

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Berpikir Kritis

Berpikir kritis artinya suatu kompetensi dasar dalam memecahkan masalah. Kata “kritis” berawal dari kata Yunani kuno “*kritos*”, yang berarti “berbeda satu dengan lainnya” (Rahmawati, 2025: 4). Menurut Yasushi Gotoh, keterampilan berpikir kritis diartikan sebagai kecakapan seseorang dalam menelaah gagasan untuk memecahkan permasalahan (Mujahidah, 2024: 62). Menurut Gholami, kemampuan berpikir kritis merupakan proses pengambilan keputusan dengan cara memahami, menganalisis, menilai, serta menarik kesimpulan dengan menggunakan bukti yang ada (Setiyadi et al., 2025: 35). Dengan berpikir kritis melatih kekuatan mental siswa dalam menggabungkan pikiran dan alasan sesuai dengan fakta. Hal ini didukung oleh Novianti yang menjelaskan kemampuan berpikir kritis merupakan kemampuan mengasah pemikiran dan mencari solusi terhadap suatu masalah (Novianti et al., 2024: 154).

Berdasarkan pengertian berpikir kritis yang telah diuraikan, kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan seseorang dalam menganalisis, mengevaluasi, dan memahami suatu gagasan secara mendalam dengan menggunakan pikiran yang logis untuk memecahkan masalah dan menentukan keputusan yang sesuai.

Menurut Ennis, indikator kemampuan berpikir kritis terdiri dari 5 aktivitas (Samin, 2023: 15), di antaranya:

- a. Memberikan penjelasan sederhana (*Elementary clarification*)
- b. Membangun keterampilan dasar (*Basic support*)
- c. Menyimpulkan (*Inferensi*)
- d. Membuat penjelasan lebih lanjut (*Advanced clarification*)
- e. Mengatur strategi dan taktik (*Strategies and tactics*)

Tabel 1. 1 Penjabaran Indikator Berpikir Kritis Menurut Ennis

Langkah	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Sub Indikator
1	Memberikan penjelasan sederhana	1. Memusatkan pertanyaan 2. Menelaah <i>argument</i> 3. Melakukan tanya jawab
2	Membangun keterampilan dasar	4. Mengukur tingkat kepercayaan sumber 5. Pengamatan dan mengevaluasi hasilnya
3	Menyimpulkan	6. Menarik kesimpulan deduksi (umum ke khusus) dan mengevaluasi hasil 7. Menarik kesimpulan induksi (khusus ke umum) dan mengevaluasi hasil 8. Merumuskan dan mempertimbangkan
4	Membuat penjelasan lebih lanjut	9. Mengenali konsep dan memahami maknanya
5	Mengatur strategi dan taktik	10. Mengenali asumsi 11. Menentukan langkah 12. Melakukan interaksi

2. Kuriositas

Kuriositas atau lebih dikenal dengan “rasa ingin tahu”. Dalam proses pembelajaran curiositas menjadi titik awal siswa untuk berpikir kritis. Menurut Mustari, curiositas adalah sikap yang mendorong seseorang untuk memahami secara lebih mendalam dari apa yang dilihat, didengar, serta dipahami (Purnama et al., 2021: 136). Rasa ingin tahu merupakan dasar untuk memulai suatu proses pembelajaran. Rasa ingin tahu ini muncul secara tiba-tiba. Hal ini sependapat dengan Loewensten yang menjelaskan bahwa curiositas merupakan rangsangan dari dalam diri individu untuk meningkatkan semangat belajar (Sari et al., 2021: 355). Menurut Chairunnisa, curiositas adalah sebuah dorongan perasaan untuk menggali informasi, eksplorasi, bertanya kepada siapapun yang dapat memenuhi keingintahuan seseorang terhadap sesuatu yang dibutuhkan (Wardiani & Pratiwi, 2023: 1171).

Berdasarkan pengertian curiositas yang telah diuraikan, curiositas dapat diartikan sebagai sikap yang menumbuhkan seseorang untuk mencari tahu lebih dalam melalui pengamatan, pertanyaan sehingga menjadi dasar munculnya semangat belajar dalam proses pembelajaran.

Menurut Solihin, untuk mengembangkan sikap rasa ingin tahu (curiositas) dipengaruhi oleh beberapa faktor (Aquan et al., 2023: 1176), meliputi:

- a. Faktor lingkungan rumah, dapat dilihat dari cara didik orang tua kepada anaknya.

