

PENGARUH MODEL *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
EDUCAPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF KOMPONEN PETA
PADA SISWA KELAS IV SD

Sania Ramadhani¹, Sofyan Iskandar², Tiara Yogiarni³

^{1,2,3}PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

Alamat e-mail : 1saniaramadhani@upi.edu, 2sofyaniskandar@upi.edu,

3tiarayogiarni@upi.edu

ABSTRACT

The background of this study stems from the issue of low student learning outcomes, which are attributed to a lack of active engagement in the learning process and the suboptimal use of instructional media. This study aims to examine the effect of the Inquiry Learning model assisted by Educaplay media on students' cognitive learning outcomes in the topic of Map Components for fourth-grade elementary students. The method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design, specifically the nonequivalent control group design. The research subjects consisted of two classes: the experimental class, which implemented the Guided Inquiry model assisted by Educaplay, and the control class, which used the Modified Free Inquiry model. The research instrument was a cognitive learning outcome test in the form of 20 multiple-choice questions. The data analysis results showed that the Inquiry Learning model assisted by Educaplay led to a 66% improvement in students' cognitive learning outcomes, categorized as moderately effective. Meanwhile, the class using the Modified Free Inquiry model showed a 42% improvement, which falls into the less effective category. Therefore, it can be concluded that the Inquiry Learning model assisted by Educaplay has a positive effect on improving elementary school students' cognitive learning outcomes, with a difference in improvement of 18.4%.

Keywords: *Inquiry Learning, Educaplay, cognitive learning outcomes, map components, elementary school students.*

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, yang disebabkan oleh kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran serta pemanfaatan media pembelajaran yang belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Inquiry Learning* berbantuan media Educaplay terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Komponen Peta di kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan kuasi-eksperimen, menggunakan desain *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan model *Guided Inquiry* berbantuan Educaplay

dan kelas kontrol yang menerapkan model *Modified Free Inquiry*. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar kognitif dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Inquiry Learning* berbantuan Educaplay mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebesar 66%, yang tergolong dalam kategori cukup efektif. Sementara itu, kelas yang menggunakan model *Modified Free Inquiry* menunjukkan peningkatan sebesar 42%, yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan demikian, terdapat pengaruh positif dari penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan Educaplay terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar, dengan selisih peningkatan sebesar 18,4%.

Kata kunci: *Inquiry Learning*, *Educaplay*, hasil belajar kognitif, komponen peta, siswa sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan berbagai potensi dirinya. Pendidikan berperan dalam membentuk perubahan positif pada aspek pengetahuan, keterampilan spiritual dan sosial, serta karakter individu, sehingga mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sesuai dengan potensinya dan diharapkan mampu menciptakan generasi unggul yang berkontribusi terhadap kemajuan bangsa (Humaeroh, 2024). Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa upaya strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu melalui sekolah. Oleh

karenanya, pendidikan di sekolah memegang peran penting untuk kemajuan suatu bangsa dimasa depan.

Seiring perkembangannya, sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perbaikan melalui penerapan berbagai strategi. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah pengembangan kurikulum, termasuk peralihan dari kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dirancang untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia serta membentuk generasi yang unggul dan berprestasi (Septiana et al., 2024). Pembelajaran kini tidak hanya berfokus pada guru, melainkan lebih berorientasi kepada siswa. Dalam kurikulum merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS terintegrasi menjadi IPAS. IPAS adalah kajian

ilmu yang mempelajari makhluk hidup beserta hubungan dan interaksinya dengan lingkungan serta alam semesta. Oleh karena itu, IPAS bisa dipandang sebagai perpaduan antara ilmu alam (IPA) dan ilmu sosial (IPS), di mana materi yang dipelajari saling terkait, mencakup fenomena alam dan sosial (Meylovvia, 2023).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sendiri terdiri dari integrasi berbagai cabang ilmu seperti geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, antropologi, hingga psikologi sosial (Wiguna dalam Nashrullah et al., 2014). Salah satu cabang yang penting untuk dikenalkan sejak dini adalah geografi. Di kelas IV SD, konten geografi diperkenalkan melalui materi pada Bab 6 berjudul “Indonesiaku Kaya Budaya”, khususnya pada Topik B. Capaian pembelajaran pada materi ini adalah kemampuan peserta didik dalam menunjukkan lokasi kota/kabupaten serta provinsi tempat tinggalnya menggunakan peta konvensional maupun digital. Pembelajaran ini membantu siswa memahami letak dan kondisi geografis wilayah tertentu, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir spasial dan

kesadaran geografis mereka (Tamama et al., 2024).

