

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN BEBANTUAN GAME
EDUKASI DIGITAL EDUCAPLAY MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI KONSEP
GEOGRAFI TERHADAP TINGKAT KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PESERTA
DIDIK KELAS X SMA NEGERI 15 PADANG TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Sulha Ratu Intan, Sari Nova

Departemen Geografi, Universitas Negeri Padang

sulhaintan41@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to identify the steps involved in implementing the inquiry learning model assisted by the digital educational game Educaplay in teaching geography concept material, as well as to measure the learning outcomes of the experimental class using the inquiry model and the control class using conventional methods for comparison. In addition, this study aims to determine the effect of using the inquiry learning model assisted by Educaplay on students' critical thinking skills. This study employs an experimental method with a quantitative research approach. The sampling technique used is purposive sampling, with class X E2 designated as the experimental class and class X E1 as the control class. Data collection techniques include observation, tests, and documentation. The critical thinking test was administered after the treatment to both classes in the form of essay questions constructed based on critical thinking indicators. The results of the research show that the average pretest score of the experimental class was 60.12, which increased to 84.35 on the posttest. Meanwhile, the control class obtained an average pretest score of 59.88 and a posttest score of 74.21. Based on the results of the independent sample t test, the significance value was less than 0.05, indicating that H_0 was rejected and H_a was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of the inquiry learning model assisted by the digital educational game Educaplay has a positive effect on improving students' critical thinking skills in geography concept material.

Keywords: Inquiry Learning Model, Educaplay, Critical Thinking, Geography Concepts.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan media game edukasi digital Educaplay pada materi konsep geografi, serta untuk mengukur hasil belajar di kelas eksperimen yang menggunakan model inkuiri dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional sebagai pembanding. Selain itu penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan Educaplay terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan purposive sampling dengan menetapkan kelas X E2 sebagai kelas eksperimen dan kelas X E1 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Tes keterampilan berpikir kritis diberikan setelah perlakuan kepada kedua kelas dalam bentuk soal esai yang disusun berdasarkan indikator berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 60,12 dan meningkat menjadi 84,35 pada nilai posttest. Sementara itu, nilai rata-rata pretest kelas kontrol adalah 59,88 dan meningkat menjadi 74,21 pada nilai posttest. Berdasarkan hasil uji independent sample t test diketahui bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri berbantuan media game edukasi digital Educaplay memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi konsep geografi.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Inkuiri, Educaplay, Berpikir Kritis, Konsep Geografi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting. Pendidikan dalam kehidupan manusia dapat menjadi penentu bagi masa depan dan arah kehidupannya. Bakat dan keahlian seseorang dapat terlihat, terbentuk, dan terasah melalui pendidikan. Pendidikan juga dijadikan sebagai tolak ukur kualitas setiap orang. Sistem pendidikan terus mengalami perubahan disetiap era kehidupan. Perkembangan ini tidak lain karena adanya tuntutan masyarakat yang membutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu hubungan timbal balik yang mengacu kepada keberhasilan peserta didik yang tidak lepas kaitannya dengan cara guru mengajar dan menuntun peserta didik untuk menggapai tujuan pembelajaran yang sudah disusun (Astuti, 2019).

Pada abad ke-21 sangat dibutuhkan manusia yang memiliki kualitas tinggi. Pemerintah telah berusaha melakukan perbaikan mutu pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan abad ke-21 yang harus dimiliki oleh peserta didik demi mendapatkan generasi muda yang memiliki pemikiran tinggi dan kritis, yaitu dengan cara menetapkan standar proses pembelajaran, menetapkan standar penilaian, meningkatkan mutu sarana dan prasarana, serta usaha-usaha lainnya. Menurut Permendikbud No 22 tahun 2016 tentang standar proses pembelajaran, dinyatakan bahwa pembelajaran diharapkan berpusat kepada peserta didik. Peserta didik diharapkan dapat secara aktif menemukan dan memahami pembelajaran sehingga ilmu yang didapatkan tidak hanya disimpan dalam memori jangka pendek (*short term memory*) dan berakhir pada ujian harian saja, namun juga dapat disimpan dalam memori jangka panjang (*long term memory*) dan nantinya akan membantu peserta didik dalam pemecahan masalah serupa dalam kehidupannya.

Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka terdapat tujuan kurikulum yang mencakup empat kompetensi, diantaranya adalah

kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Keterampilan yang hendaknya dapat dikuasai oleh peserta didik pada abad ke-21 adalah keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, kolaborasi, dan komunikasi (Waluya & Asikin, 2019). Keterampilan berpikir kritis merupakan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menyelesaikan masalah secara optimal dan dapat memandang suatu permasalahan dari berbagai macam prespektif, dengan cara pandang itulah seseorang dapat memperoleh beragam alternatif solusi untuk menyelesaikan masalah. Kreatif dan inovasi merupakan keterampilan untuk dapat menemukan ide dan hal yang baru, serta menemukan solusi yang baru terhadap masalah yang dihadapi. Keterampilan kolaborasi merupakan keterampilan yang mana seseorang dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai suatu tujuan. Keterampilan komunikasi adalah keterampilan seseorang untuk dapat mengemukakan pendapat baik secara tulisan maupun lisan (Rosnaeni, 2021).

Keterampilan berpikir kritis yang dimiliki oleh seseorang membuat dirinya menjadi mampu untuk menganalisis sebuah gagasan untuk mendapatkan suatu keputusan yang logis, menganalisis suatu permasalahan, hingga dapat mengambil keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan. Berpikir kritis akan menjadi suatu modal bagi peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman. Berpikir kritis ini merupakan suatu keterampilan dalam kehidupan dan sangat berguna dalam semua aspek kehidupan. Keterampilan berpikir kritis ini dapat dilatih dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang diberikan kepada salah seorang guru Geografi Kelas X SMA Negeri 15 Padang pengamatan selama Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) terungkap bahwa guru sudah melaksanakan pembelajaran yang mengarah pada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik penting untuk dinilai/diukur, namun tingkat kemampuan berpikir kritis peserta didik

di SMA Negeri 15 Padang belum diketahui. Penilaian ini memiliki signifikansi karena bertujuan untuk memberikan arahan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efisien dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Seorang pendidik perlu menerapkan model pembelajaran yang cocok dengan konten pembelajaran karena memilih model pembelajaran yang tepat adalah salah satu langkah untuk meningkatkan mutu pada kegiatan belajar (Firdaus et al., 2023). Seorang pendidik dapat berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik, membantu mereka mengatasi kesulitan dan kejemuhan dalam situasi pembelajaran, khususnya fokus penelitian ini terletak pada materi konsep geografi. Oleh sebab itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis yakni model pembelajaran inkuiri.

Metode pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang sering sekali digunakan dalam proses pembelajaran di kelas oleh peserta didik. Puspita et al., (2018) menyatakan, model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik agar dapat membuat dan menguji hipotesis yang dapat mendorong peserta didik agar aktif dalam menemukan informasi dalam sebuah pembelajaran. Sedangkan model pembelajaran geographical inquiry merupakan model pembelajaran yang diturunkan dari model pembelajaran inkuiri. Hal tersebut diperkuat dalam jurnal yang menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri sesuai dengan karakter geografi (Palmer, 1998). Secara garis besar model inkuiri dan geographical inquiry hampir sama, namun perbedaan antar kedua model tersebut terletak pada bagian sintaks dan proses kegiatannya dimana sintaks dari kedua model tersebut ada yang dilakukan dan tidak dilakukan.

Berkembangnya potensi yang dimiliki oleh peserta didik tentunya tidak terlepas dari peran guru yang berkualitas dan guru yang kompeten, serta guru kreatif dan inovatif terhadap metode dan penggunaan media dalam pembelajaran (Riwati & Yoenanto, 2022). Metode merupakan cara guru dalam

proses belajar mengajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam penyampaian materi. Materi yang kadang sulit untuk dipahami oleh peserta didik dikarenakan metode yang digunakan guru kurang tepat oleh karenanya metode yang digunakan guru sebaiknya dapat membantu peserta didik untuk mudah memahami materi tersebut. (Sukatin et al., 2022)