- b. Faktor lingkungan sekolah, dapat dilihat dari cara guru mengajar di dalam kelas dalam memantik keingintahuan siswa.
- c. Faktor lingkungan sekitar, dapat dilihat dari bagaimana karakter siswa berkembang menjadi pribadi yang selalu ingin tahu secara positif.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi kuriositas, terdapat beberapa indikator untuk mengukur kuriositas siswa (Nurwijayanti et al., 2024: 3), sebagai berikut:

- a. Antusias mencari jawaban, bisa dari bertanya, melihat, mencari sumber bacaan, atau melakukan pengamatan.
- b. Berkeinginan mengetahui hal secara rinci.
- c. Antusias dalam melaksanakan pembelajaran.
- d. Mengajukan pertanyaan pada setiap langkah pembelajaran.

3. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Model pembelajaran *discovery learning* dapat diartikan rangkaian kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran. Istilah “*discovery*” berasal dari bahasa Inggris yang bermakna “penemuan” (Syamsidah et al., 2024: 7). Model *discovery learning* yakni pendekatan pembelajaran yang mengoptimalkan seluruh potensi siswa dalam menggali dan menelaah secara terarah dan rasional sehingga siswa mampu memperoleh sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang ditandai dengan perkembangan tingkah laku (Pranoto, 2023: 26). Model *discovery learning* mengarahkan siswa

dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran. Menurut Jerome Bruner, *discovery learning* diartikan sebagai model pengajaran yang berorientasi pada penguasaan konsep dan struktur keilmuan yang mendorong keaktifan siswa dalam pembelajaran (Rahmaniati, 2024: 125).

Berdasarkan pengertian model *discovery learning* yang telah diuraikan, dapat dinyatakan sebagai model pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa untuk mengkaji dan menelaah suatu konsep secara terarah, kritis, dan logis secara mandiri yang ditandai dengan perubahan perilaku.

Model pembelajaran *discovery learning* memiliki karakteristik atau ciri yang unik yang menjadikannya berbeda dengan model pembelajaran lain. Menurut Widdiharto mengemukakan model pembelajaran *discovery learning* memiliki ciri-ciri, sebagai berikut (Pranoto, 2023: 28):

- a. Menggali dan menyelesaikan permasalahan untuk membangun, mengintegrasikan serta menyimpulkan pengetahuan.
- b. Berorientasi pada siswa.
- c. Kegiatannya untuk mengintegrasikan informasi baru.

Model pembelajaran *discovery learning* lebih berfokus pada keterlibatan langsung siswa dalam memprioritaskan proses dibandingkan hasil. Menurut Syah, terdapat beberapa tahapan mengajar

dengan model pembelajaran *discovery learning* (Nuryakin, 2025: 36), antara lain:

a. *Stimulation*

Guru mengawali proses pembelajaran dengan memberikan stimulus berupa mengajukan pertanyaan, memberikan arahan untuk mencari informasi melalui bahan bacaan, dan kegiatan belajar lain yang mendukung kesiapan dalam memecahkan masalah.

b. *Problem Statement*

Guru memfasilitasi peluang kepada siswa untuk mengidentifikasi permasalahan yang relevan dengan topik pembelajaran. kemudian, salah satu persoalan dipilih untuk disusun dalam bentuk hipotesis.

c. *Data Collection*

Guru memfasilitasi peluang kepada siswa untuk mencari data yang relevan baik dengan membaca literatur, mengobservasi objek dan fenomena terkait, menghimpun informasi dengan narasumber atau dengan melaksanakan eksperimen sendiri untuk memastikan kebenaran hipotesis. Tahap ini mendorong siswa secara aktif dan mandiri dengan menghubungkan persoalan yang diidentifikasi dengan pengetahuan sebelumnya.

d. *Data Processing*

Siswa mengolah data dan informasi yang telah dikumpulkan. *Data Processing* juga dikenal sebagai pengkodean berperan dalam

pembentukan konsep. Pada tahap ini memberikan siswa pemahaman baru tentang pemecah masalah yang perlu diuji kebenarannya.

e. *Verification*

Siswa melaksanakan penyelidikan untuk memastikan kebenaran hipotesis dengan mengaitkan temuan alternatif dari hasil pengolahan data.

f. *Generalization*

Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran yang mampu diterapkan sebagai pedoman umum pada masalah yang serupa berdasarkan hasil verifikasi.