Melalui pengenalan peta, siswa belajar mengenali lingkungan sekitarnya. Hal ini diperkuat oleh Rizqi et al. (2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran geografi sejak usia dini sangat penting karena membantu siswa memahami fenomena alam, kondisi lingkungan, serta aktivitas manusia. Penguasaan konsep-konsep geografi juga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan, serta membentuk kesadaran ruang sejak dini (Alika, 2024).

Untuk menilai sejauh mana pengetahuan siswa tercapai, guru perlu melakukan evaluasi. Evaluasi merupakan proses sistematis untuk menentukan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Magdalena et al., 2020). Salah satu aspek yang diukur dalam evaluasi hasil belajar adalah aspek kognitif. Ranah kognitif berkaitan dengan aktivitas melibatkan fungsi otak. Sejalan dengan Mahmudi et al. (2022) menyatakan hasil belajar kognitif siswa mengarah pada aspek

intelektual yang melibatkan cara berpikir pada manusia seperti keterampilan berpikir dan kemampuan menyelesaikan masalah. Dalam taksonomi Bloom terbaru, ranah kognitif mencakup berbagai kemampuan, seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menyusun (sintesis), dan mengevaluasi (Rosyidi, 2020).

Namun, saat ini isu penting dalam pendidikan di Indonesia adalah berkaitan dengan hasil belajar siswa. Berdasarkan PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022, Indonesia menempati posisi 15 terbawah dari 81 negara, di mana perolehan skor siswa di Indonesia di bawah rata-rata seluruh perolehan skor peserta PISA. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohaeni et al., 2017) di SDN Rancaputat diperoleh hasil dari 48 siswa, hanya 6 siswa (12,5%) yang telah mencapai KKM. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran peta dan komponennya. Berdasarkan penelitian (Humaeroh, 2024), dalam mata pelajaran IPS khususnya materi peta memerlukan pertemuan berulang kali.

Contoh nyata dapat dilihat di SDN 2 Sindangkasih, Kabupaten Purwakarta. Berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru kelas IV A dan IV B, diketahui bahwa siswa masih kesulitan dalam membaca peta. Salah satu penyebabnya adalah bahan ajar yang kurang memberikan pengalaman visual yang membantu siswa memahami konsep spasial. Akibatnya, hanya sebagian siswa yang mampu mencapai KKM IPAS yang ditetapkan sebesar 75.

Oleh sebab itu, pembelajaran IPS perlu dikembangkan secara inovatif agar selaras dengan perkembangan zaman, namun tetap mempertimbangkan karakteristik siswa, peran guru, serta berbagai komponen pembelajaran lainnya seperti model, metode, strategi, dan media yang digunakan. Menurut Sartika et al. (2023) menyatakan bahwa pembelajaran masa kini perlu dirancang untuk menciptakan situasi belajar yang melibatkan komunikasi dua arah atau lebih, sehingga proses belajar tidak lagi berfokus hanya pada peran guru sebagai pusat informasi. Kegiatan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa dalam diskusi dan kerja sama menyebabkan siswa

mudah bosan dan kurang termotivasi. Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat berdampak signifikan terhadap motivasi dan prestasi siswa (Murnaka & Dewi, 2018).

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung hasil belajar siswa adalah model *Inquiry Learning*. Model ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses penyelidikan yang sistematis dan rasional guna memperoleh solusi atas permasalahan yang disajikan (Budiyanto, 2019). Sejumlah penelitian terdahulu juga membuktikan efektivitas model inkuiri dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Widya & Radiya (2023) memaparkan bahwa model pembelajaran inkuiri secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan dari penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Rudyatmi (2023) serta Lubis dan Darmana (2024) mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Guided Inquiry* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena pendekatan

tersebut menitikberatkan pada keterlibatan aktif siswa dalam menyelidiki permasalahan yang berkaitan dengan sains.

