

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS PESERTA
DIDIK KELAS V MELALUI MODEL *INQUIRY LEARNING* BERBASIS MEDIA
EDUCAPLAY PADA MATA PELAJARAN IPAS**

Mulyani¹, Badarudin², Indar Purbatin³

^{1,2} PPG FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto, ³ SD Negeri 2 Pliken

¹mulyanithok122@gmail.com, ²badarudinbdg@gmail.com,

³indarpurbatin9@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to improve the critical thinking skills of fifth-grade students at SDN 2 Pliken through the implementation of the Inquiry Learning model integrated with Educaplay-based media in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject. The research was motivated by findings indicating low student skills in filtering information, analyzing data, and drawing logical conclusions based on observation results and diagnostic assessments. Conducted through two cycles of classroom action research, the learning process followed the inquiry syntax combined with interactive Educaplay media to create active and meaningful learning experiences. Data were collected using a non-test technique, namely observation, and analyzed using Microsoft Excel 2019. The results showed a significant improvement in both critical thinking skills and student learning outcomes from Cycle I to Cycle II. The average learning score increased considerably, from 56% in the first meeting of Cycle I to 81.2% by the end of Cycle II. Although a slight decline occurred at the beginning of Cycle II (72.4%), the results remained above the Minimum Mastery Criteria and showed an overall upward trend. Students' critical thinking skills also improved, with the percentage of those categorized as high increasing from 8% in early Cycle I to 76% at the end of Cycle II. These findings demonstrate that the Inquiry Learning model integrated with interactive digital media is effective in developing critical thinking and strengthening the dimensions of the Pancasila Student Profile. This study recommends applying similar models in IPAS and other subjects as an innovative 21st-century learning strategy.

Keywords: *critical reasoning skills, Inquiry Learning, Educaplay, IPAS, 21st-century learning.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis peserta didik kelas V SDN 2 Pliken melalui penerapan model pembelajaran *Inquiry Learning* berbasis media *Educaplay* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Latar belakang penelitian ini berangkat dari temuan rendahnya

keterampilan peserta didik dalam menyaring informasi, menganalisis data, dan menarik kesimpulan secara logis berdasarkan hasil observasi dan asesmen diagnostik. Melalui dua siklus tindakan kelas, pembelajaran dilakukan dengan sintaks inquiry yang dikombinasikan dengan media interaktif *Educaplay* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan bermakna. Teknik pengambilan data dilakukan menggunakan non test yaitu observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan Microsoft Excel 2019. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan signifikan pada keterampilan bernalar kritis maupun hasil belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, dari rata-rata 56% pada pertemuan pertama siklus I menjadi 81,2% pada akhir siklus II. Meskipun sempat mengalami penurunan pada awal siklus II (72,4%), hasil belajar tetap berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal dan menunjukkan tren peningkatan. Keterampilan bernalar kritis peserta didik juga mengalami perkembangan dari 8% kategori tinggi pada awal siklus I menjadi 76% pada akhir siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa model *Inquiry Learning* yang dipadukan dengan media digital interaktif efektif dalam membangun keterampilan berpikir kritis dan mendukung penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila. Penelitian ini merekomendasikan penerapan model serupa dalam pembelajaran IPAS dan mata pelajaran lainnya sebagai strategi inovatif pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: keterampilan bernalar kritis, *Inquiry Learning*, *Educaplay*, IPAS, pembelajaran abad ke-21.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk manusia yang berdaya saing tinggi dan berkarakter kuat. Dalam era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0, tantangan pendidikan tidak hanya terletak pada penguasaan pengetahuan faktual, melainkan juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS), salah satunya adalah keterampilan bernalar kritis. Keterampilan ini menjadi bagian integral dari pembelajaran abad ke-21

dan menjadi fokus utama dalam kebijakan Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan penguatan enam dimensi kompetensi, termasuk keterampilan bernalar kritis, sebagai arah transformasi pendidikan nasional (Kemendikbudristek, 2022).

