

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

(Penelitian *Quasi* Eksperimen Pembelajaran IPS Materi Komponen Peta pada
Siswa Kelas IV di SDN 2 Sindangkasih Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran
2024/2025)



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Oleh:
Sania Ramadhani
NIM 2100772

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

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

Oleh:

Sania Ramadhani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Kampus UPI di Purwakarta

© **Sania Ramadhani**

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SANIA RAMADHANI

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

(Penelitian *Quasi* Eksperimen Pembelajaran IPS Materi Komponen Peta pada Siswa
Kelas IV di SDN 2 Sindangkasih Kabupaten Purwakarta Tahun Ajaran 2024/2025)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Sofyan Iskandar, M.Pd.

NIP. 195910261984031001

Pembimbing II



Tiara Yogiarni, M.Pd.

NIP. 920230219930131201

Mengetahui,
Ketua Program Studi S-1 PGSD
UPI Kampus di Purwakarta



Dr. Neneng Sri Wulan, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198404132010122003

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

SANIA RAMADHANI

NIM. 2100772

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 sebesar 18,4%.

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

***The Effect of The Inquiry Learning Model Assisted by Educaplay Media on
Cognitive Learning Outcomes of Map Components in Fourth Grade
Elementary School Students***

SANIA RAMADHANI

NIM. 2100772

ABSTRACT

The background of this study stems from the issue of low student learning outcomes, which are caused by a lack of active engagement in the learning process and the suboptimal use of instructional media. This research aims to determine the effect of the Inquiry Learning model assisted by Educaplay media on students' cognitive learning outcomes in the Map Components material for fourth-grade elementary students. The method used is quantitative with a quasi-experimental approach, employing a nonequivalent control group design. The research subjects consisted of two classes: the experimental class, which used the Guided Inquiry model assisted by Educaplay, and the control class, which implemented the Modified Free Inquiry model. The research instrument was a cognitive learning outcomes test consisting of 20 multiple-choice questions. The data analysis results showed that learning using the Inquiry Learning model assisted by Educaplay improved students' cognitive learning outcomes by 66%, which falls into the moderately effective category. Meanwhile, the class using the Modified Free Inquiry model showed an improvement of 42%, categorized as less effective. Thus, the application of the Inquiry Learning model assisted by Educaplay had a positive effect, increasing elementary students' cognitive learning outcomes by 18.4%.

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

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang Penelitian	1
1. 2 Rumusan Masalah	5
1. 3 Tujuan Penelitian	5
1. 4 Manfaat Penelitian	5
1. 4. 1 Secara Teoritis	5
1. 4. 2 Secara Praktis.....	6
1. 5 Ruang Lingkup.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hasil Belajar	8
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar	8
2.1.2 Indikator Hasil Belajar.....	9
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	11
2.2 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	12
2.2.1 Pembelajaran IPS di SD	12
2.2.2 Karakteristik Pembelajaran IPS	14
2.2.3 Tujuan Pembelajaran IPS	15
2.3 Model Pembelajaran <i>Inquiry Learning</i>	16
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Inquiry Learning</i>	16
2.3.2 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Inquiry Learning</i>	17
2.3.3 Sintaks Model Pembelajaran <i>Inquiry Learning</i>	18
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Inquiry Learning</i>	19
2.4 Media Pembelajaran <i>Educaplay</i>	20
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	20
2.4.2 <i>Educaplay</i> sebagai Media Pembelajaran.....	21

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Educaplay</i>	22
2.4.4 Spesifikasi <i>Educaplay</i>	22
2.4.5 Langkah-Langkah Membuat Media <i>Educaplay</i>	24
2.5 Keterkaitan <i>Inquiry Learning</i> dengan Media <i>Educaplay</i> dan Hasil Belajar Siswa.....	26
2.6 Materi Ajar	28
2.7 Penelitian Relevan.....	29
2.8 Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis dan Desain Penelitian.....	31
3.2 Populasi dan Sampel.....	32
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.3.1 Tes Hasil Belajar Kognitif	33
3.3.2 Dokumentasi.....	35
3.4 Prosedur Analisis Data	36
3.4.1 Pengembangan Instrumen	36
3.4.2 Teknik Analisis Data	42
3. 5 Prosedur Penelitian.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Hasil.....	48
4.1.1 Analisis Data Penelitian	49
4.2 Pembahasan.....	63
4.2.1 Pengaruh Model <i>Inquiry Learning</i> Berbantuan Media <i>Educaplay</i>	63
4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	65
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	72
5.1 Simpulan	72
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN A	81
LAMPIRAN B	88
LAMPIRAN C	169
LAMPIRAN D	213

