

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Variabel Terikat

a. Pengertian berpikir kritis

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

Berdasarkan hasil evaluasi literatur, kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan penting yang

dapat diterapkan dalam berbagai bidang. Dalam pendidikan, keterampilan berpikir kritis dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan belajarnya, memecahkan masalah dengan lebih efektif, dan membuat keputusan yang lebih bijak. Penelitian juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dapat membantu individu untuk mengatasi berbagai tantangan dan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Individu yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik cenderung lebih mampu mengambil keputusan yang bijak, mengidentifikasi masalah secara akurat, dan memecahkan masalah dengan lebih efektif. Dalam dunia pendidikan, kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Siswa yang memiliki keterampilan berpikir kritis yang baik cenderung lebih mampu mengembangkan pemahaman materi pelajaran yang lebih baik, memecahkan masalah dengan lebih efektif, dan membuat keputusan yang lebih bijaksana. (Ariadila Salsa et al., 2023: 25).

Keterampilan berpikir kritis sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan juga dalam dunia akademik. Dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan ini dapat membantu seseorang membuat keputusan yang tepat dan terhindar dari penipuan dan manipulasi

informasi. Dalam dunia akademik, keterampilan berpikir kritis sangat penting dalam mengembangkan keterampilan akademik yang lebih tinggi, seperti pemecahan masalah, berpikir kreatif, dan keterampilan berpikir analitis. Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Pertama, seseorang dapat mempelajari teknik berpikir kritis, seperti mengidentifikasi kesalahan dalam berpikir, menghilangkan informasi, dan menganalisis argumen. Kedua, seseorang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui latihan, seperti membaca dan menulis secara kritis, serta berpartisipasi dalam diskusi dan debat. Selain itu, meningkatkan keterampilan membaca juga dapat membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis. Seseorang dapat membaca buku, artikel atau berita dan mengajukan pertanyaan kritis tentang informasi yang terkandung dalam bahan bacaan. Ini dapat membantu seseorang untuk mengidentifikasi kesalahan dalam berpikir dan mengembangkan keterampilan berpikir analitis. (Ariadila Salsa et al., 2023: 26-27). Contoh siswa berpikir kritis dalam pelajaran sebagai berikut:

1. Mengajukan Pertanyaan (Questioning) Dengan bertanya Siswa

tidak hanya menerima informasi, tetapi bertanya secara logis, misalnya:

- a. Mengapa tumbuhan membutuhkan cahaya matahari untuk tumbuh?
- b. Apa yang akan terjadi jika tumbuhan tidak mendapatkan air dalam waktu lama?

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis

No	Indikator Berpikir Kritis	Indikator Operasional	Contoh Prilaku Siswa
1.	Menganalisis Masalah	Mengidentifikasi masalah berdasarkan informasi yang diberikan	Menentukan penyebab terjadinya bagaimana perubahan energi
2.	Mengemukakan pendapat	Menyampaikan pendapat atau solusi yang logis disertai alasan	Memberikan pendapat tentang cara bagaimana perubahan energi
3.	Mengevaluasi	Menilai kebenaran suatu informasi atau jawaban berdasarkan bukti	Menentukan apakah pertanyaan benar atau salah disertai alasan

4.	Menarik kesimpulan	Menyimpulkan informasi berdasarkan hasil analisis	Menyimpulkan antara bagaimana perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari
----	--------------------	---	--

Tabel 2.2 Kisi-kisi indikator

No	Indikator	Level Kognitif	Bentuk soal
1.	Menganalisis masalah	C4(Analisis)	Pilihan Ganda
2.	Mengemukakan Pendapat	C4 (Analisis)	Pilihan ganda
3.	Mengevaluasi	C5(Evaluasi)	Pilihan Ganda
4.	Menarik kesimpulan	C5(Evaluasi)	Pilihan ganda