Keterampilan bernalar kritis (*critical thinking skills*) adalah keterampilan peserta didik untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merespon masalah secara logis dan sistematis dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengambil keputusan yang

tepat berdasarkan bukti dan alasan yang kuat (Pertiwi et.,al 2024). Menurut Ennis dalam (Hartono, 2022) bernalar kritis meliputi kemampuan memberikan penjelasan sederhana, membangun argumen yang didukung bukti, menarik kesimpulan yang valid, dan menggunakan strategi reflektif untuk menentukan tindakan yang tepat. Dengan keterampilan ini, peserta didik tidak hanya mampu memahami informasi, tetapi juga menggunakannya untuk berpikir secara mandiri, mengambil keputusan yang bertanggung jawab, dan menghadapi permasalahan kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, hasil observasi awal di kelas V SDN 2 Pliken menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam menyaring informasi yang relevan, mengaitkan antar informasi, dan menyusun kesimpulan logis berdasarkan hasil pengamatan. Ketika diminta untuk melakukan simulasi tentang sistem organ tubuh dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), peserta didik belum mampu menyaring informasi penting, bahkan sering kesulitan memahami hubungan

antar konsep. Selain itu, hasil tes formatif dan diskusi kelompok menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum aktif dalam proses penyelidikan dan belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis yang memadai, seperti mengajukan pertanyaan berbobot atau menganalisis penyebab suatu peristiwa ilmiah secara mendalam.

Masalah tersebut sebagian besar disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), di mana peserta didik menjadi penerima informasi pasif. Padahal, pendekatan Kurikulum Merdeka justru mendorong pembelajaran yang berpihak pada peserta didik dan memfasilitasi mereka untuk menjadi pembelajar mandiri yang aktif dan reflektif (Kemdikbudristek, 2022). Oleh karena itu, diperlukan inovasi strategi pembelajaran yang mampu menstimulus keterlibatan peserta didik secara aktif dan mengembangkan keterampilan bernalar kritis mereka.

Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis adalah model *Inquiry*

Learning. Model *Inquiry Learning* mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam merumuskan masalah, menyusun hipotesis, melakukan penyelidikan, menganalisis data, dan menyimpulkan secara mandiri sehingga terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan bernalar kritis (Hasmi et al., 2023). *Inquiry Learning* sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui pengalaman dan interaksi sosial. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Inquiry Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi ilmiah peserta didik secara signifikan (Diarsy & Pahlevi, 2024).

Agar proses pembelajaran berbasis inquiry berjalan optimal, dibutuhkan dukungan media yang interaktif dan kontekstual. *Educaplay*, sebagai salah satu platform digital pembelajaran, menyediakan fitur interaktif seperti kuis, teka-teki silang, permainan edukatif, dan pemetaan konsep, yang terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Khoirunnisak et

al., 2025). Media ini selaras dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang lekat dengan teknologi digital, serta mampu memfasilitasi pembelajaran yang kolaboratif, bermakna, dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan upaya peningkatan keterampilan bernalar kritis peserta didik kelas V melalui model *Inquiry Learning* berbasis media *Educaplay* pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai dengan arah transformasi pendidikan nasional melalui Kurikulum Merdeka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, sebagaimana yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto, 2016). PTK ini dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas V SDN 2 Pliken.