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Revisi Taksonomi Bloom	10
Tabel 2. 2 Indikator Hasil Belajar	10
Tabel 3. 1 Desain Nonequivalent Control Group Design	32
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar Kognitif	34
Tabel 3. 3 Pedoman Interpretasi Uji Validitas.....	37
Tabel 3. 4 Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Hasil Belajar Kognitif.....	37
Tabel 3. 5 Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	38
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas Intrumen Tes Hasil Belajar Kognitif	39
Tabel 3. 7 Klasifikasi Data Pembeda	39
Tabel 3. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Soal.....	40
Tabel 3. 9 Kriteria Indeks Kesukaran.....	41
Tabel 3. 10 Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	41
Tabel 3. 11 Kriteria Nilai N-gain	45
Tabel 4. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	48
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Deskriptif Data <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	49
Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4. 5 Hasil Uji Independent Sample t-Test Data Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Deskriptif Data Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	58
Tabel 4. 9 Hasil Uji Independet Sample t-Test Data <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Deskriptif Skor N-gain Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Konstanta dan Koefisien untuk Bentuk Persamaan Regresi Linier Sederhana	61
Tabel 4. 12 Hasil Uji Pengaruh Model <i>Inquiry Learning</i> Berbantuan Media <i>Educaplay</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif	62
Tabel 4. 13 Hasil Uji Koefisien Determinasi	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Pretest Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	50
Gambar 4. 2 Diagram Perbedaan Rerata Hasil Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	54
Gambar 4. 3 Diagram Posttest Indikator Hasil Belajar Kognitif	55
Gambar 4. 4 Diagram N-gain Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	55
Gambar 4. 5 Pengamatan melalui slideshow Educaplay	67
Gambar 4. 6 Orientasi masalah melalui Educaplay	68
Gambar 4. 7 Pengumpulan data melalui Map of Quiz dan Video quiz Educaplay	68
Gambar 4. 8 Materi Komponen pada Peta	69
Gambar 4. 9 Pengujian Hipotesis	69
Gambar 4. 10 Menyampaikan Hasil Temuan.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

A. 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	82
A. 2 Kartu Bimbingan Skripsi.....	84
A. 3 Surat Izin Penelitian	85
A. 4 Surat Keterangan Sekolah	86
A. 5 Surat Izin Judgement Expert Instrumen	87
B. 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen Treatment Pertama	89
B. 2 Modul Ajar Kelas Eksperimen Treatment Kedua.....	100
B. 3 Modul Ajar Kelas Eksperimen Treatment Ketiga	110
B. 4 Modul Ajar Kelas Kontrol Treatment Pertama.....	118
B. 5 Modul Ajar Kelas Kontrol Treatment Kedua	132
B. 6 Modul Ajar Kelas Kontrol Treatment Ketiga	142
B. 7 Lembar Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	152
B. 8 Lembar Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	164
C. 1 Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	170
C. 2 Tes Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	176
C. 3 Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	179
C. 4 Tes Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	186
C. 5 Hasil LKPD Kelas Eksperimen Treatment 1	192
C. 6 Hasil LKPD Kelas Eksperimen Treatment 2.....	196
C. 7 Hasil LKPD Kelas Eksperimen Treatment 3.....	199
C. 8 Hasil LKPD Kelas Kontrol Treatment 1	202
C. 9 Hasil LKPD Kelas Kontrol Treatment 2	205
C. 10 Hasil LKPD Kelas Kontrol Treatment 3	209
D. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar	214
D. 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar	214
D. 3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	214
D. 4 Hasil Uji Daya Pembeda	215
D. 5 Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Eksperimen	215
D. 6 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	216
D. 7 Hasil Uji Deskriptif <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	217
D. 8 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	218
D. 9 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	218
D. 10 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	219
D. 11 Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	219
D. 12 Hasil Uji Independen Sample T-Test <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	219
D. 13 Hasil Uji Independen Sample T-Test <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol	219
D. 14 Analisis Deskriptif N-Gain Persen Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol.....	220
D. 15 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana	221
D. 16 Hasil Uji Determinasi.....	222
D. 17 Uji Signifikansi Regresi	222