Model pembelajaran menggunakan game edukasi sebagai alat dan cara untuk membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik seperti contoh Educaplay. Educaplay adalah platform digital yang menyediakan berbagai konten dan aktivitas interaktif untuk pembelajaran. Educaplay merupakan permainan edukasi yang memungkinkan guru membuat dan mengakses aktivitas multimedia. Platform ini menawarkan akun gratis dan premium. Educaplay memiliki potensi besar dan kegiatannya dapat dirancang serta disesuaikan untuk peserta didik dari berbagai usia, kebutuhan dan konteks, hal ini juga dapat memberikan peserta didik kesempatan untuk berinteraksi dengan aktivitas mereka sendiri. Menurut (Anwar & Jasiah, 2024) educaplay adalah “melalui didaktis artikulasi vertikal dan artikulasi horizontal menggunakan platform educaplay, kita dapat melihat beberapa dari banyak potensi dari beberapa fungsinya”. Menurut (Khoirunnisa et al., 2025) Educaplay adalah semacam alat atau platform online yang memungkinkan guru merancang permainan dan alat bantu permainan edukasi gratis melalui hasil yang kreatif dan profesional.

Pembelajaran konsep geografi dapat dibuat lebih menarik dan interaktif melalui pemanfaatan teknologi pendidikan, salah satunya dengan menggunakan Educaplay. Educaplay adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan peserta didik memahami konsep konsep geografi melalui metode gamifikasi. Dengan memanfaatkan fitur interaktif yang disediakan, peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Beberapa aspek materi konsep geografi dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran interaktif di Educaplay. Misalnya, untuk memahami lapisan konsep geografi, peserta didik dapat menggunakan

fitur puzzle atau drag & drop yang memungkinkan mereka menyusun lapisan konsep geografi dalam urutan yang benar. Komposisi konsep geografi dapat dipelajari melalui kuis pilihan ganda yang menguji pemahaman peserta didik tentang berbagai jenis gas dan persentasenya di konsep geografi. Fungsi konsep geografi dapat diperjelas dengan permainan kecocokan, di mana peserta didik harus menghubungkan setiap lapisan konsep geografi dengan fungsinya yang sesuai.

Penelitian yang dilakukan oleh (Firdaus et al., 2023) Hasil uji tersebut menyatakan bahwa instrumen valid dan reliabel, serta data berdistribusi normal dan homogen. Hasil uji Independent Sample T-Test diperoleh nilai $Sig. 0,014 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas X7 yang menerapkan model pembelajaran inkuiri dengan kelas X5 yang tidak menerapkan model pembelajaran inkuiri pada materi konsep geografi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Utami et al., 2021) Hasil penelitian menemukan bahwa model pembelajaran Inkuiri Geografis berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Penelitian ini menemukan keterampilan berpikir kritis memiliki nilai 0,017 dan keterampilan pemecahan masalah memiliki nilai 0,006. Tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Temuan penelitian yang kedua bahwa nilai kelas eksperimen lebih besar, hal ini dapat dibuktikan dari perbedaan mean pada gain score pretest-posttest.

Maka dari itu berdasarkan pernyataan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Bebantuan Media Game Edukasi Digital Educaplay Mata Pelajaran Geografi Materi Konsep geografi Terhadap Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas X SMA Negeri 15 Padang Tahun Pelajaran 2024/2025”**.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode kuasi eksperimen dipilih karena dalam pelaksanaannya terdapat kelompok kontrol, namun tidak sepenuhnya mampu mengontrol variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi hasil eksperimen (Sugiyono & Lestari, 2021). Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka yang dianalisis untuk mengetahui hubungan antara dua variabel, khususnya untuk mengungkap perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Desain penelitian yang digunakan adalah nonequivalent control group design, di mana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, melainkan telah ditentukan sejak awal. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran inkuiri, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional atau ceramah. Penelitian ini juga menerapkan desain pretest-posttest untuk mengukur perubahan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan diberikan.

Pretest	Perlakuan	Posttest
01	X	02

Tabel 1 Rancangan Penelitian

Keterangan :

01 : Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis sebelum diberikan model pembelajaran inkuiri dengan Media Game Edukasi Digital Educaplay (pretest).