Penggunaan media dalam pembelajaran memegang peran penting dalam mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal. Tobamba et al. (2019) menyatakan bahwa salah satu strategi yang berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi, menstimulasi kreativitas peserta didik, serta membantu meningkatkan fokus mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Susanti et al., 2022). Saat ini media pembelajaran beragam jenisnya, mulai dari konvensional sampai dengan digital. Dengan karakteristik siswa yang terbiasa akan teknologi, mendorong pengintegrasian ICT (*Information, Communication, Technology*) dalam pembelajaran (Jauhar et al., 2022). *Educaplay* merupakan salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung efektivitas proses

pembelajaran. Platform ini menyediakan fitur bagi guru dan siswa untuk menciptakan beragam media interaktif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif, yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Educaplay* secara efektif meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa. Selain itu, Asyari (2024), yang menghasilkan bahwa media game *educaplay* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Mengacu pada permasalahan yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penerapan model pembelajaran *Inquiry Learning* yang didukung oleh media *Educaplay* terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada materi Komponen Peta di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini

menggunakan 2 kelompok, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas yang mendapat perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Inquiry Learning* tipe *Guided Inquiry* berbantuan media *Educaplay*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Free Modified Inquiry*.

Tabel 1. Desain

Kelompok	Pret est	Perlakuan	Postt est
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: Guilford (dalam

Lestari & Yudhanegara, 2017).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Sindangkasih Kabupaten Purwakarta tahun ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini pertimbangan yang diambil peneliti dalam penentuan sampel dilihat dari kondisi karakteristik siswa yang sama maka sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA yang berjumlah 30 orang sebagai kelas eksperimen dan IVB yang berjumlah 30 orang sebagai kelas kontrol.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Deskriptif

Table. 2 Analisis Deskriptif

Kelas	Jenis Tes	Skor		Mean	Sd
		Minimum	Maximum		
Eksperimen	Pret	0	60	40,	13,
	est			33	705
	Post	6	95	79,	9,5
Kontrol	test	0		67	53
	Pret	0	65	38,	14,
	est			17	999
	Post	2	85	65	14,
	test	5			797

Berdasarkan table tersebut menunjukkan bahwa skor hasil belajar *pretest* siswa secara keseluruhan kelas control dan eksperimen pada skor rata-rata (*mean*) memiliki perbedaan 2,16. Dimana rata-rata *pretest* kelas control berada pada 38,17, sedangkan kelas eksperimen 40,33. Skor tertinggi pada hasil *pretest* memiliki sedikit perbedaan, dimana skor tertinggi kelas kontrol adalah 65, sedangkan skor tertinggi kelas eksperimen adalah 60. Skor terendah pada kedua kelas memiliki kesamaan yaitu 0. Selanjutnya skor hasil belajar *posttest* siswa secara keseluruhan kelas eksperimen dan kelas kontrol pada skor rata-rata (*mean*) memiliki perbedaan 14,67. dimana kelas eksperimen unggul

dengan skor rata-rata 79,67, sedangkan skor rata-rata kelas kontrol 65. kemudian nilai tertinggi dari kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan 10, dimana skor tertinggi kelas eksperimen adalah 95, sedangkan skor tertinggi kelas kontrol yaitu 85. untuk skor minimum kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan signifikan, dimana nilai minimum kelas eksperimen adalah 60, sedangkan nilai minimum kelas kontrol yaitu 25.

2. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *pretest*

Kelas	P-value	Signifikan	Keterangan
Eksperimen	0,091	0,05	Normal
Kontrol	0,070	0,05	Normal

Melalui tabel 2 diketahui bahwa nilai *P-value* dari kelas eksperimen adalah 0,091 dan kelas kontrol 0,070. Dapat disimpulkan bahwa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki *P-value* > 0,05 atau H_0 diterima yang artinya bahwa data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas *pretest*

Kelas	P- value	Signifikansi	Keterangan
Eksperimen	0,075	0,05	Normal
Kontrol	0,077	0,05	Normal

Berdasarkan table 3 diketahui bahwa nilai *P-value* dari kelas eksperimen sebesar 0,075 dan kelas kontrol sebesar 0,77. Dengan begitu dapat disimpulkan bahwa baik kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki *P-value* > 0,05 atau H_0 diterima, sehingga dapat diartikan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Table 4. Hasil uji homogenitas

<i>pretest</i>		
P- value	Signifikansi	Keterangan
	i	n
0,083 2	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas data *pretest* kelas

eksperimen dan kelas kontrol diperoleh *P-value* sebesar 0,0832 atau *P-value* > 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang artinya varian kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Table 5. Hasil uji homogenitas *pretest*

P- value	Signifikansi	Keterangan
	i	n
0,001 3	0,05	Tidak Homogen

Berdasarkan tabel 5 diatas dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh *P-value* sebesar 0,0013 atau *P-value* < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya varian kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak homogen.