DAFTAR PUSTAKA

- Agdiyah, A., Mustopa, S., & Kowiyah, K. (2024). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Matematika*.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan*.
- Ak, M. F. dkk. (2021). *Pembelajaran digital*. Penerbit Widina.
- Alika, O. (2024). Pengaruh Konsep Geografi melalui Pembelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Pena Edukasia*, 2(3), 80-83.
- Anggraini, D. L., dkk. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290-298.
- Arifin, A. S., & Wachidah, K. (2025). Video Kearifan Lokal Dongkrak Hasil Belajar IPS SD di Indonesia. *Inquest Journal*, 3(2), 31-39.
- Arminah, S., Quraisy, H., & Rahman, S. A. (2023). Penerapan Pendekatan Inkuiri dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa. *Journal Innovation In Education*, 1(3), 01-13.
- Armianti, R., dkk. (2025). Development of Inquiry-Based Interactive Multimedia to Improve Student Learning Outcomes of Pancasila Education Lessons. *Dinasti International Journal of Education Management And Social Science*, 6(4), 2672–2683.
- Asyari, D. (2024). *Penerapan Media Interaktif Game Educaplay dalam Pembelajaran Kalimat Saran Bahasa Indonesia Kelas III SD*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Batitusta, F. Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi *Educaplay* Berbasis *Gadget* terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685-2690.
- Budiarsa, I. G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(4), 650-660.
- Budiyanto, M. A. K. (2019). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning*. Malang: UMM Press.
- Buulolo, D. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Chinn, C. A., & Duncan, R. G. (2021). Inquiry and Learning. in *International Handbook of Inquiry and Learning* (pp. 1-14). Routledge.
- Daniyati, A., dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Darmawan, R., Hariyatmi, H., & Supriyanto, S. (2022). Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VI B di SD Negeri 01 Tawangmangu. *Educatif Journal of Education Research*, 4(1), 19-26.

- Devi, S. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhamadiyah (MIM) Tanjung Inten Purbolinggo Lampung Timur. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, UIN Raden Intan Lampung.
- Dhamayanti, P. V. (2022). *Systematic Literature Review: Pengaruh Strategi Pembelajaran Inkuiri terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(2), 209-219.
- Fadlan, M. S. (2022). Penerapan Media Padlet dan Educaplay sebagai Media Assessment Diagnostik dan Kognitif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X SMA Islam Nusantara (*Studi: Implementasi Kurikulum Merdeka*).
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Media *Educaplay* di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58-63.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61-68.
- Fitri, A., dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Roset dan Teknologi Republik Indonesia.
- Fitria, D., dkk. (2021). Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Economic*, 4(2), 192-199.
- 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.
- Ghozali, I. (2016). *Desain Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: untuk Akuntansi, Bisnis, dan Ilmu Sosial lainnya*. Yoga Pratama: Semarang
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- 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.
- Hasanah, N., & Lubis, E. L. S. (2021). Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing dan Inkuiri Bebas Termodifikasi Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaksis*, 3(2), 44-55.
- Hasanah, U., dkk. (2021). Analysis of The Need for Interactive Multimedia Development Based on Inquiry Training on Science Learning in The Pandemic Period. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1053-1066.

