

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

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :

Widya Shakira

NIM. 21045071 / 2021

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GEOGRAFI

DEPARTEMEN GEOGRAFI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2025

ABSTRAK

Widya Shakira (21045071), Departemen Pendidikan Geografi, Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negri Padang, Judul Skripsi “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* Terhadap *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Geografi kelas X SMA N 3 Bukittinggi”

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. Metode pada penelitian ini adalah metode kuantitatif, desain penelitian yang digunakan yaitu quasi eksperimen design 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. Pengumpulan data dilakukan dengan, Observasi, Tes dan dokumentasi. Analisis data dengan persentase, Uji t (Independent sampel t-test) dan N-Gain.

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 karena itu H_0 ditolak dan H_a diterima. Untuk hasil belajar perolehan rata rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 85,2 dan kelas kontrol 82. Analisis data menggunakan uji *independent T-Test* dari data hasil perhitungan diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,1230 yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

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

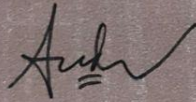
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing
Berbantuan Game Eduplay Terhadap Critical
Thinking dan Hasil Belajar Geografi Kelas X SMA N
3 Bukittinggi.
Nama : Widya Shakira
NIM / TM : 21045071/2021
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, Juli 2025

Disetujui Oleh

Kepala Departemen Geografi



Dr. Febriandi, S.Pd., M.Si
NIP. 19710222002121001

Pembimbing



Mentari Dian Pertiwi, M.Pd
NIP. 199301172022032010

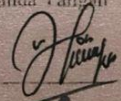
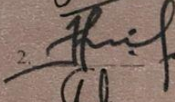
PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Nama : Widya Shakira
TM/NIM : 2021/21045071
Program Studi : S1 Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Geografi
Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Padang
Pada hari Selasa, Tanggal Ujian 29 Juli 2025 Pukul 08.30-09.30 WIB
dengan judul

**Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Berbantuan Game
Educaplay Terhadap Critical Thinking dan Hasil Belajar Geografi Kelas X
SMA N 3 Bukittinggi.**

Padang, Juli 2025

Tim Penguji	Nama	Tanda Tangan
Ketua Tim Penguji	: Mentari Dian Pertiwi, M.Pd	1. 
Anggota Penguji	: Dr. Bayu Wijayanto, M.Pd	2. 
Anggota Penguji	: Sari Nova, S.Pd, M.Sc	3. 





UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL
DEPARTEMEN GEOGRAFI

Jalan. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang – 25131 Telp 0751 7875159

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widya Shakira
NIM/BP : 21045071/2021
Program Studi : Pendidikan Geografi
Departemen : Geografi
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* Terhadap *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Geografi kelas X SMA N 3 Bukittinggi”** adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat dari karya orang lain maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh,

Kepala Departemen Geografi

Dr. Febriandi, S.Pd M.Si
NIP. 197102222002121001

Padang, Juli 2025

Saya yang menyatakan



Widya Shakira
NIM. 21045071

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, Kesehatan serta kesempatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiri* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* Terhadap *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Geografi Kelas X SMA Negeri 3 Bukittinggi”. Sholawat beserta salam tidak lupa pula tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah hingga ke zaman berilmu pengetahuan saat sekarang ini. Proposal ini ditulis untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Geografi, Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan proposal ini peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak.

Penyusunan proposal penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati peneliti menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Afriva Khaidir, S.H., M.Hum, MAPA, Ph.D, sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang 3.
2. Bapak Dr. Febriandi, S.Pd., M.Si, sebagai Ketua Departemen Geografi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
3. Ibuk Mentari Dian Pertiwi M.Pd sebagai pembimbing skripsi yang sudah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, bantuan, dan tenaga

serta memberikan pesan positif kepada penulis dengan ketulusan dan kesabaran sehingga proposal ini dapat terselesaikan dengan baik.