Subjek penelitian adalah 25 peserta didik kelas V SDN 2 Pliken, Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas, yang terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 selama bulan April sampai Mei 2025.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan bernalar kritis peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui model *Inquiry Learning* berbasis media *Educaplay*. Media *Educaplay* digunakan dalam bentuk kuis interaktif, teka-teki silang, permainan, serta pemetaan konsep.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes dan non-tes. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik menggunakan soal pilihan ganda. Teknik non-tes dilakukan dengan observasi terhadap aktivitas dan keterampilan bernalar kritis peserta didik yang diamati menggunakan lembar observasi berdasarkan indikator dari Ennis (2011) yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Indikator Keterampilan Bernalar Kritis

Indikator keterampilan Berpikir Kritis	Sub Keterampilan
Memberi penjelasan sederhana (<i>elementary clarification</i>)	1. Memfokuskan pertanyaan
	2. Menganalisis argumen
	3. Bertanya dan menjawab pertanyaan tentang suatu penjelasan dan tantangan
Membangun keterampilan dasar (<i>basic support</i>)	1. Mempertimbangkan kredibilitas suatu sumber
	2. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi
Membuat kesimpulan (<i>inference</i>)	1. Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi
	2. Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi
	3. Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan
Membuat penjelasan (<i>advanced clarification</i>)	1. Mendefinisikan istilah
	2. Mengidentifikasi asumsi
Strategi dan taktik (<i>strategy and tactic</i>)	1. Memutuskan suatu tindakan
	2. Berinteraksi dengan orang lain

(Sumber: Ennis dalam (Hartono, 2022))

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan bernalar kritis dan hasil belajar peserta didik

kelas V SDN 2 Pliken melalui penerapan model *Inquiry Learning* berbasis media *Educaplay* pada pembelajaran IPAS. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan lembar observasi keterampilan bernalar kritis.

1. Hasil Belajar Peserta Didik

Pada Siklus I, pertemuan pertama dengan materi Proses Pernapasan Manusia, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik sebesar 56, dengan 68% peserta didik berada pada kategori “kurang” dan hanya 4% mencapai kategori “baik”. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik masih pasif dan belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis inkuiri, serta pemanfaatan media *Educaplay* masih terbatas sebagai kuis awal tanpa penguatan konsep yang mendalam. Pada pertemuan kedua dengan materi Gangguan Sistem Pernapasan, rata-rata nilai meningkat menjadi 81,2, di mana 40% peserta didik sudah masuk kategori “baik” dan “sangat baik”. Peserta didik mulai berani berdiskusi, meskipun masih memerlukan bimbingan dalam menyusun kesimpulan, dan media *Educaplay*

mulai dimanfaatkan sebagai sarana latihan dan penguatan meskipun belum sepenuhnya mandiri.

Pada Siklus II pertemuan pertama, materi yang dibahas adalah Sistem Pencernaan Manusia. Rata-rata nilai peserta didik mencapai 72,4, mengalami sedikit penurunan dibanding siklus sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh sebagian peserta didik yang mulai menunjukkan kejenuhan dan belum sepenuhnya terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pada pertemuan kedua, materi berlanjut ke Tahap Pertumbuhan Manusia. Terjadi peningkatan signifikan pada rata-rata nilai peserta didik, yakni menjadi 82. Peserta didik terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Mereka mampu mengikuti aktivitas secara lebih fokus, berdiskusi secara aktif, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Pembelajaran pun berlangsung lebih efektif dan bermakna.

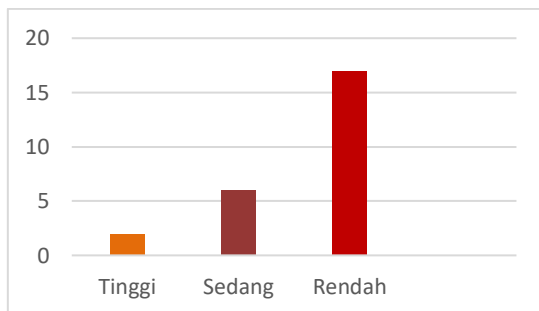
2. Keterampilan Bernalar Kritis Peserta Didik

Keterampilan bernalar kritis peserta didik diukur berdasarkan indikator Ennis (2011), yaitu elementary clarification, basic support, inference,

advanced clarification, dan strategy and tactic. Berikut adalah perkembangan keterampilan bernalar kritis pada setiap pertemuan:

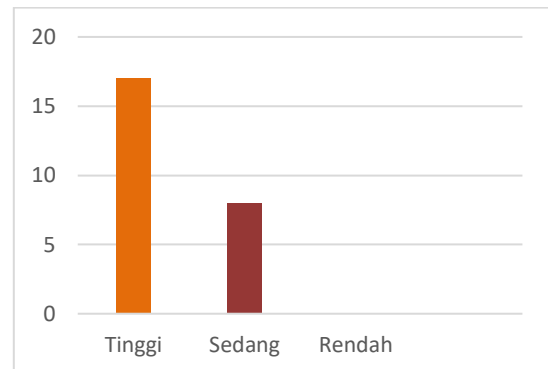
Siklus I

Pertemuan 1:



Pada pertemuan pertama, sebagian besar peserta didik masih tampak pasif dan belum terbiasa mengajukan pertanyaan maupun menanggapi informasi secara kritis. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa 72% peserta didik berada pada kategori “rendah”, 20% pada kategori “sedang”, dan hanya 8% yang masuk kategori “tinggi”. Peserta didik masih kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting dan menghubungkan data yang diperoleh dari aktivitas pembelajaran.

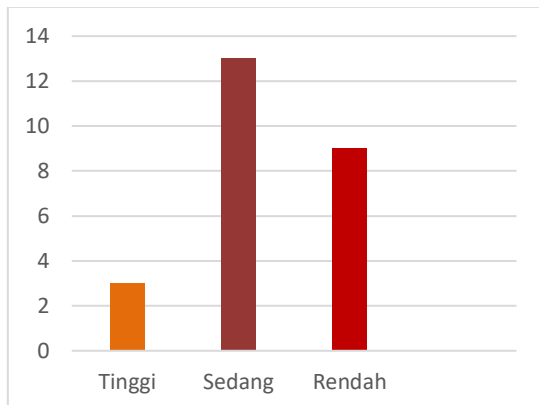
Pertemuan 2:



Hasil analisis pada pertemuan kedua menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan bernalar kritis peserta didik. Sebanyak 56,7% berada pada kategori tinggi, Sebanyak 36% peserta didik berada pada kategori tinggi, 52% pada kategori sedang, dan 12% pada kategori rendah. Meskipun jumlah peserta didik dalam kategori rendah menurun dibandingkan siklus sebelumnya, proporsi peserta didik dalam kategori tinggi juga menurun dari Siklus I pertemuan kedua. Hal 26,7% pada kategori sedang, dan 0% pada kategori rendah. Hasil ini mencerminkan keberhasilan pembelajaran dalam mendorong perkembangan keterampilan bernalar kritis secara menyeluruh. Peserta didik mulai berani menarik kesimpulan sederhana, namun masih memerlukan bimbingan dalam menyusun argumen yang kuat.

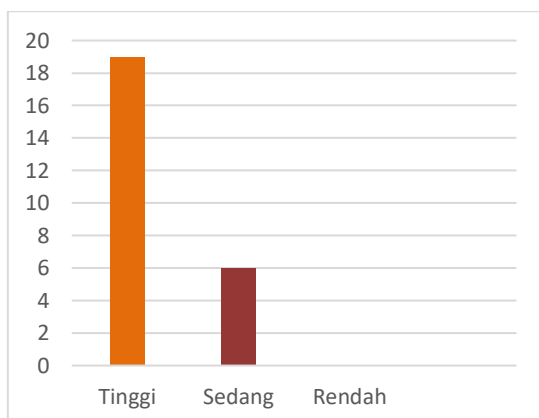
Siklus II

Pertemuan 1:



Pada Siklus II pertemuan pertama, keterampilan bernalar kritis peserta didik menunjukkan hasil yang masih fluktuatif. ini menunjukkan bahwa keterampilan bernalar kritis peserta didik belum stabil dan masih memerlukan penguatan dalam pembelajaran berikutnya agar peningkatan yang dicapai lebih konsisten.