- Hidayat, M. (2017). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar, dan Dukungan Orang Tua terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas IX IPS di MAN Bangkalan. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 3(1), 103.
- Hidayati, N., Widoretno, S., & Nurmiyati, N. (2017). Penerapan Instruksi pada Tahap Orientasi Pembelajaran *Guided Inquiry* untuk Meningkatkan Kemampuan Menemukan dan Menghubungkan Konsep. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 14, No. 1, pp. 386-390).
- Hikmawati, H., Kusmiyati, K., & Sutrio, S. (2020). *Inquiry Learning Model to Improve Student Cognitive Learning Outcomes in Temperature and Heat. Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- 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*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Isnawan, M. G. (2020). *Kuasi Eksperimen*. Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Jannah, D. M., dkk. (2021). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3378-3384.
- 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.
- Jung, J. (2023). *Conservation, Management and Utilization Of Local Heritage Through Community-Based Geography Education in Elementary School: Focusing On Jeju's Stone Cultural Landscape*. (Skripsi). Chungbuk National University.
- Kadiwone, L. L., Dharmawibawa, I. D., & Utami, S. D. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(1), 1-9.
- Kebudayaan, P. M. P. Dan. (2020). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 Tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Tahun 2020-2024.
- Lestari, S. M., & Rudyatmi, E. (2023). The Effectiveness of A Guided-Inquiry Learning Model Based on Biotechnology Practicum Materials in Improving The Learning Outcomes of High School Students. *Journal of Biology Education*, 12(2), 210-216.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama: Bandung.

- Lubis, M. D., & Darmana, A. (2024). The Effect of Teaching Materials For Chemical Equilibrium Based On Spiritual Values On Student Learning Outcomes in The Guided *Inquiry Learning* Model. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 9(2), 247-255.
- Magdalena, I., dkk. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan. *EDISI*, 2(1), 132-139.
- Magfirah, A., Hidayat, A., & Mahanal, S. (2019). *Penggunaan Media Audiovisual pada Model Inkuiri Terbimbing terhadap Keterampilan Proses Sains dan Penguasaan Konsep IPA*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang.
- Mahmudi, I., dkk. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507-3514.
- Mairoza, Y., & Fitriza, Z. (2021). Deskripsi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Peserta Didik Menggunakan Model Guided Inquiry pada Materi Hukum Dasar Kimia. *Edukimia*, 3 (1), 078–083.
- Mardianti, S., Syafruddin, S., & Nurmayanti, N. (2024). Social Studies Learning in Elementary School Reveals Effective Teaching Strategies. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*.
- Martina, M., Khodijah, N., & Syarnubi, S. (2019). Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tulung Selapan Kabupaten Oki. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 1(2), 164-180.
- Maruapey, I. F. (2020). Penerapan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Simetri Lipat Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing pada Peserta Didik Kelas III SDN I Pringgodani. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(3), 178-182.
- Mazidah, I. N., Widodo, W., & Tukiran, T. (2023). Profile of The Implementation of Guided Inquiry-Based Interactive E-Module in Science Learning. *Studies in Philosophy of Science and Education*, 4(2), 43-55.
- Menge, F., & Aiman, U. (2022). Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan LKS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(1), 288-293.
- 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. 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.
- Nadeak, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning dengan Menggunakan Media Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V*

- SDN 064023 Kemenangan Tani Tahun 2019/2020*. (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Quality, Medan.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151-172.
- Nashrullah, Syuaib, 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.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Ugensinya dalam Penelitian Kuantitatif. Al-Masharif: *Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman*, 4(1), 59-75.
- Nisa, S., & Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Instrument Penilaian HOTS Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Kearsipan SMK. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2146-2159.
- Ni'mah, S. A., Nur'aini, S., & Widiyanto, M. W. (2023, March). The Effect of Using Google Classroom As An English Learning Media on Students' Learning Motivation: The Case of Students at SMP N 1 Juwana in the 2021/2022 Academic Year. In *Proceeding of English teaching, literature and linguistics (eternal) conference* (Vol. 3, No. 1, pp. 163-174).
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Prasanti, N., Bayu, G., & Suarjana, I. (2023). The Guided *Inquiry Learning* Model Aided by Audiovisual Media Improves Students' Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*.
- 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.
- Putri, K., Hendrowati, T., & Istiani, A. (2020). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal E-Dumath*, 6(2), 73-82.
- Rahmadani, E. L., dkk. (2023). The Urgency of Strengthening Social Sciences Education in Elementary Schools in Forming Good Citizens. *MANDALIKA : Journal of Social Science*, 1(2), 34-40.
- Riska, F. M., dkk. (2024). *Strategi Pembelajaran 5.0*. Solok: PT Mafy Media Literasi Indonesia