Keterampilan berpikir kritis dalam penelitian ini diukur melalui beberapa indikator, yaitu kemampuan menganalisis masalah, mengemukakan pendapat, mengevaluasi jawaban, dan menarik kesimpulan. Indikator tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa setelah diterapkannya model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran IPAS

b. Pengertian pembelajaran Ipas

Pembelajaran di abad 21 terjadi perkembangan yang pesat dan komplek guna meningkatkan kualitas kehidupan. Begitupun dalam pendidikan, sistem

pendidikan dituntut untuk tidak hanya mengajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga menanamkan keterampilan hidup abad ke-21 seperti berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Di Indonesia, upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut difasilitasi melalui Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa serta penguatan Profil Pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila mencerminkan enam karakter utama yang harus dimiliki siswa Indonesia, antara lain beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. (Keterampilan et al., 2025: 55).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah (Maisyarah & Lena, 2023: 69). Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPAS sering kali masih bersifat teoritis dan kurang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Model pembelajaran yang monoton berisiko membuat siswa kurang tertarik dan kurang terlatih dalam berpikir kritis maupun kreatif (Nengsih, 2018). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani teori dengan praktik nyata dalam kehidupan

sehari-hari.

Pembelajaran IPAS membutuhkan banyak keterampilan, terutama keterampilan proses. Pembelajaran ilmu alam adalah bidang ilmiah yang mengajarkan siswa proses ilmiah, peristiwa alam, dan pengetahuan tentang lingkungan mereka. Namun, di sekolah dasar, pembelajaran IPAS sering menghadapi beberapa masalah, seperti jumlah waktu dan sarana yang tersedia di kelas dan konsep yang rumit dan kompleks. Guru harus membantu siswa memperoleh keterampilan. Karena penyampaian yang monoton dan metode pembelajaran yang sulit dipahami, ilmu pengetahuan alam masih dianggap sulit. Hal ini berdampak pada bagaimana siswa belajar (Kelas & Banjarangkan, 2025). Contoh pembelajaran IPAS dalam menjelaskan salah satu materi kepada siswa yaitu aktivitas manusia terhadap lingkungan

1. Menjaga lingkungan Contohnya: Membuang sampah pada tempatnya
2. Merusak lingkungan Contohnya: Membuang sampah di sungai

a. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Secara spesifik berikut diuraikan enam tujuan IPAS

tersebut. mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak. mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu. Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.

- a) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
- b) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak
- c) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata

- d) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
 - e) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- (MENGGUNAKAN METODE EKSPERIMEN PADA SISWA KELAS V SD N 1 BUMIMAS Oleh : FENTI FARIDA*

*Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI METRO, 2024)*

2. Variabel Bebas

a. Pengertian Model *Discovery Learning*

Discovery Learning yakni model pembelajaran dengan fokus menemukan konsep. Menurut Darmawan, 2018, pada *discovery learning* siswa diberi kesempatan ikut menyelesaikan masalah terkait materi. *Discovery Learning* melibatkan penyelesaian masalah dengan

penerapan pembelajaran student center, di mana siswa mengeksplorasi konsep melalui serangkaian eksperimen. *Discovery learning* mengubah kegiatan belajar menjadi aktif serta kreatif dengan menerapkan pembelajaran student center. Langkah pada *discovery learning* yakni simulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, serta kesimpulan. Dalam setiap langkah model *discovery learning*, siswa diharapkan mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui eksperimennya sendiri. Pendekatan yang berpusat pada siswa ini sejalan dengan pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) yang berfokus pada kemampuan siswa.

Menurut Fitriani, 2022, Teaching at the Right Level (TaRL) merupakan pendekatan yang berfokus pada level pengetahuan siswa. Pendekatan TaRL untuk meningkatkan wawasan serta keterampilan siswa dalam literasi ataupun numerasi. Menurut Fitriani, 2022, TaRL memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. TaRL mampu memotivasi siswa belajar. TaRL didasarkan pada tingkat kemampuan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran, seperti dikatakan oleh Ahyar et al., 2022. Dalam pendekatan TaRL, guru merencanakan penilaian yang disesuaikan dengan kemampuan individu siswa, kelompokkan kemampuan

serupa berdasarkan karakteristik dan gaya belajar siswa. Guru memberikan keterampilan dasar untuk membantu siswa mengeksplorasi kemajuan pengetahuan mereka. Pendekatan TaRL mendorong siswa aktif saat pembelajaran, mengakibatkan hasil belajar lebih optimal.(Dwiyanti et al., 2025: 90)