X : Perlakuan (Model Pembelajaran Inkuiri)

02 : Tingkat Keterampilan Berpikir Kritis sesudah diberikan model pembelajaran inkuiri dengan Media Game Edukasi Digital Educaplay (posttest).

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 15 Padang dengan populasi seluruh peserta didik kelas X yang berjumlah 354 orang. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan memilih dua kelas, yaitu kelas X E (2) sebagai kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran inkuiri dan kelas X E (1) sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, masing-masing berjumlah 35 peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan berpikir kritis yang disusun berdasarkan teori Herwati et al. (2023) dan mencakup aspek keterlibatan peserta didik, pemahaman konsep, motivasi belajar, interaktivitas pembelajaran, serta kemampuan berpikir kritis, dengan total 15 butir soal yang meliputi indikator interpretasi, analisis, inferensi, eksplanasi, dan regulasi diri.

Instrumen penelitian diuji coba terlebih dahulu kepada 30 responden di luar sampel untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya menggunakan bantuan SPSS. Teknik pengumpulan data meliputi tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif persentase dan analisis inferensial, yang mencakup perhitungan N-Gain ternormalisasi untuk melihat peningkatan hasil belajar, serta uji normalitas dan homogenitas sebagai

prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample T-Test dan Independent Sample T-Test dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

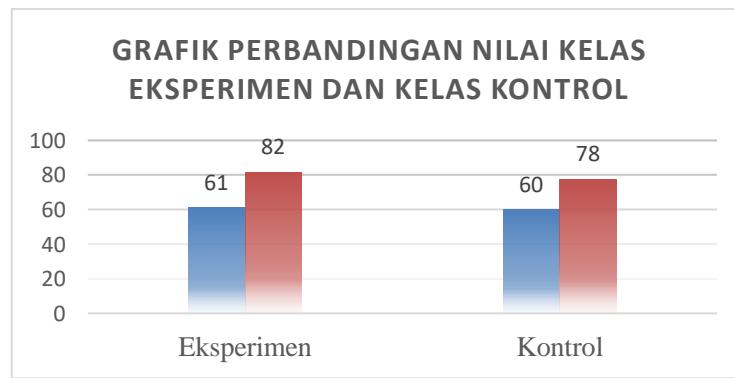
Hasil Penelitian

Paparan Data Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil penelitian ini diperoleh dari dua kelas dengan perlakuan pembelajaran yang berbeda, yaitu kelas X E1 sebagai kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran inkuiri tanpa bantuan game edukasi digital dan kelas X E2 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan game edukasi digital Educaplay pada materi Konsep Geografi. Data penelitian diperoleh melalui pretest dan posttest untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, di mana perbandingan nilai pretest dan posttest digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan Educaplay terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Pre Test dan dan Post Test

Kelas	Pretest	Posttest
Eksperimen	61	82
Kontrol	60	78



Gambar 1. Grafik Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

a. Data Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data yang disajikan merupakan hasil tes essay pada materi Konsep Geografi yang diberikan kepada peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang

disajikan mencakup nilai minimal, maksimal, serta rata-rata yang diperoleh masing-masing kelas setelah dilakukan pretest dan post-test.

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
Eksperimen	35	50	68	61.23	3.48
Kontrol	36	55	64	59.89	2.26

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan data pada tabel hasil pretest, diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 61,23 dan kelas kontrol sebesar 59,89 dengan selisih 1,34, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal keterampilan berpikir kritis siswa pada kedua kelas relatif hampir sama sebelum diberikan perlakuan. Nilai minimal pada kelas eksperimen adalah 50 dan kelas kontrol 55, sedangkan nilai maksimal kelas eksperimen mencapai 68 dan kelas kontrol 64, dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 35

dan 36 orang. Perbedaan rata-rata, rentang nilai, dan jumlah siswa tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal keterampilan berpikir kritis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori yang seimbang dan belum menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga kedua kelas layak untuk dibandingkan dalam penelitian sebelum diterapkannya pembelajaran menggunakan media Educaplay.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Deskriptif Post Test

