



## **Social Inquiry dan Kahoot Meningkatkan Ingin Tahu dan Kemandirian Peserta Didik SD Negeri Mangkubumen Wetan**

**Yance Cahyanda<sup>1\*</sup>, Oktiana Handini<sup>2</sup>, Dite Hastini<sup>3</sup>**

<sup>1-3</sup>Universitas Slamet Riyadi Surakarta, Indonesia

Email : [yancecahya@gmail.com](mailto:yancecahya@gmail.com), [handinioktiana7@gmail.com](mailto:handinioktiana7@gmail.com), [ditehastini3@gmail.com](mailto:ditehastini3@gmail.com)

Alamat: Jl. Sumpah Pemuda No. 18 Kadipiro Kota Surakarta

Korespondensi penulis : [yancecahya@gmail.com](mailto:yancecahya@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to analyse the implementation of the social inquiry learning model assisted by Kahoot media in improving the curiosity and learning independence of fourth-grade students at SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta in the 2024/2025 academic year. This research employed a descriptive qualitative approach with data triangulation techniques, including observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of 28 students, the classroom teacher, and the principal. The results showed that the application of the social inquiry model supported by Kahoot increased students' curiosity from an initial estimate of 30% to 50%. However, the improvement in learning independence was still not optimal, although some students began to show initiative and responsibility. Kahoot created a fun, competitive, and interactive learning environment, which enhanced student motivation and participation. This study concludes that integrating the social inquiry model with interactive digital media like Kahoot is effective in developing students' critical thinking, curiosity, and learning independence.*

**Keywords:** *Curiosity, Kahoot Media, Learning Independence, Social Inquiry.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan Teknik triangulasi berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi 28 peserta didik, guru kelas, dan kepala sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* mampu meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dari estimasi awal 30% menjadi 50%. Meskipun demikian, peningkatan kemandirian belajar belum optimal, meski beberapa peserta didik mulai menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab dalam pembelajaran. Media *Kahoot* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi model *social inquiry* dengan media digital interaktif seperti *Kahoot* efektif untuk membentuk karakter peserta didik yang kritis, ingin tahu, dan mandiri.

**Kata kunci:** *Social Inquiry, Media Kahoot, Rasa Ingin Tahu, Kemandirian Belajar.*

### **1. LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik. Menurut (Rahman, 2022:2) “Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mewariskan nilai-nilai budaya, pengetahuan dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya”. Melalui pendidikan, setiap orang diharapkan dapat mengembangkan potensi spiritual, intelektual, dan sosialnya. Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Dasar (UUD) 1945, khususnya dalam Pasal 31, yang menegaskan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan merupakan hak asasi manusia yang harus di penuhi oleh negara tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, atau

budaya. Selain itu, Pasal 31 juga menyatakan bahwa “Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar, dan pemerintah bertanggung jawab untuk menyediakan dan membiayainya”. Ini mencerminkan komitmen Negara untuk memastikan akses pendidikan yang merata bagi semua warga negara. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia dipahami sebagai proses yang integral, integral berarti menyeluruh mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membangun karakter dan moral individu, serta sebagai hak yang harus dijamin oleh negara.

Di era digital saat ini, perubahan dalam pendidikan semakin dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang pesat. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara guru dan peserta didik berinteraksi, meningkatkan kebutuhan untuk memperkenalkan model pengajaran yang inovatif. Generasi pelajar masa kini merupakan "penduduk asli digital", yang terbiasa mengakses informasi secara cepat dan serba guna melalui internet. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya relevan tetapi juga menarik dan interaktif. Pembelajaran aktif dikatakan menjadi pendekatan penting dalam pendidikan modern, terutama di era digital. Dalam pembelajaran aktif, peserta didik berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran, tidak hanya sebagai pendengar pasif tetapi sebagai peserta aktif dalam pemecahan masalah, diskusi, dan penerapan pengetahuan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, mendorong pemahaman yang lebih mendalam, dan menumbuhkan pemikiran kritis dan kreativitas. Peningkatan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran tidak hanya mendorong pengembangan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kolaborasi, tetapi juga memperkuat rasa ingin tahu yang merupakan sifat mendasar dan penting bagi pendidikan serta pengembangan manusia.