4. Uji Independent Sample t-Test

Table 6. Hasil uji *independent Sample t-Test pretest*

P- value	Signifikansi	Keterangan
	i	n
0,056 1	0,05	H_0 Diterima

Melalui hasil uji *Independent Sample t-Test skor pretest* pada kelas

eksperimen dan kelas kontrol diperoleh sebesar 0,0561 atau *P-value* > 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa H_0 diterima atau tidak ada perbedaan rata-rata skor *pretest* hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Table 7. Hasil uji *independent Sample t-Test posttest*

P-value	Signifikansi	Keterangan
0,000	0,05	H_0 Diterima

Berdasarkan tabel 4.9 diperoleh hasil uji *Independent Sample t-Test* skor *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh sebesar 0,000 atau *P-value* < 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa H_1 diterima atau ada perbedaan rata-rata skor *posttest* hasil belajar kognitif kelas eksperimen dan kelas kontrol. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapatkan pembelajaran Model *Inquiry Learning* tipe *Guided Inquiry* berbantuan media *Educaplay* memperoleh rata-rata yang lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran Model *Modified Free Inquiry*.

5. Uji N-gain

Tabel 8. Hasil uji N-gain

Kelas	N-gain Score	N-gain %	Interpretasi
Eksperimen	0,66 13	66,1 3%	Cukup efektif
Kontrol	0,42 83	42%	Kurang efektif

Hasil menunjukkan bahwa presentase N-gain kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran Model *Inquiry Learning* tipe *Guided Inquiry* berbantuan media *Educaplay* sebesar 66,13% yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Sedangkan presentasi pada N-gain kelas kontrol yang menggunakan Model *Modified Free Inquiry* sebesar 42% yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif Komponen Peta kelas eksperimen yang menggunakan Model *Inquiry Learning* tipe *Guided Inquiry* berbantuan media *Educaplay* lebih besar dan memiliki peningkatan tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan Model *Modified Free Inquiry*.

6. Uji Regresi Linier Sederhana

Table 9. Hasil uji regresi linier sederhana

Model	Coefficientcs	
	Unstandariz ed B	Coefficien cts Std.Error
Const <i>an</i>	67,609	5,061
Pretes <i>t</i>	0,299	0,119

Berdasarkan data pada tabel 4.11 didapatkan persamaan regresi linier yang ialah $Y = 67,609 + 0,299X$, sehingga diketahui nilai konstanta (α) sebesar 67,609 dan koefisien regresi (β) sebesar 0,299. Hal tersebut dapat diartikan bahwa setiap pelaksanaan penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Educaplay* memberikan pengaruh yang positif yaitu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar kognitif sebesar 0,299.

7. Menentukan Koefisien Determinasi

Tabel 10. Hasil Uji Koefisien Determinasi

R	R Square	Std. Error of the Estimate
0,42	0,184	8,783

Berdasarkan tabel 10 perolehan *R Square* uji koefisiensi determinasi adalah 0,184. Sehingga dapat dilakukan perhitungan koefisiensi determinasi (D), berikut merupakan perhitungan koefisiensi determinasi:

$$D = R^2 \times 100\%$$

$$D = 0,184 \times 100\%$$

$$D = 18,4\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan koefisiensi determinasi, maka dapat diperoleh nilai koefiseinsi determinasi sebesar 18,4%. Hal tersebut menandakan bahwa penerapan Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar kognitif. Sehingga terdapat selisih antara 18,4% sampai dengan 100% atau sebesar 81,6% yang mana merupakan pengaruh dari faktor lain terhadap hasil belajar kognitif.

8. Analisis Signifikansi Regresi

Tabel 11. Hasil uji signifikansi regresi

Test	P- val ue	Signifi kansi	Ketera ngan
-------------	--------------------------	--------------------------	------------------------

Regression 0,0 0,05 H_1
 18 diterima

Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa $P\text{-value} < 0,05$ atau $0,018 < 0,05$ sehingga H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model *Inquiry Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar.