Dengan menerapkan tahapan model *discovery learning* secara sistematis dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta menentukan konsep secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dalam penerapannya model *discovery learning* terdapat kelebihan dan kekurangan. Berikut kelebihan dari model *discovery learning* (Sudarmanto et al., 2021: 292), antara lain:

- a. Mendukung siswa dalam mengoptimalkan kesiapan dan penguasaan keterampilan kognitif.
- b. Membantu siswa mendapatkan pengetahuan sendiri sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.
- c. Dapat menumbuhkan semangat dan antusias dalam pembelajaran.

- d. Memunculkan rasa senang pada siswa, karena berkembangnya rasa ingin menyelidiki.
- e. Memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai kemampuan dan minatnya.
- f. Meningkatkan rasa percaya diri melalui penemuan sendiri, karena pembelajaran berpusat pada siswa.
- g. Membantu siswa mengurangi *skeptisme* (keraguan) karena mengarah pada kebenaran yang jelas.
- h. Membantu meningkatkan ingatan dalam menerapkan pengetahuan yang baru.
- i. Siswa dapat memahami konsep dasar dan ide secara optimal.

Sementara menurut Suryadi mengemukakan kekurangan model pembelajaran *discovery learning* (Amin & Sumendap, 2022: 251), sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *discovery learning* dipengaruhi oleh kecakapan guru dalam menyusun pertanyaan pemantik yang tepat, tanpa pertanyaan yang jelas siswa akan bingung dan kesulitan untuk memecahkan masalah.
- b. Guru menghadapi hambatan dalam menyusun pembelajaran karena pola kebiasaan yang sudah terbentuk.
- c. Model pembelajaran *discovery learning* membutuhkan waktu yang cukup panjang, sehingga guru mengalami kendala dalam menyesuaikan waktu yang tersedia.

- d. Dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar, penerapan *discovery learning* kurang dapat dikembangkan dengan baik.
- e. Apabila keberhasilan belajar diukur dari kemahiran siswa dalam menguasai materi, sehingga penerapan model *discovery learning* menjadi tidak mudah diimplementasikan.

4. Pembelajaran IPAS

IPAS termasuk mata pelajaran yang sangat relevan dalam mengasah berpikir kritis dan curiositas. Kata “IPAS” merupakan gabungan dari dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka. IPAS diartikan ilmu pengetahuan yang membahas makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta hubungan diantaranya, serta aktivitas manusia yang berinteraksi dengan lingkungannya (Farda et al., 2024: 51). IPAS diberikan siswa sejak sekolah dasar. Hal ini diharapkan supaya siswa mampu menguasai berbagai hal di sekitarnya yang berkaitan dengan alam dan sosial, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuannya dari apa yang dipelajari (Maula et al., 2024: 274). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat penting dalam membentuk dasar pemahaman siswa terhadap konsep ilmiah dan sosial.

Menurut keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No. 033/ H/ KR/ 2022 menerangkan tujuan dari mata pelajaran IPAS (Afifah et al., 2023: 58), sebagai berikut:

- a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga siswa terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di lingkungan sekitar serta keterkaitannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berpartisipasi aktif dalam menjaga kelestarian lingkungan alam dengan bijak.
- c. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.

Salah satu materi IPAS yang dapat memunculkan keterampilan berpikir kritis dan curiositas yaitu materi memakan dan dimakan yang meliputi rantai makanan. Menurut Sinaga rantai makanan merupakan proses makan dan dimakan serangkaian organisme dalam urutan tertentu (Sinaga, 2023: 43). Pola interaksi rantai makanan pada makhluk hidup dibagi menjadi beberapa peran yaitu produsen, konsumen, dan pengurai. Dalam rantai makanan terdapat tingkat trofik. Tingkat trofik merupakan posisi makhluk hidup dalam rantai makanan. Secara umum tingkat trofik dibagi menjadi empat yaitu produsen primer, konsumen primer, konsumen sekunder, dan konsumen tersier (Serosero et al., 2025: 81). Maka dari itu, terjadi proses makan dan dimakan antar organisme yang berlangsung secara terus menerus dan berkelanjutan dengan peranannya masing-masing.