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran discovery learning adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang diharapkan siswa membangun sendiri pengetahuan, melalui penemuan dengan bimbingan langsung dari guru. Model ini bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Proses pembelajaran harus dipandang sebagai stimulus yang dapat memandang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan demikian, siswa lebih banyak melakukan kegiatan sendiri atau dalam bentuk kelompok memecahkan permasalahan dengan bimbingan maupun tanpa bimbingan guru. Model pembelajaran Discovery merupakan model mengajar yang berusaha meletakkan dasar dan mengembangkan cara berfikir ilmiah, siswa betul-betul ditempatkan sebagai subjek yang belajar,

peranan guru dalam model pembelajaran Discovery adalah pembimbing belajar dan fasilitator belajar. Tugas utama guru adalah memilih masalah yang perlu dilontarkan kepada kelas untuk dipecahkan oleh siswa sendiri. Tugas berikutnya dari guru adalah menyediakan sumber belajar bagi siswa dalam rangka pemecahan masalah.(Saleh & Pulukadang, 2024: 55). Contoh penerapan model pembelajaran Discovery Learning dalam pembelajaran yaitu dengan cara Stimulation (Pemberian Rangsangan) Guru menunjukkan gambar/video dengan materi Lingkungan Bersih dan Lingkungan kotor. Lalu guru memberikan pertanyaan kepada siswa (Menurut kalian, mengapa kondisi lingkungan bisa berbeda?

a)Karakteristik Utama Model Pembelajaran Discovery Learning Karakteristik model pembelajaran yang baik yaitu model pembelajaran yang harus memiliki suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah tingkah laku siswa atau memiliki sintaks atau urutan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa. Tentunya melalui karakteristiknya yang unik dan diklasifikasikan sebagai model pembelajaran khusus, discovery learning akan memiliki penanda atau ciri yang menjadikannya berbeda dengan model pembelajaran lain. Hal ini selaras dengan pendapat

Capel, Leask & Turner (2009) bahwa karakteristik model discovery learning yaitu (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan, menggeneralisasi pengetahuan, (2) berpusat pada siswa, (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model discovery learning dalam penerapannya mampu mendorong kemandirian dan inisiatif siswa dalam belajar, menggabungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada, menggeneralisasikan pengetahuan serta proses penemuan dan pengidentifikasian yang dilakukan siswa sendiri. (Saleh & Pulukadang, 2024: 57-58).

b) Kelebihan dan Kekurangan Model pembelajaran *Discovery Learning Model* pembelajaran *discovery learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah kelebihan dari model

pembelajaran *discovery learning*:

1. Membentuk serta dapat mengembangkan self concept pada peserta didik, dengan kemampuan ini peserta didik dapat memahami konsep dasar maupun ide-ide dengan baik
2. Memberikan pengalaman kepada siswa untuk berpikir serta bekerja dengan inisiatifnya sendiri, memiliki sikap objektif, terbuka serta jujur.

3. Mendorong siswa untuk memiliki kemampuan berpikir intuitif serta dapat merumuskan sebuah hipotesisnya.
4. Memberikan sebuah kebebasan siswa untuk belajar mandiri.
5. Dapat membantu untuk mengingat dan mentranfer pada proses belajar hal baru.
6. Mengembangkan bakat peserta didik.
7. Siswa terhindar dari cara-cara belajar yang sifatnya tradisional Sementara kekurangan model pembelajaran *discovery learning*

Adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan secara mental dan memiliki rasa keingintahuan, karena siswa dibebaskan untuk belajar sendiri.
- 2) Model *discovery learning* kurang mencapai hasil yang maksimal jika digunakan dalam kelas yang jumlah siswanya gemuk atau banyak.
- 3) Jika guru dan siswa telah terbiasa dengan proses pembelajaran dengan gaya model pembelajaran lama, maka model pembelajaran *discovery learning* ini kurang memuaskan.
- 4) Terdapat kritik bahwa model pembelajarn *discovery learning* ini hanya mementingkan pada tahap pengertiannya saja, dan tidak mencapai pada tahap perkembangan sikap maupun keterampilan pada peserta didik.(Aulia, 2023: 45).

b. Pengertian Aplikaisi Quiziz

Quizizz adalah salah satu platform pembelajaran interaktif yang semakin banyak digunakan. Menurut (Lestari & Annizar, 2020) aplikasi ini menggunakan elemen-elemen game untuk memotivasi peserta didik dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Di dalam platform ini, guru dapat merancang kuis atau pertanyaan terkait materi pelajaran dan peserta didik dapat menjawabnya melalui perangkat komputer mereka. Sebagai hasilnya, kuis ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif. Dengan pendekatan ini, *Quizizz* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar, mengukur kemajuan mereka, dan merangsang minat belajar mereka

Untuk mengatasi tantangan ini, guru harus mencari metode untuk membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik kelas V SD. Penerapan teknologi dalam proses belajar dapat menjadi salah satu cara efektif untuk mencapai tujuan ini. *Quizizz* menawarkan berbagai manfaat dalam era pendidikan digital. Aplikasi seperti *Quizizz* yang menawarkan pembelajaran interaktif dan memotivasi dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung perkembangan awal peserta didik di kelas

V SD Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi guru untuk menciptakan kuis online yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat elektronik. Peserta didik dapat menjawab soal, menerima umpan balik seketika, dan berkompetisi secara online dengan teman sekelas mereka. Metode ini mengubah proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih menarik (Zaki Dhamayanti¹ et al., 2024: 66-67).

Contoh penerapan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran yaitu

1. Stimulation (Rangsangan), Guru menampilkan gambar lingkungan bersih dan kotor, lalu bertanya: Apa perbedaan dari kedua gambar tersebut?
2. Problem Statement (Identifikasi Masalah), Siswa diminta mengemukakan pendapat: Mengapa lingkungan bisa menjadi rusak dan kenapa ada yang tidak rusak
3. Penggunaan aplikasi *quizizz*, yaitu bisa membuat soal pertanyaan beserta jawaban disaat siswa menekan salah jawaban yang di berikan dan langsung keluar hasil (poin).

c. Tujuan Aplikasi Quizizz

Tujuan aplikasi *Quizizz* untuk menambah motivasi belajar siswa dalam mengerjakan soal atau evaluasi pembelajaran. Aplikasi *Quizizz* berfungsi sebagai alat bantu strategi pembelajaran yang baik dan

menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.(Medianto, 2023: 67-68).

d. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Quizizz

Kelebihan dari Aplikasi Quizizz :

1. Setiap peserta didik menjawab pertanyaan dengan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan juga mendapat ranking berapa dalam menjawab soal tersebut.
2. Jika peserta didik menjawab salah pertanyaan tersebut, maka akan muncul jawaban yang benar.
3. Jika selesai mengerjakan kuis, pada akhir kuis akan ada tampilan review question untuk melihat kembali jawaban yang dipilih
4. Dalam pengerjaan kuis, setiap peserta didik mendapat daftar pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik yang lainnya karena kuis tersebut dibuat dalam bentuk Homework/PR sehingga daftar soalnya diacak setiap peserta didik dan soal yang muncul akan berbeda-beda.

Kekurangan dari aplikasi Quizizz

1. Peserta didik dapat membuka tab baru
2. Cukup susah mengontrol peserta didik ketika membuka tab baru.(Medianto, 2023).

B. Penelitian Yang Relevan

1. Siti nur holifa : Penelitian berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah 1 Panji* meneliti bagaimana penerapan Discovery Learning dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Fokus penelitian ini adalah mengukur sejauh mana model pembelajaran tersebut mampu meningkatkan capaian kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Persamaannya terletak pada tujuan untuk membuktikan efektivitas *Discovery Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Namun, perbedaannya adalah penelitian tersebut lebih berfokus pada hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian saya menekankan pada keterampilan berpikir kritis siswa dengan dukungan media digital berupa aplikasi Quizizz. Dengan demikian, penelitian saya tidak hanya mengukur hasil belajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang penting di era digital.