Pertemuan 2:



Pada pertemuan kedua Siklus II, keterampilan bernalar kritis peserta didik meningkat secara signifikan. Seluruh peserta didik sudah mampu menyusun argumen berdasarkan

bukti, mengevaluasi hasil diskusi secara kritis, dan menarik kesimpulan yang logis. Persentase peserta didik pada kategori “tinggi” mencapai 76%, sedangkan sisanya sebanyak 32% berada pada kategori “sedang”. Tidak ada lagi peserta didik yang masuk kategori “rendah”. Hal ini menunjukkan bahwa model *Inquiry Learning* berbasis media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan keterampilan bernalar kritis peserta didik secara bertahap di setiap pertemuan.

3. Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dan keterampilan bernalar kritis peserta didik dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan efektivitas penerapan model *Inquiry Learning* berbasis media *Educaplay* dalam pembelajaran IPAS. Pada siklus awal, peserta didik cenderung pasif dan belum terbiasa dengan pendekatan inkuiri, sehingga hasil belajar dan keterampilan bernalar kritis masih rendah. Hal ini mencerminkan karakteristik pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan minim partisipasi aktif dari peserta didik. Namun, pada siklus kedua, dengan

pembelajaran yang lebih terstruktur, peserta didik mulai menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses eksplorasi, diskusi, dan penyelidikan materi. Kegiatan seperti menyusun peta konsep dan berdiskusi dalam kelompok kecil terbukti efektif mendorong peserta didik membangun pemahaman secara mandiri dan kolaboratif.

Model *Inquiry Learning*, sebagai metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan proses penyelidikan, telah terbukti secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan bernalar kritis peserta didik (Depin et al., 2024). Proses pembelajaran yang melibatkan tahap orientasi, perumusan masalah, hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan ini mendorong peserta didik untuk aktif bertanya, mengumpulkan dan menganalisis informasi secara sistematis dan kritis (Kartini Ester et al., 2023).

Penggunaan media *Educaplay* meningkatkan keterlibatan peserta didik secara signifikan. Media ini menyediakan kuis interaktif, teka-teki, dan peta konsep digital yang tidak

hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang memotivasi peserta didik untuk berlatih dan mengeksplorasi materi lebih lanjut. Elemen gamifikasi dan interaktivitas dalam *Educaplay* dapat memicu motivasi intrinsik, sesuai dengan prinsip motivasi belajar yang menekankan pentingnya perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan dalam proses pembelajaran (Fadillah, 2024).

Namun, data menunjukkan adanya fluktuasi pada pertemuan pertama siklus II, di mana terjadi penurunan rata-rata hasil belajar. Kondisi ini kemungkinan disebabkan oleh kejenuhan peserta didik terhadap pola pembelajaran yang kurang bervariasi. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa pengulangan stimulus yang sama tanpa variasi dapat menurunkan respons positif peserta didik (Sudirman et al., 2020). Oleh karena itu, guru perlu mengombinasikan media digital seperti *Educaplay* dengan media konkret dan kegiatan kooperatif yang lebih interaktif, seperti eksperimen langsung, roleplay, atau diskusi kelompok yang menstimulasi keterlibatan emosional dan sosial

peserta didik. Pendekatan ini mendukung prinsip konstruktivisme sosial yang menekankan pembelajaran optimal terjadi melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial dalam zona perkembangan proksimal.

Keberhasilan penerapan *Inquiry Learning* ini memperkuat prinsip konstruktivisme sosial, di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman bermakna. Model ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif bertanya, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan secara logis. Media *Educaplay* memperkuat peran guru sebagai fasilitator yang menjembatani peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang sedikit di atas kemampuan aktual mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas belajar dan media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Guru membimbing peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang menantang namun masih dalam jangkauan kemampuan mereka, sehingga peserta didik terdorong untuk aktif berdiskusi,

bertanya, dan berpendapat dalam kelompok kecil (Nurhalisa et al., 2021).

