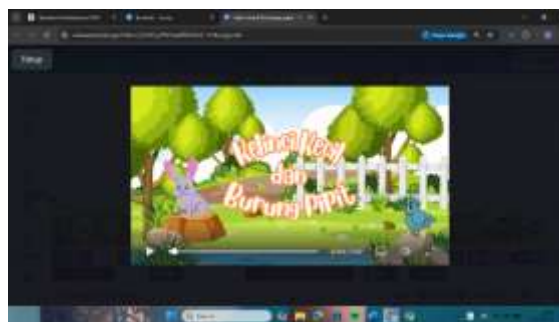
Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa kategori untuk media pembelajaran, yaitu media audio yang terfokus pada pendengaran, media visual yang mengutamakan penglihatan, dan media audiovisual yang mengintegrasikan elemen suara dan gambar. Selain itu,

media pembelajaran juga mencakup media digital seperti aplikasi dan platform pembelajaran, serta media nyata seperti alat peraga dan objek fisik. Di antara berbagai tipe media itu, peneliti memilih menggunakan media video animasi dari Canva.

3. Pengertian Video Animasi Canva

Video animasi adalah jenis media digital yang mampu menggabungkan teknologi visual dan suara secara bersamaan, menghasilkan tayangan yang menarik dan penuh gerakan. Video animasi berperan sebagai sarana edukasi yang menggunakan unsur gambar yang bergerak bersama dengan audio pendukung seperti dalam sebuah film atau video (Liani, dkk, 2023, hlm. 78). Sejalan dengan pendapat Melviana, dkk (2023, hlm. 747) video animasi dapat dipahami sebagai sebuah bentuk seni atau gambar yang bergerak. Sebagian besar orang meyakini bahwa video animasi berperan sebagai sebuah alat yang menyatukan unsur audio dan visual guna menarik minat siswa, terutama bagi mereka yang berada di jenjang sekolah dasar. Program yang digunakan untuk menghasilkan media video animasi ini adalah canva (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Canva adalah platform di internet yang menawarkan layanan untuk desain grafis, bertujuan untuk membantu orang dalam menghasilkan desain grafis yang menawan (Kharissidqi, 2022, hlm. 110). Video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Canva merupakan salah satu metode untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang kompleks dan sulit dijangkau secara fisik dengan cara yang dapat dimengerti dengan lebih baik oleh peserta didik (Wenda, 2016).



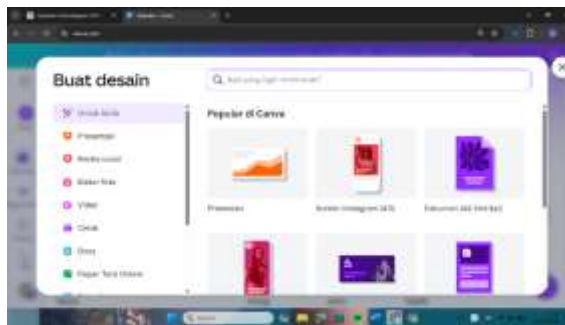
Gambar 2. 1 Tampilan Video Animasi Canva

Video animasi canva yang digunakan untuk keperluan belajar ini sangat sesuai untuk diterapkan dalam pengajaran karena mendukung pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Sukarini, 2021, hlm. 53). Media Canva juga turut berkontribusi dalam membantu siswa agar lebih mengerti materi pembelajaran karena platform ini mampu menyediakan berbagai macam konten seperti tulisan, video, animasi, rekaman suara, foto, dan grafik dengan bentuk yang bervariasi, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan fokus siswa selama proses belajar karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Secara keseluruhan, Canva berfungsi sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pengajar dapat menyampaikan ilmu dengan cara yang langsung. Dengan demikian, proses belajar menjadi lebih efisien dan aplikasi ini dapat digunakan dengan gampang (Asnawati & Sutiah, 2023, hlm. 68).

Berdasarkan beragam pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa video animasi adalah bentuk media digital yang menggabungkan elemen gambar bergerak dan suara untuk mengomunikasikan pesan secara menarik dan mudah dipahami, terutama untuk anak-anak di tingkat sekolah dasar. Penggunaan alat desain grafis seperti Canva memberi kesempatan bagi para pengajar untuk menciptakan video animasi yang inovatif dan interaktif, yang dapat diakses dengan mudah, sehingga mendukung penjelasan materi yang sulit dipahami, serta meningkatkan ketertarikan dan fokus siswa, dan membuat metode pengajaran menjadi lebih efisien, efektif, dan berarti.