4. Bapak Dr. Bayu Wijayanto, M.Pd sebagai penguji satu penulis yang telah mengarahkan, membimbing, serta memberikan masukan kepada penulis dalam menyempurnakan tugas akhir atau skripsi
5. Ibuk Sari Nova, S.Pd, M.Sc sebagai dosen pembimbing akademik yang sudah memotivasi dan memberikan masukan serta nasehat yang membangun.
6. Bapak Dr. Helfia Edial, MT yang telah menjadi dosen validator penulis
7. Ibu Efrika, S.Pd sebagai pamong dan guru geografi yang telah membimbing penulis selama penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
8. Kepala Sekolah, wakil kurikulum sekolah serta seluruh Keluarga SMAN 3 Bukittinggi yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian
9. Kepada kedua orang tua saya bapak Taslim dan Ibu Anismayanti, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, yang selalu mengusahakan anaknya ini menempuh Pendidikan setinggi-tingginya. Kepada cinta pertama dan panutanku ayah saya, trimakasih atas setiap cucuran keringat dan kerja keras yang engkau tukarkan menjadi sebuah nafkah demi anakmu bisa sampai menganyam Pendidikan sampai ke Tingkat ini, dan terimakasih telah menjadi contoh untuk selalu menjadi seorang anak Perempuan yang kuat. Untuk pintu surga mama terimakasih atas

segala motivasi, pesan, doa, dukungan yang selalu mendampingi setiap langkah anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terimakasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya, terimakasih telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, serta menjadi tempat pelipulara. Terakhir, terimakasih atas segala hal yang beliau berikan yang tak terhitung jumlahnya.

10. Kepada cinta kasih saudari penulis Raudatul Zahra, Meyza Shakira yang telah memberikan semangat, dukunga dan doa kalian yang begitu luar biasa. Dan karna kalianlah saya lebih semangat dalam menempuh sarjana.
11. Kepada sahabat dan teman teman geografi angkatan 2021 dan teman-teman kos mawar seperjuangan penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu satu, terimakasih telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah, *see you on top, guys*.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sampaikan satu persatu, terimakasih untuk dukungan dan bantuannya.

Padang, 01 Juni 2025

Widya Shakira

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II.....	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
1. Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> Terbimbing.....	11
2. <i>Game Educaplay</i>	19
3. <i>Critical Thinking</i> (Kemampuan Berpikir Kritis)	23
4. Hasil Belajar	27
B. Penelitian Relevan	32
C. Kerangka Konseptual.....	36
D. Hipotesis Penelitian	37
BAB III.....	38
METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40