Peran organisme dalam rantai makanan (Purinusa, 2023: 31) sebagai berikut:

a. Produsen

Produsen merupakan semua makhluk hidup yang dapat menghasilkan makanannya sendiri yang disebut dengan autotrof. Produsen tidak memakan makhluk lain dan tidak bergantung ke makhluk hidup lain. Contoh dari produsen adalah tumbuhan hijau, alga, dan lumut.

b. Konsumen

Konsumen merupakan makhluk hidup yang tidak dapat membuat makanan sendiri di dalam tubuhnya yang disebut dengan heterotrof. Konsumen dapat dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu konsumen primer, konsumen sekunder, dan konsumen tersier (Vitasari, 2021: 29).

- 1) Konsumen primer, adalah konsumen tingkat pertama dalam rantai makanan yang memakan organisme produsen, contohnya sapi yang memakan rumput.
- 2) Konsumen sekunder, adalah organisme yang memakan minimal konsumen primer. Konsumen sekunder biasanya terdapat pada hewan karnivora berukuran kecil atau menjadi mangsa hewan lain. Contohnya adalah tikus, ikan, dan ular.
- 3) Konsumen tersier, adalah organisme yang memangsa konsumen dua atau konsumen tingkat di atasnya. Pada konsumen ini jika terdapat hewan yang tidak menjadi mangsa hewan lain maka

hewan tersebut menjadi konsumen tingkat puncak. Contohnya elang dan harimau.

c. Dekomposer atau pengurai

Dekomposer adalah organisme seperti bakteri dan jamur yang berperan sebagai pengurai, yang menguraikan zat-zat organik dari organisme mati seperti bangkai (Faizzah, 2023: 452). Dekomposer merupakan tingkat terakhir setelah konsumen puncak dalam rantai makanan. Contohnya jamur dan bakteri.

Oleh karena itu, ketiga komponen dalam rantai makanan saling berurutan dan membentuk suatu siklus ekosistem yang seimbang.

Berdasarkan organisme penyusunannya rantai makanan dapat dibedakan menjadi empat kelompok (Vitasari, 2021: 30), sebagai berikut:

- a. Rantai makanan detritus, adalah rantai makanan yang dimulai dari detritus. Detritus yaitu hancuran dari organisme hewan atau tumbuhan yang mati dan sisa organisme seperti kotoran hewan, daun, ranting yang gugur yang kemudian dimakan oleh detritivor (pemakan detritus) contohnya cacing, rayap, dan keluwing. Contoh rantai makanan detritus, bangkai → lalat → katak.
- b. Rantai parasit, adalah rantai makanan yang terjadi karena perpindahan energi dari hewan atau tumbuhan yang berukuran besar kepada organisme kecil yang hidup menempel dan mengambil

makanan dari tubuh organisme besar (Lengkong, 2024: 32). Ciri khas rantai makanan ini terdapat organisme kecil yang memangsa organisme besar. Contoh rantai makanan parasit, darah kerbau diambil kutu, kemudian kutu dimakan burung jalak, dan burung jalak dimakan elang.

- c. Rantai saprofit, adalah rantai makanan yang terjadi karena perpindahan energi dari makhluk hidup yang sudah mati ke mikroorganisme (Lengkong, 2024: 32). Contoh mikroorganisme saprofit adalah bakteri, jamur, dan lumut kerak. Contoh rantai makanan saprofit, kayu lapuk → jamur → ayam → rubah.
- d. Rantai makanan perumput, adalah rantai makanan yang diawali oleh tumbuhan sebagai produsen kemudian dimakan oleh konsumen primer, lalu konsumen sekunder hingga ke konsumen puncak. Contohnya rumput → belalang → katak → ular → elang.

Dalam suatu ekosistem tidak hanya satu rantai makanan saja namun terdapat beberapa rantai makanan. Kumpulan dari rantai makanan akan membentuk suatu jaring-jaring makanan (Vitasari, 2021: 31). Dapat diketahui bahwa jaring-jaring makanan adalah gabungan dari rantai makanan yang saling terhubung, dan tumpang tindih dalam suatu ekosistem.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syaras Fadillah, Erfan Ramadhani, dan Arief Kuswidyanarko pada tahun 2021 dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA (Fadillah et al., 2021: 434). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti terletak pada model yang diterapkan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain *quasi experimental design*. Sementara perbedaan penelitian ini terletak pada satu variabel terikatnya yaitu pada kemampuan berpikir kritis. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan dua variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis dan curiositas.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Bahauddin Azmy dan Via Yustitia pada tahun 2023 dengan judul “Discovery Learning Dan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh model *discovery learning* terhadap berpikir kritis siswa. Model pembelajaran ini dapat membantu siswa lebih aktif, inovatif serta membantu siswa dalam menyelesaikan masalah, sehingga pembelajaran mudah dimengerti dan berdampak