4. Fitur-fitur Aplikasi Canva

Aplikasi Canva memberikan beragam fitur yang menarik, di antara fitur-fitur tersebut ada berbagai tema, *template*, dan tipe font yang bisa digunakan. Selain menyediakan elemen dan fitur yang menarik untuk membuat slide presentasi, Canva juga menyediakan berbagai desain grafis seperti poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan gambar, hingga sampul Facebook (Inzani dkk., 2021).



Gambar 2. 2 Fitur Aplikasi Canva

Menurut Junaedi, (2021, hlm. 82) Canva adalah platform desain yang diakses secara daring dan muncul di era kemajuan teknologi, menyediakan berbagai alat yang diperlukan seperti slide untuk presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan sebagainya. Canva menawarkan beragam tipe presentasi, termasuk: presentasi kreatif, presentasi untuk tujuan pendidikan, presentasi dunia usaha, iklan, teknologi, dan lain-lain.

5. Kelebihan Video Animasi Canva

Menurut Nuswantoro & Wicaksono (2019) salah satu keuntungan dari penggunaan media video animasi adalah tingkat fleksibilitas yang tinggi. Media ini biasanya tersedia dalam format file seperti MP4, sehingga dapat dioperasikan pada berbagai perangkat seperti laptop, komputer, atau *smartphone*.

Keunggulan lain dari aplikasi Canva diungkapkan oleh Pelangi (2020), yaitu:

- a. Menyediakan berbagai template yang menarik, sehingga penyampaian informasi terasa lebih menyenangkan.
- b. Memfasilitasi kreativitas para guru dan siswa dalam menghasilkan media pembelajaran serta memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia
- c. Efisien dan mampu mengurangi waktu dalam merancang media pembelajaran; desain dapat dikerjakan di berbagai perangkat seperti; komputer, laptop, tablet, ponsel, dan perangkat lainnya.

Ada juga menurut Jannah, dkk, (2023) Berikut adalah kelebihan dari aplikasi Canva:

- a. Membuat desain yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna menjadi lebih mudah.
- b. Canva menyediakan banyak template yang dapat dipilih sesuai selera, yang tentunya membantu pengguna. Ada berbagai fitur termasuk kemampuan untuk mengunggah foto, video, audio, kuis daring, dan lainnya. Pengguna dapat melakukan penyesuaian pada latar belakang, jenis huruf, warna, ukuran, gambar, serta animasi sesuai kebutuhan mereka.
- c. Sangat mudah diakses oleh semua kalangan, karena Canva dibuat dengan antarmuka yang sederhana dan dapat digunakan oleh siapa saja. Canva dapat dibuka di komputer atau smartphone (Android dan iPhone). Hanya perlu mengunduh aplikasinya, atau pengguna juga bisa mengaksesnya melalui situs web tanpa harus mengunduh aplikasi tersebut.

Menurut Zebua (2023, hlm. 232) canva adalah aplikasi untuk desain yang mudah dipahami bahkan oleh mereka yang baru memulai, berikut keunggulan saat menggunakan aplikasi Canva:

- a. Menyediakan berbagai jenis desain, termasuk grafis, *template*, dan animasi.
- b. Dapat meningkatkan imajinasi pengajar dalam menciptakan media pembelajaran berkat banyaknya fitur yang ada.
- c. Sangat praktis dan menghemat waktu saat digunakan.
- d. Konten yang telah dibuat dengan Canva bisa dipelajari kembali berkali-kali.
- e. Kualitas gambar yang dihasilkan cukup baik dan dapat dicetak dalam berbagai format file.
- f. Canva bisa diakses melalui laptop maupun *smartphone*.

Selain itu pun menurut Sihombing, dkk, (2024, hlm. 18) Canva memiliki kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- a. Menawarkan halaman kosong yang mendukung para kreator dalam menghasilkan desain yang merepresentasikan proses belajar yang diinginkan.

- b. Selain kemampuan untuk merancang dari awal, bagi mereka yang belum berpengalaman dalam desain.
- c. Canva juga memberikan berbagai pilihan desain siap pakai tanpa perlu memulai dari halaman kosong. Alat yang ada mempermudah tahapan desain dan animasi. Salah satu keunggulan lain Canva adalah kemampuannya untuk digunakan langsung di browser web tanpa perlu mengunduh aplikasi. Media perlu dirancang dengan cermat agar dapat mendukung siswa dalam proses pembelajaran. Ini menjadi alat utama dalam menyampaikan materi secara efektif.

Berdasarkan beragam sudut pandang tersebut, video animasi memiliki kelebihan yakni fleksibilitas yang tinggi karena dapat dimainkan di berbagai jenis perangkat. Di sisi lain, pemakaian platform desain seperti Canva memberikan banyak kemudahan bagi pengajar dan siswa melalui berbagai template yang menarik, fitur yang komprehensif, akses yang mudah di berbagai perangkat, serta penghematan waktu dalam proses pembuatan materi pembelajaran.

