

**OPTIMALISASI KEINGINTAHUAN DAN KEMANDIRIAN BELAJAR MELALUI
SOCIAL INQUIRY BERBANTUAN KAHOOT DI
SD NEGERI MANGKUBUMEN WETAN**

Yance Cahyanda¹, Oktiana Handini², Dite Hastini³

¹Universitas Slamet Riyadi Surakarta

²Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Universitas Slamet Riyadi Surakarta

Alamat e-mail: yancecahya@gmail.com

handinioktiana7@gmail.com, ditehastini3@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of implementing the social inquiry learning model supported by Kahoot media in optimizing curiosity and learning independence among fourth-grade students at SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta in the 2024/2025 academic year. This research employed a descriptive qualitative approach with data collected through triangulation techniques, including observation, interviews, and documentation. The research subjects consisted of 28 students, the classroom teacher, and the principal. The findings indicate that integrating social inquiry with Kahoot significantly improved student's curiosity, as shown by increased enthusiasm for asking question and exploring material-rising from an estimate of 30% to 50%. Meanwhile, learning independence began to develop through student's initiative and responsibility, though not yet fully optimal. Kahoot fostered a learning environment that was interactive, fun, and competitive, thereby enhancing student motivation and engagement. In conclusion, the social inquiry model supported by interactive digital media such as Kahoot is effective in shaping students' critical thinking, curiosity, and independence learning behavior.

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

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan model *social inquiry* yang didukung media *Kahoot* dalam mengoptimalkan keingintahuan dan kemandirian belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta Tahun Pelajaran 2024/2025. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah 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 integrasi *social inquiry* dan *Kahoot* mendorong peningkatan rasa ingin tahu peserta didik yang ditandai dengan antusiasme bertanya dan eksplorasi materi, dari estimasi 30% menjadi 50%. Disisi

lain, perkembangan kemandirian belajar terlihat dari munculnya inisiatif dan tanggung jawab peserta didik, meskipun belum sepenuhnya merata. Media *Kahoot berperan dalam* menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memperkuat partisipasi dan motivasi belajar. Dengan demikian, model *social inquiry* berbantuan *Kahoot* efektif untuk membentuk karakter pembelajaran yang kritis, mandiri, dan penuh rasa ingin tahu.

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

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup dimensi kognitif, efektif, dan psikomotor. Menurut (Rahman, 2022:2) "Pendidikan adalah upaya sadar untuk mewariskan nilai-nilai budaya, pengetahuan dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya". Di Indonesia, pendidikan dijamin dalam pasal 31 UUD 1945 yang menegaskan bahwa "Setiap warga negara berhak dan wajib mengikuti pendidikan dasar, serta negara berkewajiban menyelenggarakan dan membiayainya". Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya tanggung jawab individu, tetapi juga negara dalam menjamin pemerataan akses dan kualitasnya.

Perkembangan teknologi di era digital saat ini mendorong perubahan besar dalam pendidikan. Peserta didik

yang lahir sebagai generasi digital membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan relevan dengan kehidupan mereka. Model pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah sudah tidak lagi memadai untuk menumbuhkan karakter pembelajaran mandiri dan rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran inovatif, yang mampu merangsang keaktifan, inisiatif, dan kreativitas peserta didik dalam proses belajar.

Salah satu model pembelajaran yang relevan dengan tuntutan tersebut adalah model *social inquiry*. Model ini menekankan proses penyelidikan sosial melalui kerja kelompok, diskusi, dan pemecahan masalah berbasis isu nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. (Sundari & Nurchoiriyah, 2022:49) menyatakan bahwa "Model *social inquiry* berperan penting dalam

membangun kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi diantara peserta didik”. Melalui proses ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan menyampaikan pendapat berdasarkan hasil penelusuran dan refleksi mereka.

Selain itu, media digital seperti *Kahoot* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam mendukung penerapan model *social inquiry*. Media ini mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi peserta didik. Penggunaan Kahoot memberi ruang bagi peserta didik untuk menjawab secara mandiri, menumbuhkan kepercayaan diri, dan memperkuat pemahaman melalui umpan balik langsung.