C. Variabel Penelitian	41
D. Populasi dan Sampel	41
E. Jenis dan Sumber Data.....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Uji Instrumen Penelitian.....	47
I. Teknik Analisis Data.....	49
J. Prosedur Penelitian	54
BAB IV	59
HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Profil Sekolah	59
B. Pelaksanaan Penelitian.....	60
C. Implementasi <i>Inquiry</i> Terbimbing Berbantuan <i>Game Educaplay</i> di Kelas Eksperimen	63
D. Hasil Penelitian	69
E. Pembahasan	89
BAB V	98
PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan	98
B. Saran	98
Daftar Pustaka	99
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta Lokasi Penelitian SMAN 3 Bukittinggi	40
Gambar 2 Nialai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperiman	64
Gambar 3 Dokumetasi Pertemuan 1 di kelas Eksperimen	64
Gambar 4 Dokumentasi Pertemuan 2 di kelas Eksperimen	66
Gambar 5 Dokumentasi Pertemuan 3 di kelas Eksperimen	67
Gambar 6 Nilai <i>Post-test</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	68
Gambar 7 Dokumentasi pertemuan ke 4 kelas Eksperimen.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Inquiry</i> Terbimbing.....	13
Tabel 2. 2 Platform Educaplay Fungsionalisasi	20
Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	39
Tabel 3. 2 Jumlah Siswa Fase E Kelas X SMAN 3 Bukittinggi	42
Tabel 3. 3 Kelas Sampel Penelitian.....	43
Tabel 3. 4 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	46
Tabel 3. 5 Pembagian Skor Gain.....	53
Tabel 3. 6 Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	53
Tabel 3. 7 Kategori Tingkat kemampuan siswa melalui tes.....	54
Tabel 4. 1 Nilai <i>Pre-test</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	64
Tabel 4. 2 Nilai <i>Post-test</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	67
Tabel 4. 3 Tabel Distribusi Frekuensi <i>Critical Thinking</i> Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	69
Tabel 4. 4 Uji Deskriptif <i>Critical Thinking</i>	70
Tabel 4. 5 Uji Normalitas	72
Tabel 4. 6 Uji Homogenitas	73
Tabel 4. 7 Uji T Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	75
Tabel 4. 8 Nilai <i>Critical Thinking</i> siswa berdasarkan Indikator	76
Tabel 4. 9 Distribusi Frekuensi hasil pre test kelas eksperimen dan kelas kontrol	79
Tabel 4. 10 Distribusi Frekuensi hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol	80
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Uji Deskriptif Pre Test	80
Tabel 4. 12 Perhitungan Uji Deskriptif Post Test.....	81
Tabel 4. 13 Uji Normalitas	84
Tabel 4. 14 Uji Homogenitas	85
Tabel 4. 17 Uji T Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	86
Tabel 4. 19 Uji N-Gain <i>Pre-test Post-test</i> Kelas Eksperimen	88
Tabel 4. 20 Uji <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Soal	103
Lampiran 2 Uji Validasi	111
Lampiran 3 Hasil Validasi Soal.....	114
Lampiran 4 Uji Reliabilitas	116
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	117
Lampiran 6 Surat Balasan Dinas	118
Lampiran 7 Modul Ajar.....	119
Lampiran 8 Bahan Ajar	129
Lampiran 9 Kisi Kisi Soal Pre-test dan Post-Test.....	149
Lampiran 10 Soal pre-tast dan post tast	154
Lampiran 11 Lembaran Kerja Peserta Didik (LKPD)	162
Lampiran 12 Game Educaplay.....	166
Lampiran 13 Nilai Critical Thingking.....	168
Lampiran 14 Uji Normalitas Critical Thinking.....	169
Lampiran 15 Uji Homogenitas <i>Critical Thinking</i>	170
Lampiran 16 Uji Hipotesis <i>Critical Thinking</i>	171
Lampiran 17 Uji Normalitas Hasil Belajar	172
Lampiran 18 Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	173
Lampiran 19 Uji Hipotesis	174
Lampiran 20 Uji N – Gain	175
Lampiran 21 Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-tast</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	180
Lampiran 22 Uji Deskriptif.....	182
Lampiran 23 Dokumentasi kelas Eksperimen.....	193
Lampiran 24 Dokumentasi Kelas Kontrol	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perubahan dan tantangan zaman yang semakin kompleks, maka diperlukan suatu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia, Dimana sistem pendidikannya harus sesuai dengan pembelajaran abad ke 21. Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan perkembangan teknologi dan informasi yang berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia termasuk pada bidang Pendidikan.

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. Kemampuan berpikir kritis sangat penting dalam proses pembelajaran karena membantu siswa tidak hanya memahami konsep secara mendalam, tetapi juga memecahkan masalah-masalah kompleks

dan membuat keputusan yang didasarkan pada pemikiran rasional dan terstruktur. kebiasaan berpikir kritis akan berefek potensial terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah, dimana kebiasaan dari menyelesaikan masalah dengan kritis akan membiasakan siswa dalam menyelesaikan masalah dengan tepat dan cepat (Gunawan et al., 2024).

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. ditemukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih belum maksimal. Hal ini terlihat dari minimnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, rendahnya keterlibatan mereka dalam diskusi, serta kurangnya keberanian untuk mengajukan pertanyaan. Selain itu, banyak siswa yang tampak kesulitan dalam menganalisis permasalahan secara mendalam dan menyampaikan pendapatnya