6. Kekurangan Video Animasi Canva

Pembuatan alat ini membutuhkan keahlian spesifik serta perangkat untuk memutar, seperti proyektor, yang mungkin tidak ada di semua institusi pendidikan (Anugrah, 2022, hlm. 52). Kelemahan lainnya, sebagaimana dijelaskan oleh Pelangi, dkk (2020), terkait dengan penggunaan Canva yang meliputi beberapa aspek berikut ini:

- a. Membutuhkan sambungan internet yang konsisten untuk beroperasi, menjadikannya kurang cocok bagi mereka yang tidak terhubung dan ingin memanfaatkan berbagai fungsi yang tersedia.
- b. Keterbatasan konten tanpa biaya, karena sejumlah format tata letak atau template, stiker, gambar, serta jenis penulisan lainnya hanya dapat diakses oleh pengguna berbayar, mengakibatkan pengguna gratis (seperti pelajar) yang menggunakan Canva mengalami batasan dalam mengungkapkan ide-ide mereka.
- c. Kemungkinan munculnya kesamaan konten, karena pengguna tanpa biaya memiliki pilihan format dan template yang terbatas, sehingga

menyebabkan hasil yang mirip dengan orang lain, meski dalam aspek desain ada keinginan untuk menonjolkan preferensi tertentu saat memilih variasi desain yang berbeda.

Kekurangan media berbasis Aplikasi Canva menurut Zulfiati, dkk, (2023, hlm. 255-256), adalah:

- a. Keterbatasan fungsi. Walaupun Canva menyediakan banyak fitur dan desain, tidak semua dapat digunakan secara gratis. Untuk mendapatkan akses ke templat, jenis huruf, dan gambar premium, pengguna perlu untuk mendaftar ke layanan berbayar.
- b. Keterbatasan dalam desain: Beberapa pengguna mungkin menghadapi kendala ketika berkreasi dengan Canva. Walaupun ada banyak pilihan templat, pengguna tidak bisa sepenuhnya mengubah desain mereka, tetapi hanya bisa memodifikasi templat yang sudah ada.
- c. Tidak ideal untuk proyek desain yang rumit: Canva lebih pas untuk desain yang mudah dan cepat dikerjakan, sehingga kurang tepat untuk proyek desain yang rumit. Untuk kebutuhan desain yang lebih sulit, memakai perangkat lunak desain yang lebih profesional dan maju adalah pilihan yang lebih tepat.
- d. Ketergantungan pada internet: Canva merupakan aplikasi yang diakses melalui web, sehingga pengguna memerlukan sambungan internet yang baik untuk dapat memanfaatkannya. Jika sambungan internet tidak stabil, pengguna akan mengalami kesulitan dalam mengakses atau mengubah desain yang telah dibuat.

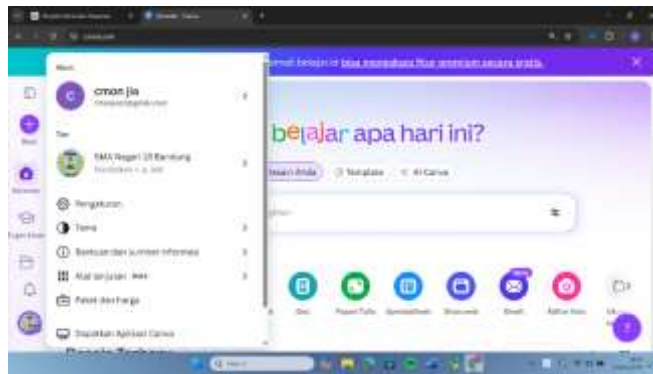
Penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana pembelajaran memiliki kelemahan menurut Inliati, dkk, (2024, hlm. 94) di antaranya, keterbatasan akses yang hanya dapat dilakukan secara online dalam pembuatan materi ajar. Monoarfa & Haling (2022) juga menjelaskan kekurangan dari aplikasi Canva, di antaranya adalah ketergantungan Canva pada koneksi internet yang baik dan stabil. Jika perangkat yang Anda gunakan untuk mengakses Canva, seperti ponsel pintar atau laptop, tidak memiliki akses internet atau kuota data, maka Canva tidak bisa digunakan atau tidak mendukung proses desain.