Dalam praktiknya, salah satu tantangan pembelajaran di kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta adalah rendahnya tingkat kepercayaan diri dan kemandirian peserta didik. Berdasarkan observasi, hanya sebagian kecil peserta didik yang menunjukkan inisiatif dalam tugas kelompok dan berani menyampaikan pendapat di kelas. Hal ini berimplikasi pada

kurang berkembangnya kemandirian dan keingintahuan mereka terhadap materi pembelajaran.

Menurut (Handini & Mustofa, 2023:17.461) “Peserta didik yang memiliki kemandirian belajar cenderung lebih proaktif, percaya diri, dan aktif mengeksplorasi informasi”. Mereka tidak hanya bergantung pada guru, tetapi memiliki motivasi internal untuk memahami dan mengembangkan diri. Disisi lain, rasa ingin tahu menjadi pemicu utama dalam mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan mendalam. Ketika kedua aspek ini digabungkan, maka proses pembelajaran akan berjalan lebih bermakna dan berdampak jangka panjang.

Sebagaimana dijelaskan oleh (Ningsih, 2022:1.116) “Model pembelajaran yang dirancang secara tepat akan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas pembelajaran”. Dalam hal ini pendekatan *social inquiry* yang didukung oleh media interaktif seperti Kahoot diyakini dapat mengoptimalkan keingintahuan sekaligus kemandirian peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis

bagaimana penerapan model *social inquiry* berbantuan Kahoot dapat mengatasi permasalahan rendahnya keingintahuan dan kemandirian belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta.

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, peserta didik dilibatkan secara langsung dalam aktivitas belajar yang menuntut mereka berpikir kritis, berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman sebaya. Seperti dikemukakan oleh Bonwell dan Eison dalam publikasi (Frost, 1991) pembelajaran aktif adalah strategi yang mendorong peserta didik untuk tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga sebagai pelaku aktif yang terlibat dalam proses membangun pemahaman. Aktivitas seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah, dan presentasi menjadi bagian penting dari pembelajaran aktif karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan retensi materi.

Pendekatan ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk

mengambil tanggung jawab terhadap pemahamannya sendiri, serta mengenali strategi belajar yang paling sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajarnya. Dalam konteks penelitian ini, pembelajaran aktif terbukti mendorong peserta didik untuk lebih eksplorasi, reflektif, dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan tujuan utama model *social inquiry*, yaitu membentuk peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu tinggi, serta kemandirian dalam belajar. Dengan demikian, pembelajaran aktif bukan hanya mendukung pencapaian hasil belajar secara kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan karakter peserta didik secara menyeluruh.

Rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter penting yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Saridevita, 2020:76) "Keingintahuan berperan dalam mendorong peserta didik untuk secara aktif mengeksplorasi materi dan mencari informasi secara mandiri". Dalam suasana kelas yang menarik dan menantang, peserta didik akan lebih termotivasi untuk berinteraksi dengan materi pelajaran,

sehingga keterlibatan mereka dalam pembelajaran pun meningkat. Sikap ingin tahu tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik.

Senada dengan itu, (Wardani & Janattaka, 2022:366-368) menyatakan bahwa "Rasa ingin tahu merupakan sikap serta perilaku yang mencerminkan usaha untuk memahami suatu hal secara mendalam". Keingintahuan mendorong peserta didik untuk bertanya, berdiskusi, serta melakukan pencarian informasi secara aktif. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, pengembangan karakter rasa ingin tahu perlu mendapat perhatian serius, karena menjadi pondasi bagi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan belajar mandiri. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang memfasilitasi keingintahuan menjadi salah satu kunci dalam meningkatkan kualitas keterlibatan peserta didik.

Kemandirian belajar merupakan elemen krusial dalam pembentukan karakter peserta didik, terutama pada

jenjang sekolah dasar yang menjadi fondasi bagi proses belajar sepanjang hayat. Menurut (Arifin,2024:87-91) "Kemandirian belajar mencakup kemampuan peserta didik untuk mengambil inisiatif, menetapkan tujuan, serta mengelola proses belajar secara bertanggung jawab". Kemandirian ini tidak hanya ditandai oleh keaktifan dalam menyelesaikan tugas, tetapi juga oleh tingkat kepercayaan diri, kedisiplin, dan motivasi intrinsik peserta didik dalam memahami materi.