Pembahasan

Berikut disajikan diagram tiap indikator hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

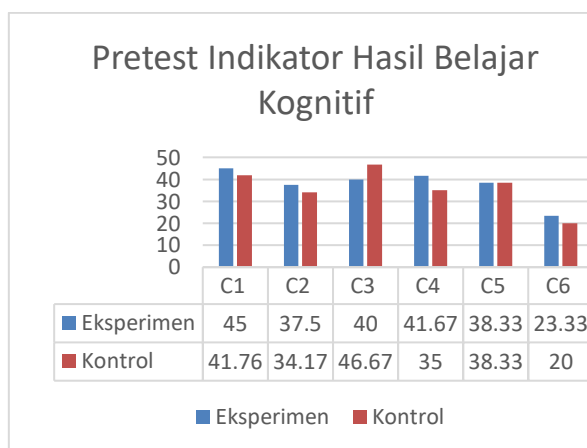


Diagram 1. *Pretest* Indikator Hasil Belajar Kognitif

Diagram diatas menunjukkan presentase hasil *pretest* kelas eksperimmen dan kelas kontrol. Berdasarkan diagram tersebut dapat

diketahui bahwa presentase kemampuan mengingat (C1) kelas eksperimen lebih unggul dengan skor rata-rata 45 daripada kelas kontrol dengan skor rata-rata 41,76. Hal ini juga berlaku pada kemampuan memahami (C2) kelas eksperimen lebih unggul dengan skor rata-rata 37,5 daripada kelas kontrol dengan skor rata-rata 34,17. Namun pada kemampuan mengaplikasikan (C3) kelas kontrol lebih unggul dengan skor 46,67 dan kelas eksperimen 40. Pada kemampuan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) kelas eksperimen jauh lebih unggul daripada kelas kontrol.

Adapun analisis data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan indikator hasil belajar kognitif adalah sebagai berikut.

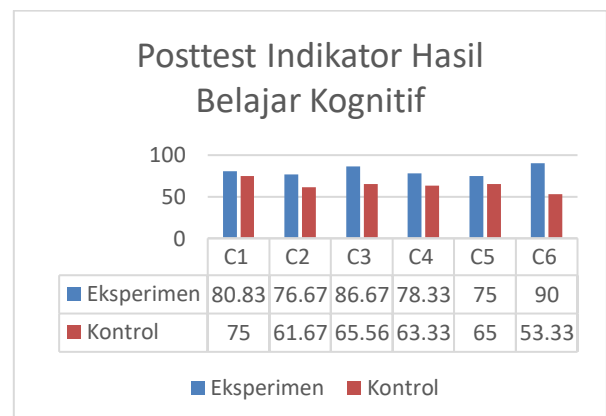
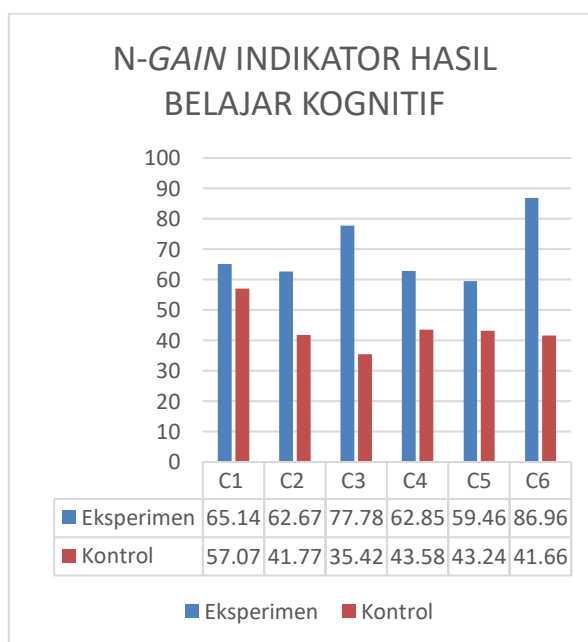


Diagram 2. *Posttest* Indikator Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Presentase terbesar terdapat pada kelas eksperimen ranah kognitif mencipta (C6) dengan skor rata-rata 90, sedangkan presentase terkecil terdapat pada kelas kontrol ranah kognitif mencipta (C6) yaitu dengan skor rata-rata 53,33. Berikut disajikan diagram *N-gain* peningkatan indikator hasil belajar kognitif antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.