7. Langkah-langkah Video Animasi Canva

Proses pembuatan video animasi dengan menggunakan aplikasi Canva dilakukan dalam beberapa tahap agar dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik serta efisien menurut Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 72-73), sebagai berikut:

a. Membuat Akun dan Memulai Proyek

- 1) Masuk ke Canva dengan mengunjungi situs www.canva.com atau mengunduh aplikasinya ke perangkat Anda.
- 2) Daftar Akun dengan menggunakan alamat email atau akun Google untuk melakukan pendaftaran.
- 3) Pilih Proyek dengan mengklik tombol Buat Desain (*Create a Design*) dan memilih Video.

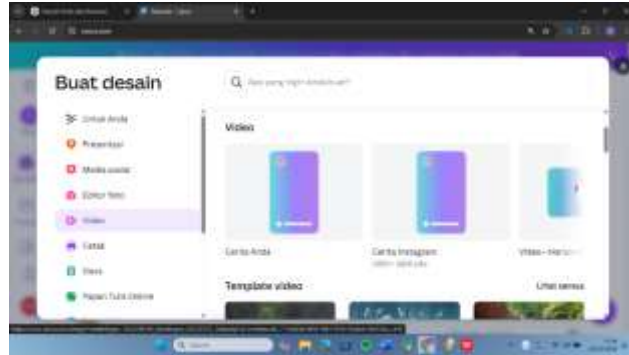


Gambar 2. 3 Canva v2.290 Tahun 2026

Sumber Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 72)

b. Memilih *Template*

- 1) Canva menawarkan berbagai *template* untuk video. Pilihlah *template* yang cocok dengan tema yang diinginkan.
- 2) *Template* yang telah dipilih dapat digunakan langsung atau disesuaikan sesuai keinginan.



Sumber Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 72)

c. Menambahkan Konten

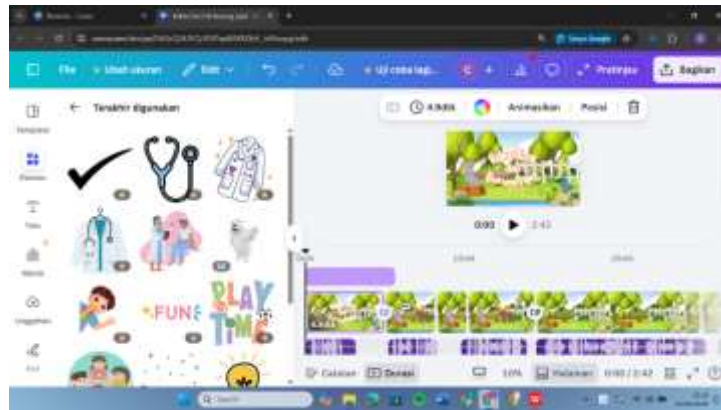
- 1) Teks dapat dimodifikasi dengan mengklik tombol Teks dan menyisipkan konten untuk poin-poin penting.
- 2) Gambar atau Video dapat diunggah menggunakan fitur Unggahan untuk menambahkan gambar atau video yang mendukung.
- 3) Audio bisa ditambahkan dengan narasi suara atau memilih musik latar dari koleksi di Canva.



Sumber Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 72)

d. Menggunakan Animasi

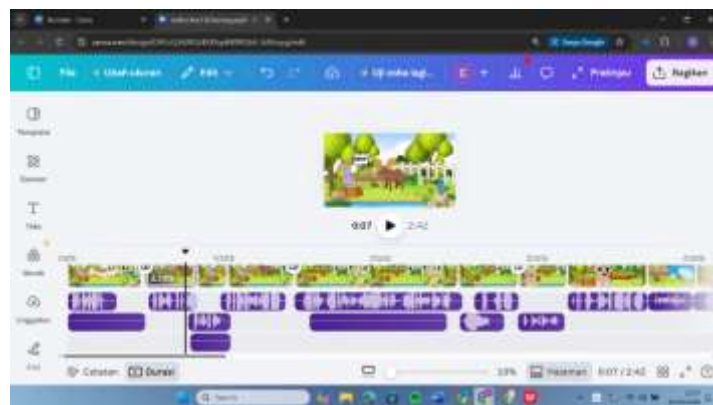
- 1) Pilih elemen yang ingin dianimasikan, seperti teks, gambar, atau ikon.
- 2) Akses menu Animasi di bagian atas layar untuk memilih tipe animasi, misalnya *fade in*, *bounce*, *zoom*, atau *pan*.
- 3) Sesuaikan durasi animasi sesuai kebutuhan Anda.