dengan logis. Selain itu, hasil belajar yang dicapai sebagian besar siswa masih di bawah standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 peringkat Indonesia mengalami peningkatan sebanyak 5 hingga 6 posisi dari 81 negara, jika dibandingkan dengan posisi terendah ke-7 dari 72 negara pada PISA 2018. Namun, meskipun terjadi peningkatan peringkat, skor rata-rata Indonesia tetap berada dibawah rata rata global (OECD, 2023). Selain itu, hasil PISA 2022 juga menunjukkan bahwa Indonesia masih menghadapi tantangan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Situasi ini menegaskan perlunya perbaikan dalam sistem pendidikan untuk mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah secara efektif dalam menghadapi tantangan di lingkup global (Susilawati & Heriyana, 2024). Sejalan dengan temuan tersebut Wulandari & Warmi (2022) Menyatakan bahwa bahwa kemampuan siswa Indonesia untuk berpikir kritis sangat rendah terutama pada indikator analisis, evaluasi, dan inferensi. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam sistem pendidikan untuk meningkatkan kemampuan siswa indonesia dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah secara efektif di tingkat global.

Faktor penting yang ikut berperan dalam permasalahan ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Proses 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. Jika kondisi ini dibiarkan tanpa upaya perbaikan, maka dapat berdampak pada semakin menurunnya minat belajar siswa serta menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis mereka.

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 ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, melatih kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan pemahaman konsep dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

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, dimana siswa tidak hanya dibimbing untuk menemukan konsep-konsep geografi secara mandiri, tetapi juga terlibat dalam aktivitas pembelajaran berbasis permainan yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan kemampuan berpikir kritis mereka. Melalui integrasi ini, pembelajaran geografi yang seringkali dianggap abstrak dan teoretis dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami berbagai fenomena geografis dan mengembangkan keterampilan berpikir kritisnya.

Berdasarkan permasalahan permasalahan yang terjadi yang berkaitan dengan *Critical Thinking* dan hasil belajar maka diperlukan adanya penelitian. Sehingga peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiri* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* Berbantuan *Critical Thinking* dan Hasil Belajar Geografi Kelas X SMA Negeri 3 Bukittinggi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran geografi di kelas X SMA N 3 Bukittinggi masih didominasi oleh metode konvensional, sehingga kurang mendorong pengembangan *Critical Thinking* siswa.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *Game* berbasis digital, sehingga pembelajaran kurang interaktif dan menarik bagi siswa.
3. Belum optimalnya penerapan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar geografi siswa
4. Kemampuan *Critical Thinking* (kemampuan berpikir kritis) siswa yang masih rendah

C. Batasan Masalah

Untuk membatasi meluasnya kajian permasalahan dalam penelitian, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* terhadap *Critical Thinking* dan hasil belajar geografi siswa fase E4 dan E1.

D. Rumusan Masalah

Dengan adanya Batasan masalah, maka dapat disusun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* terhadap *Critical Thinking* siswa kelas X SMA N 3 Bukittinggi?
2. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X SMA N 3 Bukittinggi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* terhadap *Critical Thinking* siswa kelas X SMA N 3 Bukittinggi.
2. Untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay* terhadap hasil belajar geografi siswa kelas X SMA N 3 Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi pengetahuan dalam bidang pendidikan geografi, khususnya terkait *Game Educaplay* yang dipadukan dengan model *Inquiry* Terbimbing.
- b. Memperkaya kajian ilmiah tentang inovasi pembelajaran geografi berbasis teknologi digital yang sesuai dengan era pendidikan modern.
- c. Menjadi referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mata Pelajaran geografi.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing Berbantuan *Game Educaplay*.
- b. Memberikan pengalaman dalam dan mengembangkan metode pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

2) Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif model pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan *Game Educaplay*.
- b. Membantu guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dengan memadukan teknologi dan pembelajaran *Inquiry* Terbimbing.

- c. Meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi

3) Bagi Siswa

- a. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- b. Membantu siswa memahami materi geografi dengan cara yang lebih menyenangkan melalui *Game Educaplay*
- c. Meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran Inquiry Terbimbing berbantuan *Game Educaplay*

BAB V PENUTUP

A. 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. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig untuk mengukur *Critical Thinking*. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima 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).

B. Saran

Penelitian yang dilakukan pada materi yaitu hidrosfer. Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk melanjutkan penelitian pada pokok bahasan dan kemampuan geografi lainnya, serta lebih memperhatikan sejauh mana peningkatan hasil belajar geografi tersebut pada siswa SMA dengan subjek dan karakteristik yang berbeda.