2. Iga Utari : Penelitian berjudul *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres Puncak Kecamatan Mamuju*

Kabupaten Mamuju meneliti bagaimana penerapan Discovery Learning berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPA siswa. Fokus penelitian ini adalah mengukur pencapaian kognitif siswa setelah diterapkannya model Discovery Learning dalam proses pembelajaran, sehingga terlihat perbedaan antara pembelajaran dengan metode tradisional dan pembelajaran dengan pendekatan penemuan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam pembelajaran IPA/IPAS pada tingkat sekolah dasar. Persamaannya terletak pada tujuan untuk menunjukkan efektivitas *Discovery Learning* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Namun, perbedaannya adalah penelitian tersebut berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian saya lebih menekankan pada keterampilan berpikir kritis dengan bantuan aplikasi *Quizizz*. Dengan demikian, penelitian saya tidak hanya menyoroti capaian akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui pemanfaatan teknologi digital.

3. Hanifa Zahra Salsabila :Penelitian berjudul *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Edpuzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Penyangga* meneliti bagaimana penerapan Discovery Learning yang dipadukan dengan media *Edpuzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kimia, khususnya larutan penyangga. Fokus penelitian ini adalah melihat efektivitas penggunaan media

berbasis teknologi (*Edpuzzle*) dalam mendukung proses penemuan konsep, sehingga hasil belajar kognitif siswa dapat meningkat secara signifikan.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian saya karena sama-sama menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* yang dikombinasikan dengan bantuan media digital untuk mendukung proses belajar siswa. Persamaannya terletak pada pemanfaatan teknologi untuk memperkuat keefektifan model *Discovery Learning*. Namun, perbedaannya adalah penelitian tersebut berfokus pada hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran kimia di jenjang pendidikan menengah, sedangkan penelitian saya menekankan pada keterampilan berpikir kritis dalam mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dengan bantuan aplikasi *Quizizz*. Dengan demikian, penelitian saya lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi di level sekolah dasar.

4. Cindi Novita Sari : penelitian berjudul *Implementasi Media Pembelajaran Quizizz di Kelas IV SDIT Wahdatul Ummah Metro* meneliti bagaimana penerapan aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas. Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan proses implementasi *Quizizz*, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi penggunaannya dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian saya karena sama-sama memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung proses belajar siswa. Persamaannya terletak pada tujuan untuk menunjukkan efektivitas Quizizz sebagai media yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, perbedaannya adalah penelitian tersebut menekankan pada implementasi Quizizz sebagai media utama dalam pembelajaran di kelas IV, sedangkan penelitian saya menggabungkan aplikasi Quizizz dengan model pembelajaran *Discovery Learning* untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS. Dengan demikian, penelitian saya lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui integrasi model pembelajaran dan media digital.