Peserta didik yang memiliki kemandirian belajar yang baik umumnya menunjukkan pencapaian akademik yang lebih stabil serta kesiapan mental dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Oleh karena itu, dukungan dari guru dan orang tua dalam menumbuhkan kemandirian belajar sangat dibutuhkan, lingkungan belajar yang memberi ruang bagi peserta didik untuk mencoba, gagal, dan memperbaiki secara mandiri akan memperkuat perkembangan karakter belajar mereka secara menyeluruh.

Model *social inquiry* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam mengeksplorasi,

memahami, dan memecahkan masalah sosial disekitarnya. Model ini dirancang untuk mendorong peserta didik mengembangkan pemahaman terhadap konsep-konsep sosial melalui proses penyelidikan, diskusi kelompok, dan pengambilan keputusan yang berbasis pengalaman langsung. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, *social inquiry* memberikan ruang bagi peserta didik untuk berinteraksi secara kolaboratif dan membangun makna dari peristiwa-peristiwa sosial yang mereka hadapi.

Menurut (Ritiauw & Mahananingtyas, 2021:33-34) “Model *social inquiry* merupakan pendekatan pembelajaran yang berlandaskan filosofi dan pedagogi kritis”. Dalam implementasinya, peserta didik diarahkan untuk bekerja dalam kelompok kecil dan mengikuti proses penyelidikan yang sistematis serta terpandu”. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman akademik, tetapi juga mengembangkan kecerdasan sosial melalui latihan komunikasi. Dengan demikian, penerapan *social inquiry* pada jenjang pendidikan dasar sangat relevan dalam membentuk peserta didik yang

berpikir kritis, adaptif, dan memiliki kepedulian terhadap lingkungannya.

Di era digital, pemanfaatan teknologi menjadi kebutuhan yang tak terelakkan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Menurut (Cipta, 2023:23.956) “Teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus menarik minat peserta didik”. Media berbasis teknologi, seperti video animasi, dan platform digital interaktif, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan mudah dipahami. Guru yang memanfaatkan teknologi secara optimal dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih variative dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif serta membantu mereka memahami konsep pengalaman belajar, penggunaan teknologi juga merangsang kreativitas dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu media teknologi yang saat ini banyak digunakan adalah *Kahoot*. Platform ini merupakan aplikasi berbasis permainan yang memungkinkan guru menyampaikan kuis secara *real-time* dengan cara

yang menyenangkan dan kompetitif. Menurut Kiryakova dkk., (2018) dalam (Tumurang & Chandra, 2022:150-155) “*Kahoot* adalah media pembelajaran berbasis game online yang dirancang untuk memudahkan guru dalam menyusun, membagikan, dan menjalankan kuis secara interaktif”. *Kahoot* tidak hanya menjadi alat evaluasi, tetapi juga media untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi. Dengan tampilan visual yang menarik dan mekanisme permainan yang sederhana, *Kahoot* sangat cocok diterapkan pada jenjang sekolah dasar, untuk mendorong minat belajar dan partisipasi aktif dalam kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam suatu fenomena dalam konteks ilmiah, sebagaimana adanya dilapangan. Menurut (Fadli,2021:34), penelitian deskriptif penting untuk memberikan potret nyata dari objek yang dikaji agar dapat dimaknai

secara utuh. Dalam konteks ini, objek penelitian adalah penerapan model pembelajaran *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* di kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta.

Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Strategi ini dipilih untuk mengeksplorasi penerapan model secara intensif pada satu lokasi dan subjek tertentu, sehingga peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang dinamika pembelajaran yang terjadi. Studi kasus memungkinkan peneliti menelusuri proese, perubahan perilaku belajar peserta didik, serta respon guru dan kepala sekolah terhadap implementasi pembelajaran inovasi tersebut.