Sumber Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 73)

e. Menyusun *Slide*

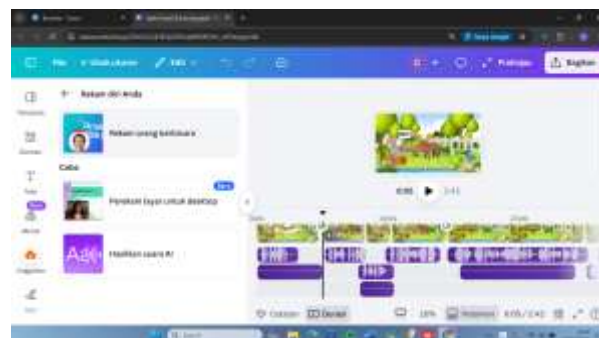
- 1) Gunakan fitur Tambah Halaman untuk menambahkan slide baru.
- 2) Atur transisi antar *slide* menggunakan opsi Animasi Halaman.



Sumber Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 73)

f. Menambahkan Narasi (Opsional)

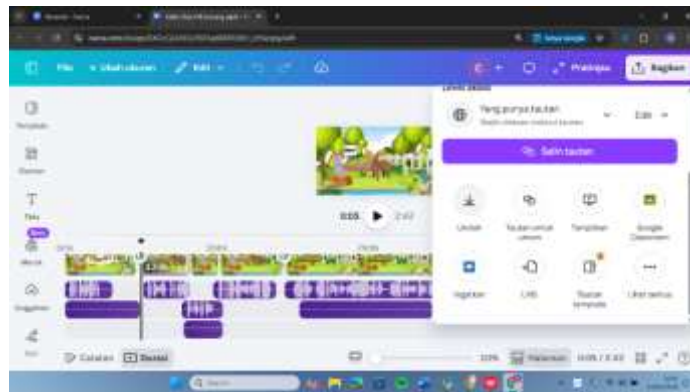
- 1) Klik tombol Rekam Suara Sendiri untuk merekam suara secara langsung di dalam Canva.
- 2) Sesuaikan alur cerita dengan animasi yang telah diproduksi.



Sumber Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 73)

g. Mengedit dan Menganalisis Proyek

- 1) Periksa video untuk memastikan setiap bagian berfungsi dengan baik.



Sumber Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 73)

- 2) Lakukan pengeditan jika ada bagian yang tidak tepat.



Sumber Harahap & Rahmawati (2024, hlm. 73)

h. Menyimpan dan Mengekspor Video

- 1) Tekan tombol Bagikan dan pilih Unduh.
- 2) Pilih format MP4 dan tekan Unduh.
- 3) Video Anda sudah siap untuk dipakai.

D. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

1. Konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin yang mempelajari kehidupan organisme dan objek tak hidup di alam semesta serta hubungan di antara keduanya. Selain itu, hal ini juga mencakup pemahaman tentang kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, dkk., 2023, hlm.

6231). Dalam struktur kurikulum untuk tingkat dasar, mata pelajaran IPA dan IPS disatukan dalam satu kategori yang disebut IPAS.

Penyatuan ini didasarkan pada keyakinan bahwa siswa di sekolah dasar memiliki pandangan yang menyeluruh dan terpadu. Pada usia ini, anak-anak masih berada di fase berpikir yang konkret, sederhana, holistik, dan menyeluruh meskipun belum terlalu detail (Sa'adah, dkk., 2023, hlm. 210). Siswa memandang dunia secara keseluruhan dan global sesuai dengan tahap perkembangan pemikiran mereka (Viqri, dkk., 2024, hlm. 312). Kombinasi antara IPA dan IPS mendorong siswa untuk memahami dan mengelola lingkungan alam serta sosial sebagai sebuah kesatuan yang tidak terpisahkan (Purnawanto, 2022).

Kurikulum IPAS di tingkat sekolah dasar dirancang dengan memikirkan sasaran kemampuan yang meliputi ide-ide IPA dan IPS yang berkaitan dengan situasi sekitar siswa (Septiana & Winangun, 2023). Ruang lingkup pelajaran IPAS diterapkan di setiap fase, yaitu fase A, B, dan C. Pada fase A (kelas 1 dan 2), materi IPAS masih terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya. Pada fase B (kelas 3 dan 4) serta fase C (kelas 5 dan 6), hasil pembelajaran disajikan lebih spesifik dalam bentuk subjek IPAS (Andreani & Gunansyah, 2023).

Secara konseptual, IPA sebagai salah satu dasar dalam IPAS memiliki ciri khas dalam mempelajari fenomena alam yang nyata melalui proses pengujian induktif dan pengembangan teori secara deduktif (Zimmerman dalam Ardi, dkk., 2024, hlm. 30). IPA tidak hanya dilihat sebagai sekumpulan pengetahuan, namun juga sebagai proses ilmiah yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif. Integrasi IPA dan IPS dalam IPAS memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami fenomena alam dan sosial secara utuh sesuai dengan tahap perkembangan berpikir mereka.