positif terhadap berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol (Azmy & Yustitia, 2023: 294). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti terletak pada model yang diterapkan yaitu sama-sama menggunakan model *discovery learning* dalam meningkatkan berpikir kritis. Sementara perbedaan penelitian ini terletak pada satu variabel terikatnya yaitu pada berpikir kritis dan mata pelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran matematika materi volume balok. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan dua variabel terikat yaitu berpikir kritis dan curiositas dengan mata pelajaran IPAS materi rantai makanan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Yusron Eriansyah dan Irwan Baadilla pada tahun 2023 dengan judul “Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan model *discovery learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia (Eriansyah & Baadilla, 2023: 154). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti terletak pada model yang diterapkan yaitu sama-sama menggunakan model *discovery learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain *quasi experimental design*. Sementara perbedaan penelitian ini terletak pada satu variabel

terikatnya yaitu pada kemampuan berpikir kritis dan mata pelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan dua variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis dan curiositas dengan mata pelajaran IPAS materi rantai makanan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ainal Mardhiah, Siti Mayang Sari, dan Lili Kasmini pada tahun 2025 dengan judul “Optimalisasi Model Discovery Learning pada Materi Ekosistem Laut Sebagai Upaya Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model *discovery learning* pada materi ekosistem laut terbukti efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu siswa sekolah dasar. Selain meningkatkan aspek kognitif siswa, model *discovery learning* juga berdampak positif terhadap pembentukan sikap peduli lingkungan (Mardhiah et al., 2025: 1410). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti terletak pada model yang diterapkan yaitu menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan rasa ingin tahu (curiositas). Sementara perbedaan penelitian ini terletak pada satu variabel terikatnya yaitu pada kemampuan rasa ingin tahu. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan dua variabel terikat yaitu kemampuan curiositas dan kemampuan berpikir kritis.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Dena Zafirah, Devina Haliza Putri, Mestia Putri Audelia, dan Millah Nur Fatimah pada tahun 2025 dengan

judul “Implementasi Discovery Learning Untuk Mengetahui Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VI SD Cipageran Mandiri 3”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* mampu memfasilitasi siswa untuk dapat aktif bertanya dalam proses pembelajaran, mengumpulkan data, mengolah informasi, menarik kesimpulan, serta mengkomunikasikan hasil temuan mereka. Siswa dapat menunjukkan antusiasme dan keaktifan mereka yang tinggi dalam setiap proses pembelajaran. Secara keseluruhan model *discovery learning* efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan kemandirian belajar siswa di SD Cipageran Mandiri 3 (Zafirah et al., 2025: 1). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti terletak pada model yang diterapkan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan curiositas. Sementara perbedaan penelitian ini terletak pada satu variabel terikatnya yaitu pada kemampuan rasa ingin tahu dan metode yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan dua variabel terikat yaitu kemampuan berpikir kritis dan curiositas dan metode yang digunakan metode eksperimen.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Winda Oktavioni, Faizal Chan, dan Lathifah Turrohmah pada tahun 2020 dengan judul “Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Model *Discovery Learning*”. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model

pembelajaran *discovery learning* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada mata pelajaran IPA (Oktavioni et al., 2020: 117). Persamaan penelitian ini dengan penelitian diteliti terletak pada model yang diterapkan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan rasa ingin tahu dengan siswa-siswi kelas V. Sementara perbedaan penelitian ini terletak pada satu variabel terikatnya yaitu pada kemampuan rasa ingin tahu dan metode yang digunakan yaitu metode PTK. Sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan dua variabel terikat yaitu kemampuan curiositas dan kemampuan berpikir kritis dan metode yang digunakan metode eksperimen.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Nisrina Fatin, Zaenuri, dan Walid pada tahun 2024 dengan judul “Kemampuan Berpikir Kritis Matematis ditinjau dari Rasa Ingin Tahu dalam Model Pembelajaran PBL dengan Pendekatan Kontekstual”. Hasil penelitian ini menunjukkan Model PBL dengan pendekatan kontekstual mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang mana dilihat dari rasa ingin tahu siswa (Fatin et al., 2024: 208). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti terletak pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa dan rasa ingin tahu siswa. Perbedaanya terletak pada model pembelajaran yaitu model PBL. Sementara model pembelajaran yang saya teliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Kemudian dalam metode penelitiannya menggunakan metode penelitian