Berdasarkan temuan diatas, dapat disimpulkan bahwa Model

Inquiry Learning tipe *Guided Inquiry* berbantuan *Educaplay* ini dapat memberikan peningkatan terhadap tiap indikator hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hanifah dan Purbosari (2022), bahwa Model pembelajaran *Guided Inquiry* dapat mendukung siswa dalam pembelajaran untuk terlibat secara aktif dan berakibat pada pemahaman materi siswa sehingga hasil belajar kognitif siswa tinggi. Selain itu, Sariningsih et al (2020) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa *Guided Inquiry* mampu mengarahkan siswa untuk menemukan solusi terhadap permasalahan melalui penemuan konsep. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa aspek memahami (C2) dan mengaplikasikan (C3) yang mengalami peningkatan. Ditambah lagi dengan penggunaan media *Educaplay* yang dapat mendukung Model *Inquiry Learning* tipe *Guided Inquiry*. Hal ini didukung oleh Ge'e dan Dahlan (2025), bahwa penggunaan media *Educaplay* ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan

Model *Inquiry Learning* tipe *Guided Inquiry* berbantuan *Educaplay* dapat memberikan peningkatan yang lebih baik terhadap keterampilan proses sains siswa dibandingkan dengan penerapan Model *Modified Free Inquiry*.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media *Educaplay* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi Komponen Peta di kelas IV SD. Selain itu, peningkatan hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model *Guided Inquiry* berbantuan media *Educaplay* terbukti lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Modified Free Inquiry*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alika, O. (2024). Pengaruh Konsep Geografi melalui Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Pena Edukasia*, 2(3), 80-83.
- Asyari, D. (2024). Penerapan Media Interaktif *Game Educaplay* dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Budiyanto, Moch. Agus Krisno. (2019). Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam *Student Centered Learning*. Malang: UMM Press.
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339-349.
- Hanifah, M., & Purbosari, P. P. . (2022). Studi Literatur: Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Guided Inquiry* (GI) terhadap Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Siswa Sekolah Menengah pada Materi Biologi: *BIODIK*, 8(2), 38–46. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.14791>
- Humaeroh, S. (2024). Implementasi Model *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantu Game *Educaplay* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Materi Peta Dan Komponen: *Penelitian Kuasi Eksperimen Siswa Kelas V SDN Rd. Mangkudikusumah Kecamatan Baleendah Kabupaten Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Jauhar, S., Nur, N., & Sudirman. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis TPACK Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDS IT Rabbani Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 1(3), 371–378.
- Magdalena, I., Islami, N. F., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom

- dalam Pendidikan. *ED/ISI*, 2(1), 132-139.
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusuma, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Meylovia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84-91.
- Murnaka, N. and Dewi, S. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran *Guided Inquiry* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Journal of Medives Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 163.
- Nashrullah, Syaib, D., & Lestari, N. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar Kecil Cempaka Sari Melalui Penerapan Pencapaian Konsep Pada Kelas IV Tahun 2013. *Elementary School Of Education E-Journal: Media Publikasi Ilmiah Prodi PGSD*, 2 (1), Hlm.58-65.
- Putri, F. R., Pratiwi, D. E., & Wati, E. S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Educaplay Kelas VI SDN Jajar Tunggal III Surabaya. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 331-340.
- Rizqi, I., Rahmah, N., Fadjarajani, S., & Hilman, I. (2023). Analisis Keterampilan Geografis Peserta Didik di SD Negeri 2 Bangunsari Kabupaten Ciamis (Vol. 2, Issue 3).
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 27(1), 1-13.
- Sartika, R., Suratriadi, P., & Astuti, F. D. (2023). Komunikasi Antar Pribadi Guru dan Siswa dalam Memotivasi Belajar Siswa SMP Negeri 13 Bogor. *Jurnal Public Relations (J-PR)*, 4(1), 13-22.
- Septiana, D. M. A., Pratiwi, D. W., Suryandari, K. C., & Handayani, D. R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Kebutuhan Hidup Manusia Melalui Model *Teams Games Tournament* pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Karangasem 4 Surakarta. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Tamama, S.P, Ningsih, T.R, & Kusumawati, S.E. (2024). Pemanfaatan Media Peta dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPAS. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 5(7), 41–50.
- Sariningsih, S., Suprpto, P. K., & Badriah, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Sistem Saraf Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Negeri Malang*, 12(1), 1-7.
- Sumirat, R., Ws, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Literasi Geografi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 296–307.
- Widiya, A. W., & Radia, E. H. (2023). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 127-136.