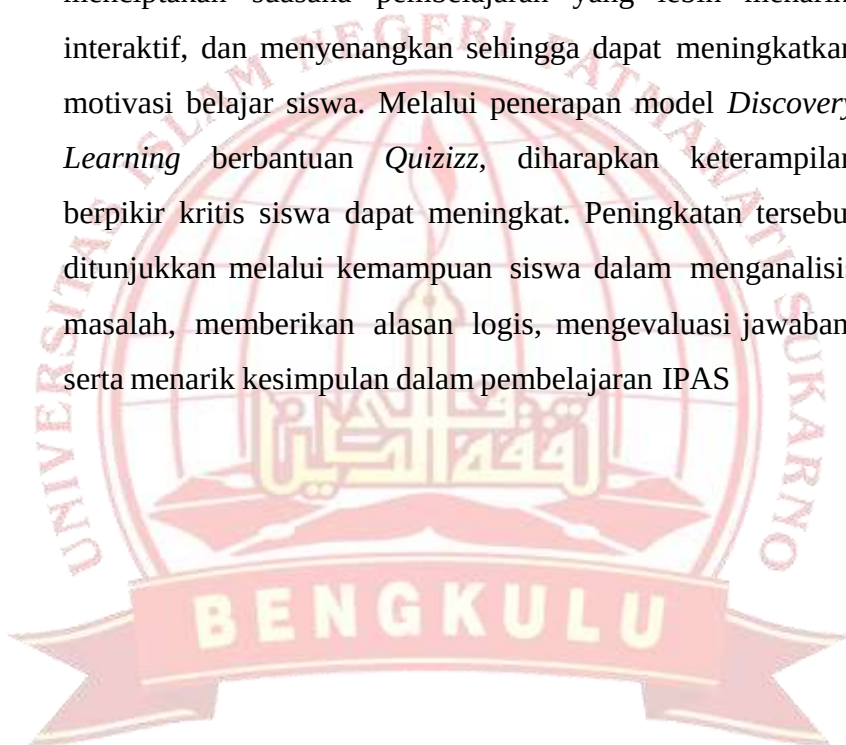
5. Dwi Jumraeni Hasmur :Penelitian berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Quizizz Paper Mode terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV di UPT SPF SD Inpres Perumnas I Kota Makassar* meneliti bagaimana penerapan Quizizz dalam mode paper dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Fokus penelitian ini adalah mengukur efektivitas penggunaan Quizizz paper mode sebagai media pembelajaran yang mengombinasikan teknologi dengan evaluasi berbasis cetak untuk meningkatkan capaian kognitif siswa.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa. Persamaannya terletak pada pemanfaatan *Quizizz* sebagai sarana inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, perbedaannya adalah penelitian tersebut menekankan pada peningkatan hasil belajar matematika melalui *Quizizz* paper mode di kelas IV, sedangkan penelitian saya mengintegrasikan aplikasi *Quizizz* dengan model pembelajaran *Discovery Learning* dalam mata pelajaran IPAS kelas V untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, penelitian saya lebih menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, bukan hanya capaian hasil belajar.