Subjek penelitian terdiri dari 28 peserta didik kelas 4, satu s guru kelas, dan satu kepala sekolah. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi yaitu observasi terhadap aktivitas pembelajaran, wawancara dengan informan kunci, dan dokumentasi berupa catatan guru, lembar kerja peserta didik, dan dokumentasi visual

selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Di era digital saat ini, pendidikan yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik menjadi semakin penting. Kompetensi ini sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan global serta mendukung peserta didik menjadi pembelajar sepanjang hayat. Namun, di lapangan masih dijumpai berbagai kendala, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan observasi awal di kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta, ditemukan bahwa partisipasi aktif dan inisiatif belajar peserta didik masih rendah. Sebagian besar peserta didik cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung, kurang antusias dalam bertanya, dan tidak menunjukkan upaya eksplorasi terhadap materi yang diajarkan. Dari total 28 peserta didik, hanya sekitar 30% yang aktif dalam bertanya dan berdiskusi, sementara 70% lainnya tampak ragu untuk mengemukakan pendapat di kelas. Hal ini mengindikasikan rendahnya tingkat rasa ingin tahu dan kepercayaan diri

yang berdampak pada perkembangan kemandirian belajar mereka.

Fenomena ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penerapan model *social inquiry* berbantuan media Kahoot. Model ini menekankan proses penyelidikan sosial dan kolaborasi, yang diyakini dapat merangsang pemikiran kritis, inisiatif, serta keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, penelitian ini didasarkan pada pendekatan pembelajaran aktif (*active learning*) yang mendorong keterlibatan peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Disamping itu, teori keingintahuan (*curiosity theory*) dan kemandirian belajar (*self-directed learning*) menjadi dasar konseptual dalam memahami bagaimana peserta didik terdorong untuk mengeksplorasi materi dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri. Penerapan model *social inquiry* yang dikombinasikan dengan media *Kahoot* diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengoptimalkan keingintahuan dan

kemandirian belajar peserta didik kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta.

a) Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* di kelas 4 SD Negeri Mangkubumen Wetan Surakarta menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan rasa ingin tahu peserta didik. Observasi awal menunjukkan bahwa hanya 30% peserta didik yang aktif dalam diskusi, dan hanya lima peserta didik yang berani mengajukan pertanyaan. Hal ini mencerminkan rendahnya inisiatif belajar.

Setelah model diterapkan, peserta didik menjadi antusias aktif bertanya, dan menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam memahami materi. Kuis interaktif melalui *Kahoot* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih fokus dan terlibat. Kegiatan seperti diskusi dan pencarian informasi dalam *social inquiry* juga menumbuhkan semangat eksplorasi.

b) Kemandirian Belajar Peserta Didik

Optimalisasi pembelajaran di kelas 4 melalui model *social inquiry* menunjukkan adanya peningkatan bertahap dalam kemandirian belajar peserta didik. Sebelum model diterapkan, banyak peserta didik masih menunggu instruksi guru dan belum terbiasa menyelesaikan tugas secara mandiri. Hanya sebagian kecil yang menunjukkan inisiatif belajar.

Setelah intervensi, peserta didik mulai menunjukkan tanggung jawab lebih besar dalam menyelesaikan tugas, berani mengambil keputusan belajar, serta lebih aktif dalam kegiatan kelompok. Aktivitas kolaboratif dan pemecahan masalah dalam model *social inquiry* membantu membentuk sikap mandiri, sedangkan *Kahoot* memperkuat motivasi dan fokus belajar mereka. Meski belum semua peserta didik mencapai kemandirian penuh, model ini efektif sebagai langkah awal dalam membangun karakter pembelajar mandiri.

c) Tantangan Dan Solusi Yang Dihadapi Guru

Meskipun penerapan model *social inquiry* berbantuan *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik, guru tetap menghadapi sejumlah tantangan teknis selama proses implementasi. Salah satu kendala yang muncul adalah keterbatasan visibilitas tampilan *Kahoot* bagi peserta didik yang duduk dibagian belakang kelas. Hal ini dapat mengurangi efektivitas keterlibatan dalam menjawab kuis secara interaktif.