kualitatif dengan studi literatur. Sementara metode penelitian saya menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Suhirman, Saiful Prayogi, dan Muhammad Asy'ari pada tahun 2021 dengan judul "*Problem-Based Learning with Character-Emphasis and Naturalist Intelligence: Examining Students Critical Thinking and Curiosity*". Hasil penelitian ini menunjukkan Pembelajaran berbasis masalah dengan penekanan karakter dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dan rasa ingin tahu siswa daripada menggunakan pembelajaran reguler (Suhirman et al., 2021: 227). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti terletak pada variabel terikatnya yaitu sama-sama mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dan rasa ingin tahu siswa. Sementara perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang diterapkan yaitu menggunakan model *Problem-Based Learning with Character Emphasis* (PBL-CE). Sementara model pembelajaran yang saya teliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Kemudian pada subjek yang diteliti penelitian ini pada jenjang Madrasah Aliyah, sementara penelitian saya pada jenjang Sekolah Dasar.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwin Fira Nurul Badi'ah, Hasan Subekti, dan Wahyu Budi Sabtiawan dengan judul "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning*" pada

tahun 2023. Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan model pembelajaran PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa kelas VIIIA MTs Miftahul Ulum Magersari (Fira et al., 2023: 36). Hal ini dapat dilihat dari keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu dalam semua indikator mengalami peningkatan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya teliti terletak pada variabel terikatnya yaitu sama-sama mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dan rasa ingin tahu siswa. Sementara perbedaannya terletak pada model pembelajaran yang diterapkan yaitu menggunakan Model Pembelajaran *Problem-Based Learning*. Sementara model pembelajaran yang saya teliti menggunakan model pembelajaran *discovery learning*. Kemudian pada subjek yang diteliti penelitian ini pada jenjang MTs, sementara penelitian saya pada jenjang Sekolah Dasar.