Kelas	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
Eksperimen	35	67	92	81.46	5.43
Kontrol	36	73	82	77.56	2.31

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan data pada tabel hasil posttest, nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,46, sedangkan kelas kontrol sebesar 77,56 dengan selisih 3,90, yang menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan media pembelajaran Educaplay pada kelas eksperimen memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional pada kelas

kontrol. Selain itu, nilai minimal kelas eksperimen adalah 67 dan kelas kontrol 73, sedangkan nilai maksimal kelas eksperimen mencapai 92 dan kelas kontrol 82, dengan jumlah siswa masing-masing sebanyak 35 dan 36 orang. Perbedaan rata-rata dan rentang nilai tersebut menunjukkan bahwa meskipun variasi hasil belajar pada kelas eksperimen lebih besar, secara keseluruhan kelas eksperimen tetap menunjukkan keterampilan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

b. Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Data yang ditampilkan merupakan hasil post test pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media

pembelajaran educaplay. Informasi perolehan nilai tersebut disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen

No	Range	Keterangan	F	Persen
1	20–31	Sangat Rendah	0	0%
2	32–43	Rendah	0	0%

3	44–55	Kurang	0	0%
4	56–67	Cukup	2	6%
5	68–79	Baik	7	20%
6	≥80	Sangat Baik	26	74%
Jumlah			35	100%

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 26 siswa yang memperoleh nilai lebih dari 80 dengan persentase sebesar 74% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian terdapat 7 siswa yang mendapatkan nilai antara 68–79 dengan persentase sebesar 20% yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai antara 56–67 dengan persentase sebesar 6% yang termasuk dalam kategori cukup. Dari

keseluruhan siswa pada kelas eksperimen yang berjumlah 35 siswa, tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dalam kategori rendah maupun sangat rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa pada kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang sangat baik. Distribusi frekuensi hasil belajar tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Kelas Eksperimen

c. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Data yang ditampilkan merupakan hasil post test pada kelas kontrol dengan pembelajaran

menggunakan media pembelajaran eduplay. Informasi perolehan nilai tersebut disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol

No	Range	Keterangan	F	Persen
1	20–31	Sangat Rendah	0	0%
2	32–43	Rendah	0	0%
3	44–55	Kurang	0	0%
4	56–67	Cukup	0	0%
5	68–79	Baik	25	69%
6	≥80	Sangat Baik	11	31%
Jumlah			36	100%

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel di atas terdapat 11 siswa yang memperoleh nilai lebih dari 80 dengan persentase sebesar 31% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian terdapat 25 siswa yang mendapatkan nilai antara 68–79 dengan

persentase sebesar 69% yang termasuk dalam kategori baik. Pada kelas kontrol tidak terdapat siswa yang memperoleh nilai dalam kategori cukup, kurang, rendah, maupun sangat rendah. Dari keseluruhan siswa pada kelas kontrol

yang berjumlah 36 siswa, sebagian besar memperoleh nilai dalam kategori baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas kontrol tergolong baik, namun masih berada

di bawah capaian kelas eksperimen yang memiliki proporsi lebih tinggi pada kategori sangat baik. Distribusi frekuensi hasil belajar tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Kelas Kontrol

2. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dilakukan untuk memastikan bahwa data hasil penelitian memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik inferensial. Tujuan dari uji prasyarat ini adalah untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest dari kedua kelas, yaitu kelas kontrol (X E2) dan kelas eksperimen (X E3), dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji-t atau analisis parametrik lainnya. Dalam penelitian ini, uji prasyarat yang digunakan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk test karena jumlah sampel ≤ 50 , dengan tujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal sehingga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji parametrik. Kriteria pengambilan keputusan yaitu apabila nilai $\text{Sig. (p-value)} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai $\text{Sig. (p-value)} \leq 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas

		Kelas	Shapiro-Wilk		
			Statisti c	df	Sig.
Perlaku kan	Pretest Kontrol	.974	35	.575	
	Posttest Kontrol	.970	36	.434	
	Pretest Eksperimen	.950	35	.114	
	Posttest Eksperimen	.901	35	.104	