Berdasarkan beragam pandangan di atas, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang menyatukan konsep IPA dan IPS di tingkat sekolah dasar, bertujuan untuk mendukung siswa dalam memahami fenomena alam dan aspek sosial dengan cara yang menyeluruh sesuai dengan tahap perkembangan berpikir nyata mereka. Lewat proses belajar IPAS, diharapkan siswa dapat mengenali keterkaitan antara manusia dan lingkungan

secara komprehensif, juga mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Tujuan dari pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menurut Adha, dkk, (2025, hlm. 326) adalah sebagai berikut:

- a. Membangkitkan ketertarikan. Dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), diharapkan murid dapat merasakan ketertarikan terhadap beragam fenomena alam dan sosial yang berlangsung di sekitar mereka.
- b. Pengertian mengenai hubungan dalam kurikulum IPAS didorong dengan cara membantu murid memahami cara kerja alam semesta serta interaksi antara alam semesta dan kehidupan manusia di planet Bumi.
- c. Mengajarkan murid untuk mengidentifikasi masalah. Murid akan diberi tantangan untuk menemukan berbagai masalah yang ada dan berusaha mencari solusi demi mencapai tujuan yang lebih luas.
- d. Melatih sikap *scientific* murid. Dengan metode dasar yang diajarkan dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), murid akan mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi serta kemampuan berpikir kritis dan analitis.
- e. Berperan aktif dalam menjaga lingkungan dan alam. Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) akan mendukung murid untuk mengenali alam serta lingkungan sekitarnya dan memahami isu-isu yang ada. Selanjutnya, murid akan berusaha untuk melestarikan, menjaga, dan mengembangkan potensi yang ada di alam.

Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar meningkatkan pemahaman mengenai permasalahan lingkungan baik yang bersifat lokal maupun global dengan cara mempelajari kasus-kasus nyata mengenai tantangan lingkungan di dekat mereka serta dengan menjelajahi permasalahan global seperti perubahan iklim dan ragam hayati (Zakarina, dkk, 2024, hlm. 54).

Guru juga percaya bahwa IPAS sangat penting untuk siswa di era sekarang, sehingga siswa bisa terbiasa menyeimbangkan antara aktivitas menjaga dan merawat lingkungan dengan sikap kasih sayang dan kepedulian terhadap sesama (Mayangsari, dkk, 2024, hlm. 208). Pelajaran IPAS memiliki tingkat kepentingan yang setara untuk dipelajari, karena dalam pelajaran ini kita

memeriksa alam semesta beserta segala isinya, serta berbagai kejadian yang berlangsung di dalamnya, yang dirumuskan oleh para pakar melalui pendekatan ilmiah (Rosiyani, dkk, 2024, hlm. 3).

Mengacu pada beragam pandangandi atas, penulis berpendapat bahwa sasaran dari pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir analitis dan menyelesaikan masalah, memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungan, serta menanamkan sikap kepedulian terhadap alam dan sesama.

E. Penelitian Terdahulu

Melaksanakan penelitian memerlukan acuan. Penelitian terdahulu dengan pendekatan metode yang serupa dapat mendukung persiapan dan pemanfaatan aktivitas sebagai acuan yang berharga. Investigasi. Secara khusus, berbagai penelitian yang terdahulu telah menunjukkan hubungan dengan topik yang sedang dibahas:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ravina, Zulfuraini, & Pendit (2024) dengan metode kuantitatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Discovery Learning* berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Inpres 1 Tanamodindi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paired Sample T Test* pada taraf signifikan 5% (0,05) diperoleh nilai signifikan 0,000. Karena nilai signifikan $T\text{-test} < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) disetujui dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Temuan dari analisis data mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran penemuan pada kelompok eksperimen memberikan dampak yang lebih signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran sains dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menerapkan model diskusi dalam kelompok kecil.
2. Berdasarkan analisis kuantitatif yang dilakukan oleh Hasnan, Rusdinal, dan Fitria (2020), hasil menunjukkan bahwa metode pembelajaran penemuan memiliki pengaruh yang signifikan dibandingkan dengan metode belajar tradisional. Ini diperkuat dengan uji F untuk hipotesis yang pertama, di mana

nilai F yang dihitung mencapai 34,4, melampaui nilai F tabel yang hanya 3,95. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan ini membuktikan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa yang mengikuti pembelajaran penemuan lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan pendekatan konvensional. Dalam hipotesis kedua, nilai F yang dihitung adalah 17,2, yang juga lebih besar dari nilai F tabel yang 3,95, sehingga H_0 kembali ditolak. Temuan ini membuktikan bahwa motivasi belajar siswa yang diajar melalui pembelajaran penemuan lebih tinggi dibandingkan mereka yang menjalani pembelajaran dengan metode tradisional. Dalam hipotesis kedua, nilai F yang diperoleh adalah 17,2, yang juga lebih besar dari nilai F tabel yang 3,95, sehingga H_0 kembali ditolak. Temuan ini mengungkapkan bahwa motivasi belajar siswa yang dilakukan dengan model *Discovery Learning* berada pada tingkat yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Uji ketiga menunjukkan nilai F sebesar 11,4, yang juga lebih tinggi dari angka F tabel yang 3,95, sehingga dapat disimpulkan ada interaksi yang signifikan antara model Pembelajaran Penemuan dan motivasi belajar dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa.