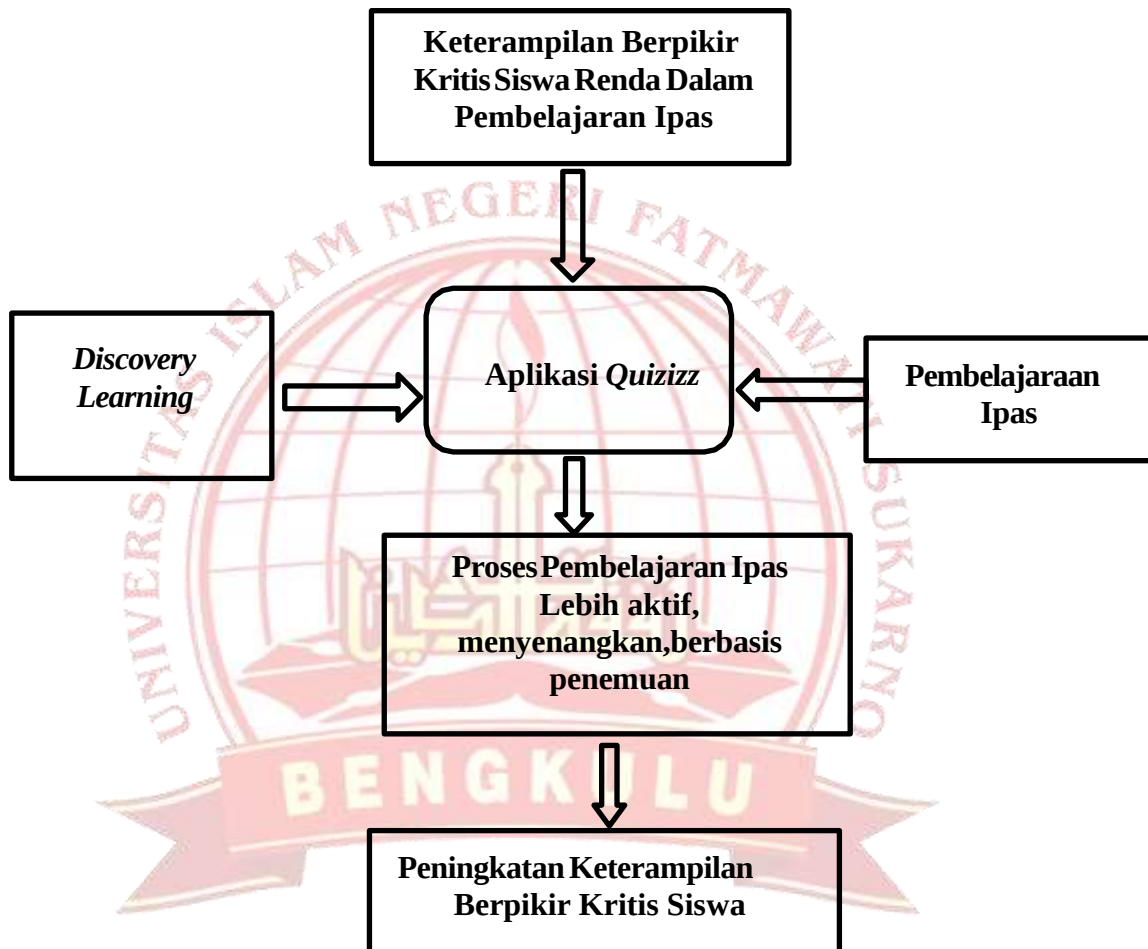
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini diawali dari permasalahan rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 78 Kota Bengkulu pada pembelajaran IPAS. Rendahnya kemampuan berpikir kritis tersebut terlihat dari siswa yang masih kesulitan dalam menganalisis masalah, mengemukakan pendapat, mengevaluasi jawaban, dan menarik kesimpulan. Selain itu, proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan model

pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan aplikasi Quizizz. Model *Discovery Learning* dipilih karena mampu mendorong siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan menemukan, menyelidiki, dan memecahkan masalah secara mandiri. Penggunaan aplikasi Quizizz juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penerapan model *Discovery Learning* berbantuan Quizizz, diharapkan keterampilan berpikir kritis siswa dapat meningkat. Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menganalisis masalah, memberikan alasan logis, mengevaluasi jawaban, serta menarik kesimpulan dalam pembelajaran IPAS



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Asumsi Penelitian

Dalam penelitian Dampak Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa kelas V Dalam Pembelajaran IPAS Dengan Aplikasi Quiziz SD Negeri 78 Kota Bengkulu, ada beberapa asumsi yang perlu di pertimbangkan adalah sebagai berikut:

1. Model *Discovery Learning* diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa menemukan sendiri konsep melalui proses berpikir ilmiah.
2. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pendukung dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 78 kota bengkulu
3. Keterampilan berpikir kritis siswa kelas V masih relatif rendah jika pembelajaran hanya dilakukan dengan metode konvensional tanpa model dan media inovatif.
4. Hasil belajar IPAS lebih optimal jika pembelajaran melibatkan model inovatif dan media berbasis teknologi interaktif.
5. Perbedaan tingkat berpikir kritis dapat diamati antara siswa yang mengikuti pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan Quizizz dengan siswa yang tidak menggunakan pendekatan tersebut.

E. Hipotesis

Hipotesis berperan sebagai jawaban sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya dari permasalahan yang

diteliti. Sebagaimana dikemukakan oleh sudjana bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu penelitian. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini Adalah:

1. Ha: ada Dampak model pembelajaran *Discovery Learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS dengan aplikasi Quiziz SD Negeri 78 Kota Bengkulu.
2. Ho: Tidak ada Dampak model pembelajaran *discovery learning* terhadap keterampilan berpikir kritis siswa kelas V dalam pembelajaran IPAS dengan Aplikasi Quizizz SD Negeri 78 Kota Bengkulu.