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk pada Tabel di atas,

diperoleh nilai signifikansi (Sig.) untuk Pretest kelas kontrol sebesar

0,575, Posttest kelas kontrol sebesar 0,434, Pretest kelas eksperimen sebesar 0,114, dan Posttest kelas eksperimen sebesar 0,104. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada masing-masing kelompok berdistribusi normal. Dengan demikian, baik data hasil pretest maupun posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memenuhi asumsi normalitas,

sehingga dapat dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya menggunakan uji statistik parametrik.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah varians kelompok eksperimen bersifat homogen. Oleh karena itu, digunakan uji statistik levene statistic dengan program bantu SPSS. Adapun hasil uji homogenitas untuk data penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Keterampilan Berpikir Kritis	Based on Mean	6.256	3	137	.081
	Based on Median	4.375	3	137	.096
	Based on Median and with adjusted df	4.375	3	71.086	.107
	Based on trimmed mean	6.217	3	137	.101

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada Tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0,081, yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Artinya, baik data hasil pretest maupun posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki kesamaan varians, sehingga memenuhi asumsi homogenitas.

c. Uji Hipotesis

Setelah hasil penelitian dideskripsikan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk

mengetahui perbedaan keterampilan berpikir kritis antara dua perlakuan, yaitu kelas eksperimen (X E3) yang menggunakan media pembelajaran Educaplay dan kelas kontrol (X E2) yang menggunakan metode konvensional. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji t dua sampel independen (Independent Sample t-Test) dengan taraf signifikansi 0,05.

Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (p-value) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok perlakuan. Sebaliknya, apabila nilai Sig. (p-value) $\geq 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 7. Uji Independent Test

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)

Keterampilan Berpikir Kritis	Equal variances assumed	9.556	.003	-	3.919	68	.000
	Equal variances not assumed			-	3.919	46.259	.000

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan data pada tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Educaplay berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas X SMA Negeri 15 Padang.

3. N-Gain

N-Gain (*Normalized Gain*) merupakan metode analisis yang digunakan untuk mengukur efektivitas pembelajaran dengan melihat tingkat peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa setelah diterapkannya perlakuan pembelajaran. Metode ini dilakukan dengan cara membandingkan hasil pretest (*sebelum pembelajaran*) dan posttest (*setelah pembelajaran*) guna mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Tabel 8. Uji N-Gain

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Skor Maksimum	Rata-rata N-Gain	Kategori N-Gain
Eksperimen	60,12	84,35	100	0,61	Sedang
Kontrol	59,88	74,21	100	0,36	Sedang

(Sumber: Data Olahan Peneliti, 2025)

Berdasarkan Tabel 10 di atas, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 60,12, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 84,35 dengan skor maksimum 100. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang cukup tinggi setelah diterapkan model pembelajaran berbantuan media game edukasi digital Educaplay. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 59,88 dan rata-rata nilai posttest sebesar 74,21, yang juga menunjukkan peningkatan namun tidak sebesar pada kelas eksperimen.

Perhitungan menunjukkan bahwa N-Gain kelas

eksperimen memperoleh rata-rata skor sebesar 0,61, yang termasuk dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 0,36 yang juga termasuk kategori sedang, namun berada pada batas bawah. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri dengan bantuan game edukasi digital Educaplay lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

1. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, keterampilan berpikir kritis siswa di kelas

eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran inkuiri dengan bantuan media game edukasi digital Educaplay. Hasil analisis N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,61, yang berada pada kategori sedang, dengan peningkatan rata-rata skor pretest sebesar 60,12 menjadi 84,35 pada posttest. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran inkuiri yang dipadukan dengan media digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan konsep-konsep geografi secara lebih efektif.

Model pembelajaran inkuiri mendorong siswa untuk aktif menemukan konsep melalui proses pengamatan, perumusan masalah, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan. Ketika proses ini dipadukan dengan media digital seperti Educaplay, pengalaman belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan fokus siswa dalam pembelajaran. Media ini membantu mengkonkretkan konsep geografi yang bersifat abstrak melalui permainan edukatif berbasis teknologi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Nurhayati (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Selain itu, penelitian oleh Wibowo (2021) juga menyatakan bahwa penggunaan media berbasis game edukatif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis.

2. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa juga terjadi, namun tidak seoptimal kelas eksperimen. Rata-rata skor pretest sebesar 59,88 meningkat menjadi 74,21 pada posttest, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,36 yang tergolong kategori sedang (batas bawah). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional masih mampu memberikan peningkatan hasil belajar, namun dengan efektivitas yang lebih rendah dibandingkan dengan pendekatan inkuiri berbasis media digital.

Keterbatasan model konvensional terletak pada pola pembelajaran yang cenderung teacher-centered, di mana siswa lebih banyak menerima informasi dibandingkan menemukan konsep sendiri. Hal ini menyebabkan keterlibatan kognitif siswa dalam proses berpikir kritis menjadi kurang optimal.

Penelitian ini sejalan dengan temuan Hidayat (2020) yang menjelaskan bahwa pembelajaran konvensional sering kali tidak memberi ruang bagi siswa untuk berlatih berpikir kritis, karena aktivitas belajar masih dominan bersifat pasif. Begitu pula dengan hasil penelitian Sari dan Rahman (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran inovatif berbasis digital dapat memberikan peningkatan kemampuan berpikir kritis yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan ceramah dan latihan soal.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dengan Bantuan Media Game Edukasi Digital Educaplay terhadap Keterampilan Berpikir Kritis

Hasil uji-t dua sampel independen (Independent Sample t-Test) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan game edukasi digital Educaplay berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Geografi di kelas X SMA Negeri 15 Padang Tahun Pelajaran 2024/2025.

Pengaruh ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, di mana proses belajar terjadi secara optimal ketika siswa aktif membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam konteks ini, Educaplay berperan sebagai media pendukung yang menyediakan lingkungan belajar berbasis permainan digital, yang dapat menstimulasi rasa ingin tahu dan eksplorasi intelektual siswa.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Nugroho (2021) yang menemukan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media digital dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa secara signifikan pada mata pelajaran IPS. Sementara penelitian oleh Fitriani dan Azwar (2022) juga mendukung hasil ini, dengan menunjukkan bahwa integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan analitis dan evaluatif siswa terhadap materi pelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri dengan bantuan game edukasi digital Educaplay efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta

didik. Model ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan kontekstual, serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menjadi tuntutan utama dalam pendidikan abad ke-21.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan bantuan media game edukasi digital Educaplay pada mata pelajaran Geografi materi Konsep Geografi mengalami peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji N-Gain juga menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa di kelas eksperimen berada pada kategori sedang hingga tinggi, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai kategori rendah hingga sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model inkuiri berbantuan Educaplay mampu meningkatkan partisipasi, rasa ingin tahu, dan kemampuan analitis peserta didik secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dengan berpedoman pada hipotesis yang telah diajukan, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri dengan bantuan media game edukasi digital Educaplay berpengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis peserta didik kelas X SMA Negeri 15 Padang. Model ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, S., & Jasiah, J. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Ashari, R. N. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiiri Terbimbing Disertai Google Earth Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Kebakramat Tahun Ajaran 2022/2023. *GEADIDAKTIKA*, 3(1), 76. <https://doi.org/10.20961/gea.v3i1.76745>
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73.
- Banari, F. S., Karwur, H. M., & Rifani, I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiiri terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. *GEOGRAPHIA : Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Geografi*, 4(1), 12–22. <https://doi.org/10.53682/gjppg.v4i1.4396>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Firdaus, S. A., Hotimah, O., Ramadhoan, F., & Rachman, A. ' (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Sman 60 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 2023(24), 663–669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10437143>
- Hamrin, & Harizah, D. T. D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Inkuiiri Terbimbing Pada Materi Pengantar Ilmu Geografi. *Journal of Geographical Sciences and Education*, 1(2), 85–91. <https://doi.org/10.69606/geography.v1i2.63>
- Herwati, Moh. Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman Deetje Josephine Solang, S. Z., Kholis Aniyati Totok Haryanto, Synthia Sumartini Putri, & Barlian Kristanto. (2023). *Motivasi dalam Pendidikan* (Ira Atika Putri, Ed.; Vol. 1). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Khoirunnisak, D., Zunita, F. E., & Zulfahmi, M. N. (2025). Pemanfaatan Educaplay sebagai Media Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 2025. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1542>
- Kurniawan, Y. D. A., Utomo, D. H., & Insani, N. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiiri terbimbing (guided inquiry) terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran Geografi siswa kelas X IPS SMAN 1 Genteng. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)*, 2(1), 81–88. <https://doi.org/10.17977/um063v2i1p81-88>
- Kusmiati, E., Kusnadi, D., & Aprilia Imani, R. (2020). PENERAPAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUB POKOK BAHASAN PERISTIWA ALAM. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 117–127. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i2.187>
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran Modern: Membekali Peserta Didik Keterampilan Abad Ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Islam), 4(1), 93–114.*
<https://doi.org/10.23971/mdr.v4i1.3187>
- Masithah, I., Jufri, A. W., & Ramdani, A. (2022). Bahan Ajar IPA Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Journal of Classroom Action Research, 4(2).*
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i1.1758>
- Miasta, I. N. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SD NEGERI 3 PED Oleh: I Nengah Miasta 1. *DAWI WIDYA Jurnal Pendidikan, 7(1), 95.*
- Munawaroh, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Mendeskripsikan Benda Hidup dan Benda Tak Hidup melalui Media Gambar pada Siswa Kelas I di SD Negeri 1 Sambirejo. *Jurnal Pembelajaran Dan Ilmu Pendidikan, 2(1), 35–46.*
<https://doi.org/10.28926/jpip.v2i1.274>
- Rahmatillah, S., & Oktavianingtyas, E. (2017). Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Barisan dan Deret Aritmatika di SMAN 5 Jember. *Kadikma, 8(2), 51–60.*
- Ratna Purwati, Hobri, A. F. (2016). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH PERSAMAAN KUADRAT PADA PEMBELAJARANMODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING. *©Kadikma, 7(1), 84–93.*
- Riowati, R., & Yoenanto, N. H. (2022). Peran Guru Penggerak pada Merdeka Belajar untuk Memperbaiki Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal of Education and Instruction (JOEAI), 5(1), 1–16.*
<https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3393>
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21.
- JURNAL BASICEDU, 5(5), 4334–4339.
- Safitri, I. F. O., Suharto, Y., & Sahrina, A. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Geografi. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S), 2(6), 524–533.*
<https://doi.org/10.17977/um063v2i6p524-533>
- Sanjani, M. A. (2019). PELAKSANAAN STRATEGI PEMBELAJARAN INKUIRI. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan, 8(2), 40–45.*
<https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.199>
- Sugiyono, P. (2022). Dr. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.*
- Sugiyono, S., & Lestari, P. (2021). *Metode penelitian komunikasi (Kuantitatif, kualitatif, dan cara mudah menulis artikel pada jurnal internasional). Alvabeta Bandung, CV.*
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori Belajar dan Strategi Pembelajaran. *Journal of Social Research, 1(8), 916–921.*
<https://doi.org/10.55324/josr.v1i8.187>
- Sundari, F. S., & Indrayani, E. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), 02(2), 72–75.*
[http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda,](http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda)
- Utami, J. P., Utaya, S., & Wagistina, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran Geographical Inquiry pada mata pelajaran Geografi terhadap kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah siswa kelas X. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*

- (*JIHI3S*), 1(8), 943–958.
<https://doi.org/10.17977/um063v1i8>
p943-958
- Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2019*.
- Wuryani, L. P., Sudarmiani, S., & Nugraha, N. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Ketampilan Berpikir Kritis Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(10), 1688–1697.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v2i10.308>
- Yuniati. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN MODEL INQUIRY LEARNING PADA MATERI KONTROL DIRI, PRASANGKA BAIK DAN PERSAUDARAAN KELAS X TKJ 3 DI SMK NEGERI 2 SAMPIT. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3, 1718–1728.
- Zubaidah, S., & Corebima Aloysius, D. (2015). Asesmen Berpikir Kritis Terintegrasi Tes Essay. *Symposium on Biology Education*, January, 200–213.