3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Larasati (2020) dengan metode kuantitatif, Berdasarkan analisis dari penelitian ini, rata-rata gainscore untuk kelas eksperimen tercatat lebih tinggi dengan angka 5,75, sedangkan rata-rata gainscore untuk kelas kontrol adalah 2,6. Hasil pengukuran menunjukkan nilai $t = 7,986$ dan signifikansi dua ekor sebesar 0,000, yang berarti $p < 0,05$. Temuan ini menunjukkan adanya dampak dari pembelajaran discovery yang berfokus pada keterampilan berpikir tingkat tinggi terhadap kemampuan berpikir kritis.
4. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Khofiyah, Santoso, & Akbar (2019) dengan metode kuantitatif, Berdasarkan temuan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* yang didukung oleh media objek nyata memiliki dampak yang signifikan terhadap keterampilan berpikir kritis dan pemahaman konsep IPA siswa kelas IV. Ini terkonfirmasi melalui pengujian t pada keterampilan

berpikir kritis dengan nilai t_{hitung} 2,718 yang lebih besar daripada t_{tabel} 2,012 (sig. 0,009 yang lebih kecil dari 0,05) dan pada pemahaman konsep dengan nilai t_{hitung} 2,057 juga lebih besar daripada t_{tabel} 2,012 (sig. 0,045 yang lebih kecil dari 0,05), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rata-rata hasil *posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan angka yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelompok kontrol, baik dalam aspek keterampilan berpikir kritis maupun pemahaman konsep. Oleh karena itu, penerapan *Discovery Learning* yang difasilitasi oleh media objek nyata terbukti lebih efektif dibandingkan dengan *Discovery Learning* yang tidak menggunakan media tersebut dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep IPA siswa.

5. Berdasarkan hasil yang ditunjukkan oleh hasil studi kuantitatif yang dilakukan oleh Haeruman, Rahayu, dan Ambarwati (2017), dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery* memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Analisis data menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah intervensi. Siswa yang menggunakan model *Discovery Learning* mendapatkan skor post-test yang lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, hasil pengujian hipotesis menggunakan statistik menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena tingkat signifikansi berada di bawah 0,05. Oleh karena itu, dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional, model *Discovery Learning* terbukti lebih baik dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.

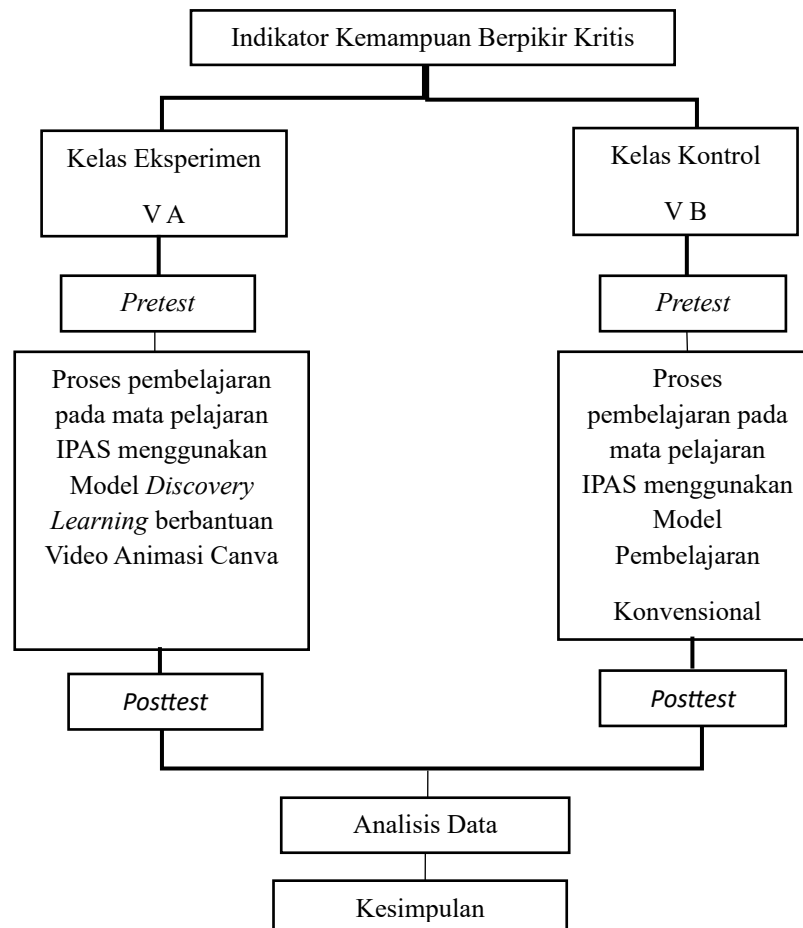
Berdasarkan sejumlah penelitian sebelumnya yang relevan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model *Discovery Learning* secara konsisten memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pengembangan kemampuan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Temuan dari penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dalam berbagai konteks pembelajaran mengindikasikan bahwa siswa yang menjalani proses belajar dengan *Discovery Learning* menunjukkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep, serta