Diharapkan guru mapel dapat menerapkan model pembelajaran *Inquiry* Terbimbing berbantuan *Game Educaplay* yang bervariasi sesuai dengan karakter siswa dan jenis materi yang akan di ajarkan kepada siswa.

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. <https://doi.org/10.46339/Foramadiahi.V12i2.308>
- Agnafia, D. N. (2019). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi*. 6(1), 45–53.
- Adnan, M., & Anwar, K. (2022). Gamification in Education: How Educational Games Enhance Critical Thinking. *Journal of Educational Computing Research*, 60(1), 156-178.
- Badruzaman, D., Istiarsono, Z., Nurlela, Manarta, La Ode Muhammad Rauda Agus Udaya, Selly, Orlando A, Annisa, Nenden Nur, Mulyadi, A., Multakallim, Maghfiroh, Amalia Ma'rifatul, Mutmaiina, D., & Fadri, Z. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif (Cipto Wardoyo (Ed.); 1st Ed.)*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- 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*.
- Dianita, E., Bilkis, A. N., Berliansyah, D., Hidayah, E., & Nikmatuzzakiyah, A. (2024). Pengembangan Game Educaplay Sebagai Media Pembelajaran Pkn Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Talang Padang. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 275–282.
- Fadilah, A. S., Irawan, D., & Kristianto, A. (2025). MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS EDUCAPLAY PADA PELAJARAN IPAS DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN BERNALAR KRITIS SISWA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 29-35.
- 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>

- Haryani, D. (2011). *Pembelajaran Matematika Dengan Pemecahan Masalah Untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*.
- Hartati, T., Nurzaman, I., Febrianto, B., Suhendra, I., Yuliawati, Angraini, S., Nurhuda, A., & Fathonah, N. (2023). *Panduan Berpikir Kritis Dan Kreatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Guru (1st Ed.)*. Cahaya Smart Nusantara.
- Henniwati. (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 Ketrampilan 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*.
- 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.
- Lovisia, E. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar*. 2.
- Mukhammad Masruri, M. T. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd Kyai Hasyim Surabaya*. 8(2).
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. 1(1), 128–135.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Pangestu Deviyanti, F. F. M. (2024). *Biocephy : Journal Of Science Education Pengaruh Model Pbl Berbasis Media Video Terhadap Berpikir*. 4(2), 903–910. <https://doi.org/10.52562/Biocephy.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.
- 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.

- Rahmawati, F., Soegimin, W. W., & Kardi, S. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika model inkuiri terbimbing berbantuan videoscribe pada materi kalor untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 1 Kedungwaru. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(2), 1039-1047.
- 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).
- Sundari, F. S., & Indrayani, E. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Application Of Guided Inquiry Learning Models To Improve Mathematical Learning*. 02(September 2019), 72–75.
- Suryani, N., & Suardana, I. N. (2021). The Effectiveness of Technology Integration on Metacognitive Skills in Science Learning. *International Journal of Instruction*, 14(3), 547-564.
- Susilawati, S., & Heriyana, T. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5, No.3, 2, 4009.
- Tohol Simamora, Edi Harapan, N. K. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa*. 5(2).
- Tri Wiyoko, N. A. (2023). *Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar Tri Wiyoko Nidar Astuti*.
- Tumanggor, M. (2021). *Berfikir Kritis : Cara Jitu Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21*.
- Utami, R. D., Wibawa, S., & Marzuki. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Educaplay Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan Di Rumah Dan Sekolah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808–5818. <https://Journal.Unpas.Ac.Id/Index.Php/Pendas/Article/View/11810>
- Wahyudi, I., Fisika, P., Lampung, U., Belajar, H., & Terbimbing, I. (2003). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Pendekatan Terpadu Stem Terhadap Hasil*. 15–27.
- Wahyuni, R., & Taufik, M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Ipa Sman 2 Mataram Tahun Pelajaran 2016 / 2017*. Ii(4).

Wulandari, W., & Warmi, A. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Change And Relationship Dan Quantity. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, <https://doi.org/10.25157/Teorema.V7i2.7233>