Peningkatan keterampilan bernalar kritis menunjukkan bahwa model pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada pencapaian kognitif, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yang esensial dalam Kurikulum Merdeka dan Profil Pelajar Pancasila. Peserta didik tidak hanya memahami fakta, tetapi juga mampu mengevaluasi informasi, mengajukan argumen logis, dan membuat keputusan berbasis bukti. Hal ini sejalan dengan definisi keterampilan bernalar kritis yaitu memproses informasi, menganalisis argumen, mengevaluasi bukti, serta mengambil keputusan berdasarkan penalaran yang logis dan sistematis.”

(Hasmi et al., 2023).

Dengan demikian, penerapan *Inquiry Learning* yang diperkaya media interaktif seperti *Educaplay* dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif yang selaras dengan kebutuhan abad ke-21. Guru juga dituntut untuk mengembangkan variasi strategi dan pendekatan adaptif guna memastikan peningkatan

keterampilan bernalar kritis yang konsisten dan berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Inquiry Learning* berbasis media *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan bernalar kritis peserta didik kelas V SDN 2 Pliken pada pembelajaran IPAS. Terjadi peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II, baik dari segi nilai rata-rata hasil belajar maupun keterampilan bernalar kritis peserta didik. Model ini berhasil mendorong partisipasi aktif, antusiasme belajar, serta kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi informasi dan menarik kesimpulan secara logis.

Sebagai saran, guru disarankan untuk terus mengembangkan dan memanfaatkan media digital interaktif seperti *Educaplay* sebagai pendukung pembelajaran yang menarik dan menantang. Selain itu, perlu adanya pelatihan bagi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis inkuiri agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan peserta didik

dapat belajar secara mandiri. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan melakukan studi lanjutan dengan variasi materi dan jenjang kelas yang berbeda serta mengintegrasikan evaluasi jangka panjang untuk mengukur keberlanjutan peningkatan keterampilan bernalar kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Penelitian tindakan kelas (PTK)*. Bumi Aksara.
- Depin, Nurwahid, H., Yohanes Sulla, F., & Barella, Y. (2024). *Inquiry Learning: Pengertian, Sintaks Dan Contoh Implementasi Di Kelas*. *Indonesian Journal on Education and Learning*, 1(2), 39–43.
- Diarsy, E., & Pahlevi, T. (2024). *Pengaruh model pembelajaran Inquiry Learning terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran pkk kelas xi mplb smkn 10 surabaya*. 5(3), 597–607.
- Fadillah, F. N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Berbasis Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Akuntansi Dasar Peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan*. 8(4), 832–839.
- Hartono, R. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas: Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik*. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2), 188–197. <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i>

- 2.71
Hasmi, I. N., Faturrahman, M., Jupri, & Syahriana, I. (2023). Analisis Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis dalam Mata Pelajaran IPAS pada Kelas IV-A SD Negeri 007 Sungai Pinang. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 207–211.
https://doi.org/10.30872/semna_sppg.v4.3096
- Kartini Ester, Tampombebu, O. I., Mauru, L. A., Batseran, H., & Tambayong, J. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri (*Inquiry Learning*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SD Gmim VI Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(1), 20.
- Kemendikbudristek. (2022). *Profil Pelajar Pancasila: Panduan dan kebijakan pendidikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Khoirunnisak, D., Rohmah, N. L., & Zunita, F. E. (2025). *Pemanfaatan Educaplay sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar*.
- Nurhalisa, S., Ma'rufi, M., & Baharuddin, M. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 192–202.
<https://pusdig.my.id/literasi/article/view/63>
- Pertiwi (2024). *ISSN 1648-3898 ISSN 2538-7138 Enhancing Critical Thinking Skills Through Stem Problem-Based Contextual Learning: An Integrated E-Module Education Website With*. 739–766.
- Sudirman, Hermansyah, & Mansyur. (2020). *Jurnal Ilmu Pendidikan. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 318–333.