Model pembelajaran *social inquiry* merupakan alat yang efektif untuk membekali peserta didik dengan keterampilan yang mereka perlukan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat dan menghadapi tantangan dunia nyata. Berdasarkan sudut pandang dari penelitian (Sundari & Nurchoiriyah, 2022a:49) “Model *social inquiry* memainkan peran penting dalam mendorong pemikiran kritis dan kolaborasi dikalangan peserta didik di kelas”. Dengan melibatkan peserta didik dalam proses *social inquiry*, mereka didorong untuk menganalisis dan mengevaluasi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini menuntut peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, dan mencari solusi terhadap permasalahan yang ada, dibandingkan hanya pasif memahami informasi. Dalam kelompok, peserta didik belajar berkolaborasi, bertukar pikiran, dan

mendengarkan satu sama lain. Ini penting untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi

(Handini & Mustofa, 2023:17.461) menyatakan “Peserta didik yang memiliki kemandirian belajar cenderung lebih proaktif dan percaya diri dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran, mengeksplorasi informasi, dan memiliki keberanian untuk berbagi ide”. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya bergantung pada guru tetapi juga memiliki motivasi *intrinsik*. Namun, fenomena yang terjadi di kelas 4 menunjukkan bahwa banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam menunjukkan kemandirian belajar. Data dari observasi di SD Negeri Mangkubumen Wetan menunjukkan bahwa hanya 25% peserta didik yang mengambil inisiatif dalam tugas kelompok dan menunjukkan kemampuan untuk mengeksplorasi topik secara mandiri. Hasil survei yang dilakukan di kelas tersebut juga mengindikasikan bahwa sekitar 70% peserta didik merasa tidak percaya diri untuk bertanya atau berbagi ide di kelas. Hal ini mengindikasikan rendahnya kemandirian dalam belajar yang dapat menghambat perkembangan akademis dan sosial mereka. Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik tidak hanya belajar menyelesaikan tugas, tetapi juga mengejar minat pribadi dan mengembangkan diri.

Dalam konteks ini, model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh (Ningsih, 2022:1.116) “Model pembelajaran didefinisikan sebagai pendekatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas pembelajaran”. Model ini mencakup berbagai teknik dan metode yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi antara peserta didik dan materi pelajaran, serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Pendekatan *social inquiry* sangat relevan, karena mendorong peserta didik untuk secara aktif menyelidiki dan menganalisis masalah sosial, budaya, dan politik. Dengan demikian, kemandirian belajar dan model *social inquiry* saling mendukung dalam membentuk individu yang kritis dan berkarakter.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Pembelajaran Aktif**

Pembelajaran aktif adalah pendekatan dalam proses belajar mengajar yang menekankan keterlibatan langsung peserta didik dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran aktif, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai peserta aktif yang terlibat dalam berbagai aktivitas yang mendorong mereka untuk berpikir, berinteraksi, dan berkolaborasi. Seperti yang dijelaskan Bonwell dan Eison dalam publikasi (Frost, 1991) dengan judul *“Active Learning: Creating Excitement in the Classroom”* bahwa pembelajaran aktif didefinisikan sebagai pendekatan di mana peserta didik terlibat secara langsung dalam proses belajar, bukan hanya sebagai pendengar pasif. Ini mencakup berbagai aktivitas yang mendorong peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, dan berkolaborasi. Bonwell dan Eison juga menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Ketika peserta didik aktif terlibat, mereka lebih mungkin untuk memahami dan mengingat informasi.

Pembelajaran aktif memposisikan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar mengajar, mendorong mereka untuk bertanggung jawab atas pemahaman mereka sendiri dan mengembangkan kesadaran akan strategi belajar yang efektif. Penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berpikir kritis peserta didik, yang sejalan dengan tujuan pembelajaran aktif untuk melatih peserta didik berpikir secara analitis dan kreatif dalam menghadapi masalah sehari-hari. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan teori pembelajaran aktif dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

### **Keingintahuan**

Teori keingintahuan, seperti yang dijelaskan dalam penelitian (Saridevita, 2020:76) Berfokus pada pentingnya sikap rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran. Keingintahuan mendorong peserta didik untuk aktif mencari informasi dan mengeksplorasi materi lebih dalam, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menciptakan suasana kelas yang menarik, guru dapat merangsang keingintahuan peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran secara mendalam.