- Rahmah, I. R. N., Fadjarajani, S. ., & Hilman, I. . (2023). Analisis Keterampilan Geografis Peserta Didik di SD Negeri 2 Bangunsari Kabupaten Ciamis. *Seroja : Jurnal Pendidikan*, 2(3), 77–85.
- Rodiyannah, . (2024). Pengaruh Media Pembelajaran *Educaplay* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif Pada Kelas VII di SMP Negeri 47 Jakarta. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Rohaeni, I., Hanifah, N., & Sudin, A. (2017). Penggunaan Media the Magical Map of Majalengka untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Membaca Peta. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2001-2010.
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri': Jurnal Tarbiyah-Syari'ah Islamiyah*, 27(1), 1-13.
- Rustini, T., Zalfa, R., & Ayuning, R. (2023). Pengembangan Spatial Literacy untuk Meningkatkan Pembelajaran Geografi di Sekolah Dasar. Dirasah : *Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.787>.
- Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian Ranah Afektif dalam Bentuk Penilaian Skala Sikap untuk Menilai Hasil Belajar. *Edutainment: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 7 (1), 71–81.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Paramedia Grup.
- Sari, K. A. D. R., Wiyasa, K. N., & Ganing, N. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 104-112.
- Sari, R. A., Surbakti, A., & Hasnunidah, N. (2020). Perbandingan Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing dengan Inkuiri Bebas yang Dimodifikasi terhadap Keterampilan Proses Sains. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 8(2), 1–10.
- 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.
- 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.
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Metode Penelitian Pendidikan, 67.
- Septiana, D. M. A., dkk . (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).

- 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.
- Suprianti, D., dkk . (2021). Guided Inquiry Model Assisted With Interactive Multimedia Influences Science Literacy and Science Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 415
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar Ips*.
- Susanto, A. (2014) *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Syafruddin, S., dkk. (2024). The Nature of Social Studies Learning for Elementary School Students. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 9(2), 237-242.
- 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.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS ditinjau dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372-380.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1-9.
- Ummah, A. M., & Nasrudin, H. (2023). Development of Student Worksheets based Process Oriented Guided *Inquiry Learning* to Remediate Student's Misconceptions on Acid and Base. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 11(4), 436-449.
- Utama, D. G., & Heldisari, H. P. (2021). Pembelajaran Dinamika pada Ansambel Gitar Ditinjau dari Aspek Afektif, Kognitif, dan Psikomotor. *Journal of Music Education and Performing Arts*, 1(1), 16-22.
- Utami, N. P., & Yanti, P. G. (2022). Pengaruh Program Literasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8388-8394.
- Utami, R. D., & Wibawa, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi *Educaplay* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Aturan di Rumah dan Sekolah. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5808-5818.
- Wahono, B., Lin, P. L., and Chang, C. Y. (2020). Evidence of STEM Enactment Effectiveness in Asian Student Learning Outcomes. *International Journal of STEM Education*, 7(36): 1–18.
- Widiarta, I. D. G. P., Parmiti, D. P., & Margunayasa, I. G. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Aktivitas Higher

- Order Thinking Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 29-39.
- 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.
- Wijayanto, B., Sutriani, W., & Luthfi, F. (2020). Kemampuan Berfikir Spasial dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Samudra Geografi*, 3(2), 42-50.
- W, S., & S. Sison, K. (2021). *Educaplay* as Teaching Media in Virtual Classes. *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, 3, 1-6.
- Yulianti, M, dkk. (2022). Peran Guru dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298.
- Yusnaldi, Eka. (2019). *Potret Baru Pembelajaran IPS*. Cetakan Pertama . Perdana Publishing, Medan. ISBN 978-623-7160-10-6
- Yusron, A.(2024). *Inquiry Learning. Strategi*, 105.
- Zuina, M. N., Hosnan, M., & Taufik, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9, 378–387.