motivasi belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti metode konvensional, sehingga model pembelajaran ini dianggap efektif sebagai dasar dalam penelitian dan praktik pembelajaran.

F. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir adalah alat penting bagi peneliti untuk mengevaluasi perencanaan serta menyusun argumen mengenai kemungkinan kesimpulan. Dalam penelitian kuantitatif, hasil akhirnya adalah menerima atau menolak hipotesis yang diajukan. Sebaliknya, penelitian yang berbentuk narasi atau pernyataan mengandalkan data dan menggunakan teori sebagai dasar penjelasan yang kemudian berujung pada pembaruan hipotesis atau pernyataan yang ada (Syahputri, 2023, hlm. 161). Kerangka berpikir merupakan elemen dari sebuah penelitian, di mana peneliti menjelaskan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan variabel utama, sub-variabel, atau isu sentral yang terdapat dalam studi tersebut (Sudaryana & Agusiady, 2022, hlm. 17).

Kajian ini meneliti Pengaruh model *Discovery Learning* yang didukung oleh video animasi dari Canva terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini berawal dari rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa kelas V di SDN 223 Bhakti Winaya, yang dapat dilihat dari nilai Rapor Pendidikan serta proses pembelajaran IPAS yang masih didominasi pendekatan verbal dan buku teks, sementara penggunaan media berbasis teknologi belum dimaksimalkan. Berdasarkan penjelasan tersebut, kerangka pemikiran dari penelitian ini disajikan sebagai berikut.



Gambar 2. 4 Skema Paradigma Penelitian

Berdasarkan gambar 2.4, skema paradigma penelitian memberikan gambaran mengenai proses penelitian yang mengkaji pengaruh model *Discovery Learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa di kelas V SD. Skema ini mempermudah peneliti serta pembaca dalam mengikuti jalur penelitian dan interaksi antar variabel.

G. Asumsi dan Hipotesis

Asumsi berkaitan dengan dasar pemikiran suatu pendekatan yang juga bisa diartikan sebagai ide dasar atau ide dasar yang diperlukan untuk mendukung ide-ide lainnya yang akan muncul nantinya. Asumsi yang tepat akan memperlancar proses penelitian hingga mencapai kesimpulan dari hasil pengujian hipotesis (Aina, 2020, hlm. 6). Berdasarkan berbagai teori dan sejumlah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti berkeyakinan bahwa penelitian ini dilaksanakan mengikuti kerangka pemikiran tersebut.

Oleh karena itu, Model *Discovery Learning* diperkirakan memiliki dampak terhadap kemampuan berpikir kritis siswa di kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan teori serta kerangka berpikir yang telah dijelaskan, maka hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1) Hipotesis rumusan masalah pertama:

H_0 : Jika pendidik tidak melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Video Animasi Canva sesuai sintaksnya maka kemampuan berpikir kritis siswa kelas V tidak meningkat.

H_1 : Jika pendidik melaksanakan pembelajaran IPAS dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan Video Animasi Canva sesuai sintaksnya maka kemampuan berpikir kritis siswa kelas V meningkat.

2) Hipotesis rumusan masalah kedua:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPAS yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan video animasi Canva dengan model pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPAS yang menggunakan Model *Discovery Learning* berbantuan video animasi Canva dengan model pembelajaran konvensional.

3) Hipotesis rumusan masalah ketiga:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPAS yang menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan video animasi Canva dengan model pembelajaran konvensional.

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis pembelajaran IPAS yang menggunakan Model *Discovery Learning* berbantuan video animasi Canva dengan model pembelajaran konvensional.