Sebagai solusi, guru perlu memastikan bahwa perangkat dan proyektor yang digunakan memiliki kualitas tampilan yang memadai dan dapat diakses secara visual oleh seluruh peserta didik. Selain itu, penataan tempat harus diperhatikan agar seluruh peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang setara.

d) Perbedaan Hasil Belajar

Optimalisasi proses pembelajaran di kelas 4 menunjukkan peningkatan signifikan dalam rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik setelah penerapan model *social*

inquiry dengan bantuan media *Kahoot*. Berdasarkan observasi awal keterlibatan peserta didik masih rendah, hanya sekitar 30% yang aktif dalam diskusi dan eksplorasi materi. Hal ini berdampak pada minimnya interaksi dan refleksi, yang menjadi faktor rendahnya hasil belajar

Setelah penerapan model, keterlibatan peserta didik meningkat, ditandai dengan meningkatnya rasa ingin tahu hingga 50% serta muncul inisiatif belajar. Meskipun tidak dilakukan perbandingan nilai kuantitatif, peningkatan kualitas proses belajar tercermin dari sikap peserta didik yang lebih aktif, mandiri, dan kritis. Lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui *Kahoot* turut memperkuat pemahaman konsep. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model ini berkontribusi positif terhadap hasil belajar, khususnya dalam aspek afektif dan kognitif peserta didik.

e) Keterlibatan Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran *social inquiry* berbantuan media *Kahoot* di kelas 4 SD Negeri

Mangkubumen Wetan Surakarta memberikan dampak positif terhadap rasa ingin tahu dan kemandirian belajar peserta didik. Observasi awal, menunjukkan rendahnya keterlibatan, dengan hanya sekitar 30% peserta didik yang aktif. Setelah intervensi, terjadi peningkatan signifikan pada aspek keingintahuan hingga 50% dan munculnya inisiatif belajar yang lebih kuat.

Peningkatan ini diperkuat oleh respon dari kepala sekolah, wali kelas, dan peserta didik yang menilai bahwa *Kahoot* mampu memicu minat belajar, sementara model *social inquiry* mendorong partisipasi aktif dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pandangan (Wardani & Janattaka, 2022) bahwa "Pembelajaran aktif dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan serta keingintahuan peserta didik secara dalam".

Dengan demikian, integrasi model *social inquiry* dan media *Kahoot* dapat menjadi strategi efektif dalam membangun karakter peserta didik yang mandiri dan

memiliki semangat eksploratif ditingkat sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, 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 ditunjukkan dengan naiknya keterlibatan aktif dari sekitar 30% menjadi lebih tinggi sekitar 50%, seiring antusiasme tinggi mereka dalam bertanya dan mengikuti kegiatan belajar.

Kemandirian belajar peserta didik juga menunjukkan perkembangan bertahap, terlihat dari inisiatif peserta didik dalam menyelesaikan tugas dan keberanian dalam mengambil keputusan belajar. Model *social inquiry* menstimulasi peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dalam proses belajar, sementara *Kahoot* berperan

mendorong keterlibatan melalui kuis yang interaktif dan kompetitif.

Meskipun terdapat kendala teknis seperti keterbatasan fasilitas dan dinamika kelas yang sempit menantang, peran guru sebagai fasilitator sangat menentukan keberhasilan implementasi. Secara keseluruhan, integrasi model *social inquiry* dan media *Kahoot* terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan kondusif bagi pengembangan karakter peserta didik yang kritis, mandiri, dan penuh rasa ingin tahu.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 Univ.
- Handini, O., & Mustofa, M. (2023). Model Pembelajaran Inovaif di Sekolah Dasar. Surakarta: FKIP UNISRI
- 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.
- Ritiau, 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.Seminar *Nasional:*
Universitas Negeri Jakarta, 16-21

Wardani, S. A., & Janattaka, N.
(2022b). Analisis Karakter Rasa
Ingin Tahu Siswa Pada Tema 8
Kelas III Sekolah Dasar. Prima
Magistra: *Jurnal Pendidikan
Karakter*, 12(2), 364–370.