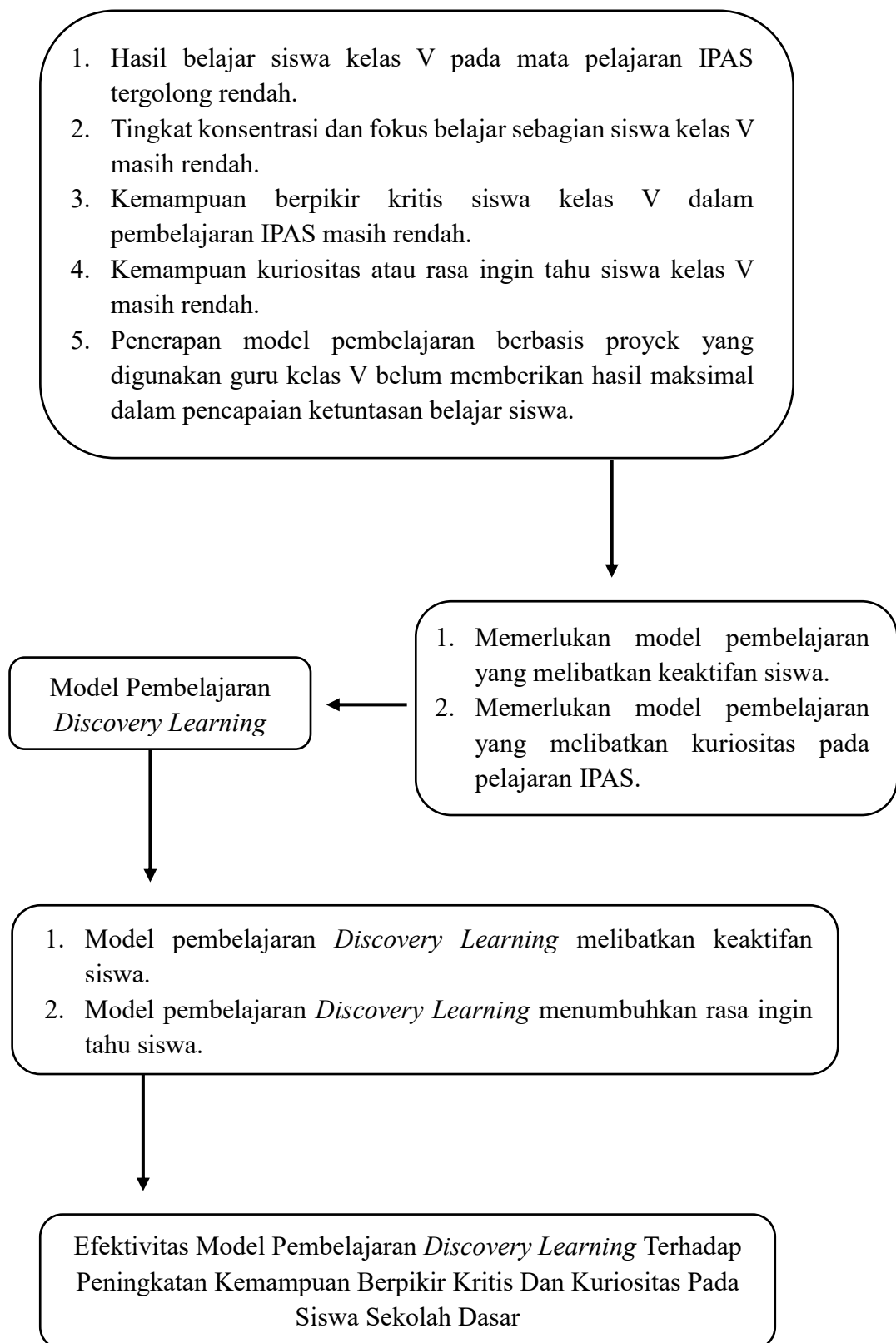
C. Kerangka Pikir

Pembelajaran yaitu proses komunikasi antara guru dan siswa di mana guru harus memaksimalkan potensi siswa melalui kegiatan pembelajaran (Wulandari & Nurhaliza, 2023: 2497). Hasil belajar siswa sangat erat terkait dengan proses pembelajaran, jadi proses pembelajaran harus menggunakan model, strategi, dan metode pembelajaran yang efektif.

Model *discovery learning* yaitu model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran dan dalam membangun konsep secara mandiri (Brenanda et al., 2025: 180). Model *discovery learning* memiliki ciri melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran dan menggabungkan pengetahuan baru serta pengetahuan lama dalam pembelajaran (Setiawan et al., 2023: 29). Dengan menggunakan model *discovery learning*, siswa didorong untuk berpikir kritis dan mengembangkan rasa ingin tahu dalam menemukan pengetahuan baru dalam pembelajaran.

Kemampuan berpikir kritis adalah kompetensi siswa untuk menelaah, menilai, dan menyimpulkan informasi secara logis (Cholily et al., 2025: 86). Sedangkan curiositas adalah keingintahuan siswa yang mendorong siswa aktif bertanya, mencari tahu dan mengeksplorasi hal-hal baru dalam pembelajaran (Husmar, 2025: 16). Kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu adalah dua aspek yang penting dalam memecahkan masalah secara kritis dan bermakna dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V di SDN Donan 06 Cilacap Tengah, ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis dan curiositas siswa kelas V pada pembelajaran IPAS masih perlu ditingkatkan. Guru biasanya menggunakan model berbasis proyek, namun hasil belajarnya pada materi rantai makanan belum sepenuhnya tuntas. Melalui model *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan curiositas siswa dalam pembelajaran IPAS.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara yang didasarkan pada teori berdasarkan tinjauan pustaka dan dibuktikan kebenarannya berdasarkan fakta-fakta yang empiris melalui pengumpulan data (Hamdani & Sa'diyah, 2025: 67). Hipotesis penelitian berikut dibuat berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran yang telah disebutkan sebelumnya:

1. Hipotesis 1 untuk Kemampuan Berpikir Kritis

H_{01} : Tidak ada pengaruh model *discovery learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

H_{a1} : Ada pengaruh model *discovery learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

2. Hipotesis 2 untuk Kuriositas

H_{02} : Tidak ada pengaruh model *discovery learning* terhadap peningkatan curiositas siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

H_{a2} : Ada pengaruh model *discovery learning* terhadap peningkatan curiositas siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

3. Hipotesis 3 untuk Kemampuan Berpikir Kritis dan Curiositas

H_{03} : Tidak ada pengaruh model *discovery learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan curiositas siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.

H_{a3}: Ada pengaruh model *discovery learning* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan curiositas siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPAS.