

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* TERBIMBING BERBANTUAN
GAME EDUCAPLAY TERHADAP *CRITICAL THINKING* DAN HASIL BELAJAR
GEOGRAFI KELAS X SMA N 3 BUKITTINGGI**

Widya Shakira¹, Mentari Dian Pertiwi²

^{1,2} Pendidikan Geografi/ Universitas Negeri Padang

Alamat e-mail : widyasakira@gmail.com¹, mentaridianp@fis.unp.ac.id²

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the effect of applying the Guided Inquiry model assisted by Educaplay Game on hydrological material to improve Critical Thinking and Learning Outcomes of SMAN 3 Bukittinggi students. This type of research is experimental research using purposive sampling technique. The samples in this study were X E4 class students as the experimental class who were given treatment using the Guided Inquiry model assisted by Educaplay Game and X E1 students as the control class. Data collection using pre-test and post-test instruments in the form of multiple choice and essay that has been tested for validity and reliability. The result of this study is that there is an effect of Guided Inquiry on hydrosphere material on Critical Thinking. Independent Sample t-Test analysis used to measure Critical Thinking where the significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000 is smaller than 0.05 therefore Ho is rejected and Ha is accepted. For learning outcomes, the average post-test acquisition of the experimental class was 85.2 and the control class was 82. Data analysis using the Paired T-Test test from the calculated data obtained a significance level of 0.001 which is smaller than 0.05 indicates that Ho is rejected and Ha is accepted.

Keywords: Inkuiri Terbimbing, Game Edukasi, Critical Thinking, Hasil Belajar,

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* pada materi hidrologi untuk meningkatkan *Critical Thinking* dan Hasil Belajar siswa SMAN 3 Bukittinggi. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan Teknik pengumpulan sampel *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X E4 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* dan siswa X E1 sebagai kelas kontrol. Pengambilan data menggunakan instrumen pre-test dan post-test berbentuk pilihan ganda dan essay. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh *Inquiry* Terbimbing pada materi hidrosfer terhadap *Critical Thinking*. Analisis Uji *Independent Sample t-Test* yang digunakan untuk mengukur *Critical Thinking* dimana nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 oleh karna itu Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil belajar perolehan rata-rata *post -test* kelas eksperimen sebesar 85,2 dan kelas kontrol 82. Analisis data

menggunakan uji *Paired T-Test* dari data hasil perhitungan diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: *Inquiry* Terbimbing, *Game Educaplay*, *Critical Thinking*, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Di Indonesia, sistem Pendidikan masih cenderung berfokus pada kemampuan dasar seperti membaca dan menghafal. Namun, untuk menjawab tantangan abad ini, peserta didik perlu dibekali dengan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta keterampilan dalam memecahkan masalah sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran abad ke-21 harus mengarah pada pengembangan berbagai keterampilan esensial yang dikenal sebagai 4C, yaitu *Critical Thinking*, *communication*, *collaboration* dan *creativity* (Idris, 2023).

Pada pembelajaran abad ke 21 salah satu keterampilan yang diperlukan yaitu berpikir kritis dengan kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi dan mengambil Keputusan terhadap informasi yang diperoleh oleh siswa (Pangestu Deviyanti, 2024). Sejalan dengan itu, penilaian dalam proses belajar mengajar menjadi aspek penting dalam mengukur keberhasilan pembelajaran. Penilaian merupakan proses pengambilan keputusan berdasarkan informasi yang diperoleh dari pengukuran hasil belajar, baik melalui instrumen tes maupun nontes, dengan tujuan memberikan nilai terhadap kualitas tertentu.

Hasil belajar merupakan ukuran keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang ditunjukkan melalui skor yang diperoleh dari tes pada materi tertentu (Purwaningsih, 2022). Dalam konteks ini, hasil belajar juga merupakan objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh murid setelah mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Pemerolehan kemampuan baru tersebut akan terwujud dalam perubahan tingkah laku tertentu, seperti dari tidak tahu menjadi tahu tentang seluk-beluk gejala tertentu (Henniwati, 2021).

Untuk menilai pencapaian siswa dalam belajar, terdapat berbagai indikator yang digunakan, salah satu teori yang paling berpengaruh dikemukakan oleh Benjamin Bloom, yang mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Henniwati, 2021). Ranah kognitif sendiri melibatkan berbagai tingkat kemampuan berpikir, dimulai dari mengingat dan memahami informasi dasar hingga kemampuan menganalisis, menyebarkan, dan menciptakan pengetahuan baru.

Salah satu aspek penting dalam ranah kognitif adalah *Critical Thinking* (kemampuan berpikir kritis). Ini mencakup keterampilan

menganalisis masalah secara mendalam, mengumpulkan bukti-bukti yang ada, serta menarik kesimpulan yang logis dan tujuan.

Critical Thinking (kemampuan berpikir kritis) berdasarkan beberapa pendapat dapat didefinisikan sebagai proses aktif dan rasional menggunakan keterampilan berpikir secara penuh kesadaran, yang melibatkan pertimbangan dan evaluasi terhadapnya. Indikator berpikir kritis menurut Ennis (1995) dalam Samin 2023 kemampuan berpikir kritis dikelompokkan dalam lima aktivitas antara lain : 1) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*); 2) Membangun keterampilan dasar (*basic support*); 3) Membuat kesimpulan (*inferring*); 4) Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*); 5) Mengatur strategi dan taktik (*strategy dan tectiecs*)

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan selama Praktek Lapangan Kependidikan di SMA Negeri 3 Bukittinggi, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran geografi. Siswa cenderung pasif saat mengikuti pembelajaran, menunjukkan tingkat keterlibatan yang rendah, serta mereka jarang mengajukan pertanyaan, kurang aktif dalam diskusi, serta menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan berpikir kritis. Selain itu, hasil belajar yang dicapai sebagian besar siswa masih di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Faktor penting yang ikut berperan dalam permasalahan ini adalah pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru, dengan penyampaian materi secara satu arah, sehingga siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi konsep secara mendalam dan mengembangkan pemahaman yang lebih luas. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi, kurang termotivasi untuk belajar, dan kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapat.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 3 Bukittinggi adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing berbasis *Game Educaplay*.

Model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing merupakan metode pembelajaran berpusat pada siswa atau *Student-Centered Learning (SCL)*. Model ini mendorong keterlibatan aktif siswa, terutama dalam menyajikan hasil eksperimen mereka, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran (Abdullah, 2020).

Model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing dipilih untuk dipadukan dengan *Game Educaplay*. *Educaplay* adalah platform digital yang menyediakan berbagai konten dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. *Game Educaplay* menyediakan beragam aktivitas interaktif, termasuk kuis, teka-teki silang, dan permainan memori, yang bisa disesuaikan dengan materi ajar (Sepriyanti et al., 2024). karena

memiliki karakteristik yang saling mendukung dalam meningkatkan *Critical Thinking* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.

Dalam implementasinya, *Inquiry* Terbimbing menekankan pada proses penemuan yang terstruktur dimana siswa dibimbing untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah melalui tahapan-tahapan yang sistematis - mulai dari merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis, hingga menarik Kesimpulan (Wahyudi et al., 2003). Ketika diintegrasikan dengan platform *Game Educaplay*, kombinasi ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih eksploratif dan menarik.

Berdasarkan permasalahan permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan *Critical Thinking* dan hasil belajar maka diperlukan adanya penelitian. Sehingga peneliti

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Uji Hipotesis *Critical Thinking*

Tabel 1. Uji T Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower		
Nilai	Equal variances assumed	.384	.538	-3.813	70	.000	-6.528	1.712	-9.943	-3.113	
	Equal variances not assumed			-3.813	69.875	.000	-6.528	1.712	-9.943	-3.113	

Uji *Independent Sample t-Test* digunakan untuk mengetahui apakah

bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* Terhadap *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Geografi Kelas X SMA Negeri 3 Bukittinggi”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan Teknik pengumpulan sampel *purposive sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas X E4 sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* dan siswa X E1 sebagai kelas kontrol. Pengambilan data menggunakan instrumen pre-test dan post-test berbentuk pilihan ganda dan essay yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

terdapat perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak

saling berpasangan. Syarat utama dalam uji ini adalah bahwa data harus berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Berdasarkan hasil uji yang ditampilkan pada tabel di atas, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang menggunakan model *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* dan kelompok yang tidak menggunakan model tersebut.

Uji Hipotesis Hasil Belajar

Tabel 2. Uji Kelas Eksperimen

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				Pair 1	-20.417			

Berdasarkan table diatas, Uji T (*paired sample T-test*) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* untuk melihat nilai t table maka didasarkan pada taraf signifikan.

Jika Sisnifikansi >0,05 maka Ho Diterima

Jika signifikansi < 0,05 maka Ho ditolak

Merujuk pada hasil tabel, nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 3 Bukittinggi.

Tabel 3. Uji T Postest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Independent Samples Test									
		Sig.	t	Df	Sig. (2-Tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of The Difference	
F								Lower	Upper
Nilai	Equal Variances Assumed	.306	.582	-2.375	70	.020	-5278	2.223	-9.711 -845
	Equal Variances Not Assumed			-2.375	69.982	.020	-5278	2.223	-9.711 -845

Uji Hipotesis yang digunakan pada table diatas adalah uji *independent sample t Tast*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel yang tidak berpasangan. Persyaratan pokok dalam uji

independen sampel t test adalah data berdistribusi normal dan homogen (tidak mutlak).

Berdasarkan hasil uji yang ditampilkan pada tabel diatas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,020 < 0,05, maka Ho ditolak dan

Ha diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan model *Inquiry* Terbimbing berbantuan Uji N-Gain

Game Educaplay dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 3 Bukittinggi

Tabel 5. Uji N-Gain Pretest Posttest Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	36	.29	.93	.5780	.16775
NGain_Persen	36	29.09	92.59	57.8001	16.77546
Valid N (listwise)	72				

Berdasarkan tabel diatas pada nilai *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen N-Gain skor sebesar 0,5673. Pada rentang nilai 0,5673 ini berada pada kategor sedang dengan

rentang (0,3 - 0,7). Untuk N-Gain persen nilai rata rata yang diperoleh adalah 57,80 yang berada pada rentang 56 – 75, sehingga dapat dikategorikan cukup efektif.

Tabel 6. Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain_Score (Kontrol)	36	.29	.85	.4930	.12761
N-Gain_Persen (Kontrol)	36	28.85	84.85	49.2991	12.76088
N-Gain_Score (Eksperimen)	36	.29	.93	57.80	.16775
N-Gain_Persen (Eksperimen)	36	29.09	92.59	57.8001	16.77546
Valid N (listwise)	72				

Merujuk pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* dan *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang cukup jelas. Rata-rata skor N-Gain untuk kelas kontrol tercatat sebesar 0,4930. Berdasarkan interpretasi rentang skor N-Gain (0,3 – 0,7), nilai ini termasuk dalam kategori sedang. Sementara itu, kelas eksperimen memiliki rata-rata skor N-Gain sebesar 0,5780, yang juga berada dalam kategori sedang.

Jika ditinjau dari N-Gain dalam bentuk persentase, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar

49,30. Berdasarkan kriteria efektivitas N-Gain dalam bentuk persen, nilai ini masuk dalam rentang 40 – 55%, yang diklasifikasikan sebagai kurang efektif. Di sisi lain, kelas eksperimen mencatat rata-rata N-Gain persentase sebesar 57,80. Berdasarkan tafsiran efektivitas, angka tersebut termasuk dalam kisaran 56 – 75%, sehingga digolongkan sebagai cukup efektif.

Pembahasan

Pada penelitian ini penerapan *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* dapat

meningkatkan *Critical Thinking* siswa. *Critical Thinking* diukur menggunakan soal essay yang sebelumnya sudah disesuaikan dengan indikator *Critical Thinking*. Penilaian kemampuan berpikir kritis diukur dengan menggunakan indikator berpikir kritis yang dikemukakan oleh (Samin, 2023) kemampuan berpikir kritis dikelompokkan dalam lima aktivitas antara lain : 1) Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*); 2) Membangun keterampilan dasar (*basic support*); 3) Membuat kesimpulan (*inferring*); 4) Memberikan penjelasan lebih lanjut (*advance clarification*); 5) Mengatur strategi dan taktik (*strategy dan tectics*).

Kombinasi antara pendekatan *Inquir* dan *Game based learning* dalam penelitian ini juga memperkuat temuan Suryani & Suardana (2021) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat memfasilitasi proses metakognisi siswa, yang merupakan komponen kunci dalam *Critical Thinking*. *Educaplay*, sebagai media pembelajaran berbasis *Game*, menyajikan materi dalam bentuk kuis dan simulasi yang mendorong siswa untuk berpikir sistematis dalam memecahkan masalah. Hal ini sesuai dengan teori *scaffolding* Vygotsky (1978), di mana bantuan berbasis teknologi dapat berfungsi sebagai pendukung (*scaffold*) untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* berbantuan *Game Educaplay* berpengaruh

signifikan terhadap peningkatan kemampuan *Criticalthinking* siswa di SMA Negeri 3 Bukittinggi. Hal ini dibuktikan melalui uji statistik *Independent Sample t-Test* yang menghasilkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, sehingga H_1 diterima. Temuan ini sejalan dengan penelitian Purnama et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Game* edukasi seperti *Educaplay* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis melalui tantangan interaktif.

Pengaruh model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* berbantuan *game Educaplay* terhadap hasil belajar tercermin dari perbandingan hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen, dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* dan posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan yang cukup jelas. kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,30. Berdasarkan kriteria efektivitas N-Gain dalam bentuk persen, nilai ini masuk dalam rentang 40 – 55%, yang diklasifikasikan sebagai kurang efektif. Di sisi lain, kelas eksperimen mencatat rata-rata N-Gain persentase sebesar 57,80. Berdasarkan tafsiran efektivitas, angka tersebut termasuk dalam kisaran 56 – 75%, sehingga digolongkan sebagai cukup efektif.

Menurut Nurrita (2018) Hasil belajar mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang melibatkan penilaian terhadap

pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, serta mencerminkan adanya perubahan dalam perilaku mereka. Sehingga untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa di kelas maka diterapkan model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* berbantuan *Game Educaplay*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* berbantuan *Game Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Bukittinggi. Berdasarkan analisis data, kelas eksperimen yang menggunakan model ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol, dengan rata-rata nilai *post-test* sebesar 83,47 dibandingkan 78,19 pada kelas kontrol. Temuan ini sejalan dengan penelitian Putra et al. (2023) yang menyatakan bahwa integrasi *Game* edukasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 18,7%.

Keefektifan *Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme. Pertama, fitur gamifikasi dalam *Educaplay* seperti kuis interaktif dan sistem reward berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, sebagaimana diungkapkan oleh Saputra dan Wijaya (2022) dalam penelitiannya tentang *Game-Based Learning*. Kedua, format pembelajaran visual dan dinamis pada *Educaplay* memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih

mendalam, seperti yang diamati oleh Dewi et al. (2023). Ketiga, sistem umpan balik instan dalam *Educaplay* memungkinkan siswa untuk segera mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan pemahaman, mekanisme yang juga ditemukan efektif dalam penelitian Kurniawan (2023).

Penerapan model *Inquiry Terbimbing* berbantuan *Educaplay* pada kelas eksperimen memberikan peningkatan pemahaman yang lebih maksimal dibandingkan dengan kelas control. Hal ini disebabkan oleh sintaks dalam model tersebut mendukung peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bawah penerapan model *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Educaplay* dapat meningkatkan *Critical Thinking* dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran geografi di SMA N 3 Bukittinggi. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Rambe et al (2020) menunjukkan bahwa *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* berpengaruh terhadap kemampuan *Critical Thinking* siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *Critical Thinking* dan hasil belajar siswa SMA

Negeri 3 Bukittinggi. Dengan hasil hipotesis diperoleh nilai Sig untuk mengukur *Critical Thinking*. (2-tailed) sebesar $0,020 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan model *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* dalam meningkatkan *Critical Thinking* siswa SMA Negeri 3 Bukittinggi. Serta untuk Hasil belajar ditinjau dari N-Gain dalam bentuk persentase, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,30. Berdasarkan kriteria efektivitas N-Gain dalam bentuk persen, nilai ini masuk dalam rentang 40 – 55% (kurang efektif), dan kelas eksperimen mencatat rata-rata N-Gain persentase sebesar 57,80. Berdasarkan tafsiran efektivitas, angka tersebut termasuk dalam kisaran 56 – 75%(cukup efektif).

E. Daftar Pustaka

Abdullah, T. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Media Peta Pada Siswa Kelas Iv Sd 31 Kota Ternate. *Foramadiahi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Keislaman*, 12(2), 105.

Agnafia, D. N. (2019). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi*. 6(1), 45–53.

Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget Terhadap Hasil Belajar Menulis Esai*. 7, 2685–2690.

Carol C. Kuhlthau, Leslie K. Maniotes, A. K. C. (2015). *Guided Inquiry : Learning In The 21st Century*.

Diah Ayu Febiana. (2023). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Jeopardy Review Terhadap Peningkatan Hasil Belajarpeserta Didik Mi Miftahul Ulum Waringinsari Barat Pringsewu*.

Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). *Pengembangan Lkpd Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik Developing Students Worksheet On Guided Inquiry To Improve Critical Thinking Skills And Learning Outcomes Of Students*. 4(1), 26–40.

Gunawan, G., Yuliani, A., & Amelia, R. (2024). *Penerapan Model Discovery Learning Berbatuan Edpuzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Smp Kelas Vii Di Smpn 3 Cikalongwetan*. 7(5), 823–834.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i5.24752>

Henniwati, H. (2021). *Efektifitas Metode Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Determinan Dan Invers Matriks Pada Siswa Kelas X Mm1 Smk Negeri 1 Kabanjahe Di Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020*. 7(1), 83–88.

Idris, M. (2023). *Pengintegrasian Keterampilan Abad 21 4c (Critical Thinking And Problem Solving,*

- Communication, Creativity, Dan Collaboration) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sma Negeri 1 Bojonegoro Dan Sma Plus Ar Rahmat Bojonegoro.*
- Lovisia, E. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar.* 2.
- Ismail, S., Rahman, M. H., & Muhammad, N. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum Dan Impuls Kelas X Mia 5 Sma Negeri 1 Kota Ternate Abstrak.* 4(2), 31–36.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.* 03, 171–187.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa.* 1(1), 128–135.
- Pangestu Deviyanti, F. F. M. (2024). *Biochephy: Journal Of Science Education Pengaruh Model Pbl Berbasis Media Video Terhadap Berpikir.* 4(2), 903–910. <https://doi.org/10.52562/Biochephy.V4i2.1336>
- Purwaningsih. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi.* 2(4), 422–427.
- Purwaningsih. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi.* 2(4), 422–427.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). *Efektifitas E-Lkpd Berbasis Pendekatan Investigasi Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar.* 05(01), 86–96.
- Rambe, Y. A., Silalahi, A., & Sudrajat, A. (2020). *The Effect Of Guided Inquiry Learning Model And Critical Thinking Skills On Learning Outcomes.* 488(Aisteel), 151–155.
- Ristina Dwi Utami, Sutrisna Wibawa, M. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah.* 08.
- Samin, S.Pd., M. P. (2023). *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi.*
- Sepriyanti, D., Supriatna, D., & Hartono, R. (2024). *Pengaruh Game Edukasi Educaplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Di Sdn Neglasari 02.* 13(2).
- Wahyudi, I., Fisika, P., Lampung, U., Belajar, H., & Terbimbing, I. (2003). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Pendekatan Terpadu Stem Terhadap Hasil.* 15–27.