Hal serupa juga dikemukakan oleh (Wardani & Janattaka, 2022b:366-368) “Rasa ingin tahu didefinisikan sebagai sikap dan perilaku yang berusaha untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai hal-hal yang dipelajari”. Keingintahuan peserta didik mendorong mereka untuk aktif bertanya, mencari informasi, dan berpartisipasi dalam diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa upaya pengembangan karakter keingintahuan di sekolah tersebut perlu ditingkatkan untuk memperbaiki keterlibatan peserta didik dalam proses belajar.

### **Kemandirian Belajar**

Kemandirian belajar merupakan aspek penting dalam pendidikan, terutama ditingkat sekolah dasar. Dalam penelitian (Arifin, 2024:87-91) dijelaskan bahwa Kemandirian belajar mencakup kemampuan peserta didik untuk mengambil inisiatif, menetapkan tujuan, dan bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran mereka sendiri. Kemandirian ini juga melibatkan kepercayaan diri, disiplin, motivasi, dan keaktifan peserta didik dalam belajar. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki kemandirian belajar yang baik cenderung memiliki pencapaian akademik yang lebih tinggi dan lebih siap menghadapi tantangan. Oleh karena itu, penting bagi guru dan orang tua untuk berkolaborasi dalam membina kemandirian belajar peserta didik, agar mereka dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah.

### **Model *Social Inquiry***

Model *social inquiry* adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep sosial dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran sosial, model ini memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi dan memecahkan masalah sosial yang ada di lingkungan mereka.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ritiauw & Mahanangingtyas, 2021:33-34) “Model *social inquiry* diuraikan sebagai pendekatan pembelajaran yang berbasis eksperimen, berfokus pada filosofi dan ilmu pedagogi”. *Social inquiry* mendorong peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil dan mengikuti penyelidikan secara terpandu, mengarahkan mereka untuk membangun pengetahuan ilmiah dan sosial secara aktif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model ini dapat meningkatkan kecerdasan sosial peserta didik. Melalui *social inquiry*, peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah dan

komunikasi, yang sangat penting dalam konteks pendidikan dasar, terutama di lingkungan yang memerlukan interaksi sosial yang baik.

### **Penggunaan Teknologi**

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Cipta, 2023:23.956) penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar diuraikan sebagai suatu hal yang penting di era digital saat ini. Teknologi berfungsi untuk meningkatkan efektivitas dan menarik minat peserta didik dalam proses belajar mengajar. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Dengan memanfaatkan teknologi, guru diharapkan dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih variatif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar mereka.

Salah satu teknologi pendidikan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Kahoot*. Menurut Kiryakova dkk., (2018) dalam (Tumurang & Chandra, 2022:150-155) “*Kahoot* adalah platform pembelajaran berbasis game online yang dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat, membagikan, dan memainkan kuis dalam waktu singkat”. *Kahoot* tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara tidak langsung. Dengan berbagai soal yang dapat diedit dan permainan yang menarik, *Kahoot* dapat mengikat perhatian peserta didik, terutama di tingkat Sekolah Dasar, sehingga mereka tetap terlibat dalam proses pembelajaran sambil bersenang-senang.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan bentuk penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami, tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut perspektif yang ada di lapangan. Hal ini tercermin dalam penjelasan tentang pentingnya menggambarkan objek penelitian secara detail agar dapat dimaknai dengan baik (Fadli, 2021:34). Dalam hal ini penerapan model pembelajaran *social inquiry*

berbantuan media *Kahoot* di kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta. Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik kelas 4, guru kelas, dan kepala sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini, strategi yang digunakan adalah studi kasus (*case study*). Strategi ini memungkinkan peneliti untuk mendalami secara intensif penerapan model *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* pada satu lokasi dan subjek yang spesifik. Melalui strategi ini peneliti dapat mengeksplorasi konteks sosial dan perilaku belajar peserta didik secara menyeluruh dan memperoleh gambaran utuh mengenai perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah penerapan model. Dengan demikian, strategi ini sesuai untuk menggambarkan proses dan dampak dari penerapan pembelajaran inovatif pada peserta didik kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta.

#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Deskripsi Permasalahan Penelitian**

Di era digital saat ini pendidikan yang mengembangkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik menjadi sangat penting. Di SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta terdapat tantangan yang dihadapi oleh peserta didik kelas 4, yaitu rendahnya tingkat partisipasi aktif dan inisiatif pada saat pembelajaran berlangsung. Observasi awal peneliti menunjukkan bahwa banyak peserta didik tidak menunjukkan antusiasme untuk bertanya atau mendalami materi yang diajarkan. Untuk mengatasi permasalahan ini, penelitian ini berfokus pada penerapan model berbantuan media *Kahoot*, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik.

##### **Pembahasan**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena rendahnya rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, hanya sekitar 30% dari 28 peserta didik yang aktif bertanya atau berdiskusi selama proses pembelajaran, sementara 70% lainnya menunjukkan rasa percaya diri yang rendah dalam mengemukakan pendapat. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan.

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) yang menekankan keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, teori keingintahuan (*curiosity theory*) dan kemandirian belajar (*self-directed learning*) menjadi dasar konseptual yang menjelaskan bagaimana peserta didik terdorong untuk mengeksplorasi materi secara lebih mendalam dan bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri. Model *social inquiry* sebagai pendekatan konstruktivistik mendorong peserta didik untuk menyelidiki isu-isu sosial melalui kerja kelompok, diskusi, dan refleksi, yang berpotensi menumbuhkan pemikiran kritis, rasa ingin tahu, dan inisiatif belajar. Media *Kahoot* berperan sebagai alat bantu interaktif berbasis permainan yang memfasilitasi keterlibatan peserta didik secara menyenangkan dan kompetitif.

a. Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran *social inquiry* yang didukung oleh media *Kahoot* di SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan rasa ingin tahu peserta didik kelas 4. Data awal mengindikasikan bahwa tingkat keterlibatan peserta didik masih rendah, hanya sekitar 30% yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kegiatan pembelajaran. Bahkan, dari 28 peserta didik, hanya 5 peserta didik yang proaktif mengajukan pertanyaan terkait materi yang diajarkan, mencerminkan adanya pasifitas dan kurangnya inisiatif dalam mencari informasi. Namun, setelah penerapan model pembelajaran *social inquiry* dengan bantuan media *Kahoot*, terlihat adanya transformasi positif yang mendorong peningkatan rasa ingin tahu hingga mencapai 50% atau 14 dari 28 peserta didik.

b. Kemandirian Belajar Peserta Didik

Optimalisasi proses pembelajaran di kelas 4 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemandirian peserta didik, meskipun perubahan yang diamati bersifat bertahap dan memerlukan konsistensi. Observasi awal mengindikasikan bahwa meskipun sebagian peserta didik mampu bekerja secara mandiri, masih ada beberapa yang belum bisa bekerja atau belajar tanpa instruksi langsung dari guru. Situasi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan stimulus dan dukungan lebih lanjut untuk memupuk kemandirian. Setelah penerapan model pembelajaran *social inquiry* berbantuan media *Kahoot*, terlihat adanya perubahan positif kecil namun berarti yang mengarah pada peningkatan kemandirian.

c. Tantangan Dan Solusi Yang Dihadapi Guru

Mempertimbangkan dinamika implementasi inovasi pembelajaran, penting untuk membahas tantangan yang dihadapi guru dan solusi strategis yang dapat diterapkan. Penggunaan model *social inquiry* berbantuan media *Kahoot*, meskipun terbukti efektif meningkatkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik, tidak luput dari kendala yang harus dihadapi oleh para pendidik. Solusinya guru harus memastikan ukuran tampilan layar proyektor cukup besar dan jelas bagi semua peserta didik, terutama yang berada dibagian belakang.

d. Perbedaan Hasil Belajar

Optimalisasi proses pembelajaran di kelas 4 menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik setelah penerapan model *social inquiry* dengan bantuan media *Kahoot*. Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan model dan media ini dapat dianalisa dari beberapa indikator. Sebelum intervensi, dalam observasi awal tingkat keterlibatan peserta didik kelas 4 masih rendah, hanya sekitar 30% yang aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan kegiatan pembelajaran. Rendahnya keterlibatan ini menjadi prediktor rendahnya hasil belajar karena minim interaksi, pertanyaan, dan eksplorasi materi secara mandiri.

Setelah penerapan model *social inquiry* yang didukung *kahoot*, terlihat adanya pergeseran signifikan dalam indikator yang mendukung peningkatan hasil belajar. Peningkatan rasa ingin tahu dari 30% menjadi 50% secara langsung mengindikasikan bahwa peserta didik menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mencari pengetahuan. Model *social inquiry* memang dirancang untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis yang pada akhirnya akan tercermin dalam peningkatan kemampuan peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah. Lingkungan yang menyenangkan sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, meskipun tidak ada data perbandingan nilai ujian secara langsung, peningkatan kualitas proses belajar akan berdampak positif pada hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

e. Keterlibatan Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* telah menunjukkan dampak positif yang signifikan pada peserta didik kelas 4. Berdasarkan observasi awal, tingkat keterlibatan peserta didik tergolong rendah, dengan hanya sekitar 30%, yang aktif berpartisipasi dalam diskusi dan pembelajaran, serta sedikit

sekali yang proaktif mengajukan pertanyaan. Setelah intervensi terlihat peningkatan rasa ingin tahu peserta didik dari 30% menjadi 50% serta adanya perbaikan dalam kemandirian belajar peserta didik.

Peningkatan ini didukung oleh berbagai umpan balik dari kepala sekolah, wali kelas, dan peserta didik kelas 4, yang secara konsisten menyoroti efektivitas *Kahoot* dalam memperkenalkan dunia luar dan memicu minat, serta model *social inquiry* dalam meningkatkan kemandirian. Temuan ini juga sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa “Pembelajaran aktif dan interaktif dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dan mencari informasi lebih dalam” (Wardani & Janattaka, 2022).

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan rasa ingin tahu dan kemandirian peserta didik kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. Peningkatan rasa ingin tahu peserta didik terlihat jelas, bergeser dari kondisi awal yang rendah sekitar 30% menjadi lebih tinggi sekitar 50% setelah implementasi model pembelajaran ini. Hal ini didukung oleh observasi antusiasme tinggi peserta didik serta pernyataan dari kepala sekolah, wali kelas, dan peserta didik. Peningkatan tersebut berkaitan dengan daya tarik visual dan interaktif *Kahoot* dalam memicu keingintahuan dan untuk mengeksplorasi dunia luar. Peningkatan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa “Pembelajaran aktif dan interaktif dapat mendorong peserta didik untuk lebih terlibat dan mencari informasi lebih dalam” (Wardani & Janattaka, 2022)

Selain peningkatan rasa ingin tahu, model pembelajaran ini juga menunjukkan adanya perbaikan dalam kemandirian peserta didik, meskipun peningkatannya bersifat bertahap. Peserta didik mulai menunjukkan inisiatif lebih dalam mengerjakan tugas dan mencari informasi. Model *social inquiry* secara efektif mendorong peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam proses belajarnya. Selain itu dukungan dari media *Kahoot* yang menuntut pengambilan keputusan cepat dan mandiri, berkontribusi pada pengembangan tanggung jawab personal dalam belajar. Guru dan kepala sekolah juga mengapresiasi kemampuan media *Kahoot* dalam melatih kemandirian peserta didik yang menjadi indikator positif bagi perkembangan karakter mereka.

Penerapan model *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* berhasil mengubah iklim belajar dari pasif menjadi sangat partisipatif. Sebelum intervensi, hanya sedikit peserta didik yang aktif berpartisipasi dan bertanya. Setelahnya, semua peserta didik terlihat antusias aktif dalam diskusi kelompok, dan menunjukkan keinginan kuat untuk terlibat dalam menjawab pertanyaan, meskipun kadang menciptakan suasana kelas yang riuh. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan manajemen kelas yang perlu ditingkatkan, peran guru sebagai fasilitator sangat krusial dalam mengatasi kendala tersebut. Secara keseluruhan, model pembelajaran *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, interaktif, dan kondusif untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, kemandirian, dan keterlibatan peserta didik.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan, disarankan bagi guru untuk senantiasa melanjutkan dan mengembangkan penerapan model *social inquiry* berbantuan media *Kahoot*, mengingat efektivitasnya dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik. Penting bagi guru untuk terus meningkatkan strategi manajemen kelas guna mengoptimalkan antusiasme peserta didik yang tinggi. Selain itu guru hendaknya selalu memperhatikan aspek teknis seperti ukuran tampilan gambar dan tulisan pada *Kahoot*, serta berinovasi dengan variasi media interaktif lainnya untuk menjaga minat belajar peserta didik.

Bagi pihak sekolah, disarankan untuk menerapkan kebijakan yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran bagi guru, mengupayakan pengadaan dan pemeliharaan fasilitas teknologi guna mendukung kelancaran pembelajaran berbasis TIK. Memberikan pelatihan berkelanjutan kepada guru mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan strategi manajemen kelas yang efektif juga sangat membantu meningkatkan kompetensi guru dan mengimplementasikan model pembelajaran inovatif. Sekolah juga dapat mendorong kolaborasi antar guru untuk berbagi praktik baik tentang penggunaan media interaktif dan model *social inquiry*, sehingga dapat memperkaya strategi pembelajaran secara menyeluruh.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas ruang lingkup penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah atau jenjang pendidikan, serta memasukkan pengukuran hasil belajar kognitif secara kuantitatif untuk memberikan bukti empiris yang lebih kuat mengenai dampak model ini pada capaian akademik. Penting juga untuk menganalisis faktor-faktor eksternal lainnya seperti latar belakang keluarga, kondisi psikologis peserta didik, atau dukungan lingkungan sekolah secara keseluruhan untuk analisis yang lebih komprehensif. Selain itu, meneliti efektivitas model *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* dalam konteks pembelajaran daring atau campuran (*hybrid learning*) akan sangat relevan dengan dinamika pendidikan saat ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Arifin, N. (2024). Analisis kemandirian belajar peserta didik sekolah dasar. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 87–92.
- Cipta, N. H., Rokmanah, S., & Wijayanti, R. S. (2023). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 23955–23959.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54.
- Frost, S. H. (1991). *Academic advising for student success: A system of shared responsibility*. School of Education, George Washington University.
- Handini, O., & Mustofa, M. (2023). Analisis pendidikan karakter gemar membaca melalui gerakan literasi di Sekolah Dasar Negeri 01 Bulurejo Gondangrejo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17455–17464.
- Ningsih, M. V., Handayani, S., & Handini, O. (2022). Analisis penggunaan model pembelajaran *paired story telling* dalam keterampilan bercerita peserta didik pada pembelajaran tematik integratif di Kelas 3 SD Kanisius Karang Bangun. *Journal on Education*, 5(1), 1116–1121.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., & Karlina, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Unismuh*, 2(1), 2775–4855.
- Ritiauw, S. P., & Mahananingtyas, E. (2021). Penggunaan model inkuiri sosial untuk meningkatkan kecerdasan sosial siswa kelas V. *Jurnal UM*, 30(1), 32–46.
- Saridevita, A., Destiyantari, S., Asshiddiq, A., & Suherdi, D. A. (2020). Mengidentifikasi rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran IPS. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(1), 75–82.
- Tumurang, H. J., & Chandra, F. H. (2022). Teknologi dan pedagogi: Kahoot! dan Quizziz sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Dalam *Seminar Nasional: Universitas Negeri Jakarta* (hlm. 16–21).
- Wardani, S. A., & Janattaka, N. (2022b). Analisis karakter rasa ingin tahu siswa pada Tema 8 Kelas III sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(4), 365–374.