Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa
http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/
P-ISSN 2461-078X | E-ISSN 2654-783X
Volume 12, Nomor 2, Tahun 2026, halaman 1392 - 1405

PENGARUH MODEL *GUIDED INQUIRY* BERBANTUAN *GAME EDUCAPLAY* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MATERI KATA HUBUNG DI SEKOLAH DASAR

Vivy Andewi Maharani[1], Noviati[2], Arief Kuswidyanarko[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 19 Juni 2026
Revisi: 20 Juli 2026
Diterima: 27 Juli 2026
Diterbitkan: 31 Oktober 2026

Keywords:
Guided inquiry, Educaplay, learning outcomes

Kata Kunci:
Inkuiri terbimbing, educaplay, hasil belajar

DOI :
10.31932/jpdp.v12i2.6937

Surel Korespondensi:
maharaniandewi@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effect of the guided inquiry model assisted by Educaplay games on Indonesian language learning outcomes, particularly the topic of conjunctions, among fifth-grade students at SD Negeri 160 Palembang. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sampling technique was purposive sampling, in which participants were selected based on specific considerations. The population consisted of 152 students, while the sample comprised 50 students from Classes V.A and V.B. Data were collected through pretest and posttest assessments. Data analysis included validity, normality, reliability, homogeneity, and hypothesis testing. The normality test showed that all data were normally distributed, with significance values greater than 0.05. The homogeneity test yielded a significance value of 0.213, indicating that the data were homogeneous. Furthermore, hypothesis testing resulted in a significance value of 0.000 < 0.05, indicating that H_a was accepted and H_0 was rejected. Therefore, the guided inquiry model assisted by Educaplay games had a significant effect on students' Indonesian language learning outcomes in the topic of conjunctions. These findings suggest that combining guided inquiry with interactive educational games can provide an engaging alternative for supporting Indonesian language learning in elementary schools.

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model guided inquiry berbantuan game educaplay terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia Materi Kata Hubung di kelas V SD Negeri 160 Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, menggunakan desain nonequivalent control group design. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, populasi dalam penelitian ini berjumlah 152, sedangkan populasi berjumlah 50 siswa dari kelas Va dan Vb. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan hasil pretest -posttest. Analisis data dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji normalitas, uji reliabilitas, dan uji hipotesis. Hasil dari uji normalitas menunjukan bahwa seluruh data terkontribusi normal dengan nilai signifikasi > 0,05. Berdasarkan uji homogenitas memperoleh nilai 0,213 yang bearti data tersebut homogen, selanjutnya hasil daru uji hipotesis menunjukan nilai yang signifikansi yaitu 0,000 < 0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, yang berarti terdapat pengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata hubung.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

***Copyright © 2026** by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, serta karakter yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan (Susilawati, 2024). Pendidikan menjadi sarana untuk membentuk individu yang mampu berpikir kritis, kreatif, serta

beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat (Abdurahman et al., 2024). Oleh karena itu, proses pembelajaran harus dirancang secara efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher centered learning*) kini beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) (Abdurahman et al., 2024). Dalam paradigma pembelajaran modern, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai individu yang aktif mencari, menemukan, dan membangun pengetahuan secara mandiri (Mardiana et al., 2023). Kondisi ini menuntut guru untuk mampu memilih model dan media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik (Muthmainnah et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir, bernalar, dan mengekspresikan gagasan. Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sehingga mereka mampu menggunakan bahasa secara baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berbahasa yang baik akan membantu peserta didik memahami berbagai informasi serta mendukung keberhasilan belajar pada mata pelajaran lainnya (Fatah & Utami, 2024).

Salah satu materi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah kata hubung atau konjungsi. Kata hubung merupakan unsur bahasa yang berfungsi menghubungkan kata, frasa, klausa, kalimat, maupun paragraf sehingga membentuk susunan bahasa yang padu dan mudah dipahami

(Annisa et al., 2022). Penguasaan materi kata hubung sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat dan paragraf secara efektif serta mendukung keterampilan berbahasa siswa (Fatah & Utami, 2024). Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami fungsi dan penggunaan berbagai jenis kata hubung. Kesulitan tersebut berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam menyusun kalimat yang baik dan benar serta rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 160 Palembang, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada materi kata hubung masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menggunakan kata hubung secara tepat dalam kalimat. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta kurang terlibat dalam proses menemukan konsep pembelajaran secara mandiri. Akibatnya, tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dianggap sesuai adalah *Guided Inquiry* atau inkuiri terbimbing. *Guided Inquiry* merupakan model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar. Dalam model ini, peserta didik didorong untuk mencari dan menemukan pengetahuan melalui proses penyelidikan dengan bimbingan guru sebagai fasilitator (Ndruru et al., 2023). Melalui kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan, peserta didik dapat membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam (Ansori et al., n.d., p.120). Model *Guided Inquiry* juga dapat melatih kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan analitis

yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Selain model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi serta mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari (Pratama et al., 2025). Seiring perkembangan teknologi digital, berbagai media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Wardani et al., 2025). Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Educaplay. Educaplay* merupakan platform pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyediakan berbagai aktivitas edukatif seperti kuis interaktif, teka-teki silang, permainan mencocokkan pasangan, dan berbagai bentuk permainan pembelajaran lainnya (Febrianti et al., 2025). Penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara teoritis, penerapan *Guided Inquiry* yang dipadukan dengan media *Educaplay* memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Guided Inquiry* membantu peserta didik menemukan konsep melalui proses penyelidikan yang terarah, sedangkan *Educaplay* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas berbasis permainan (Ndruru et al., 2023). Kombinasi keduanya diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi kata hubung yang dipelajari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Guided Inquiry* maupun media *Educaplay* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian Fauzi et al., (2025) "Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang di Kelas V MI" menyatakan bahwa *Guided Inquiry* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman konsep secara signifikan.

Sementara itu, penelitian Suryaningsih & Dahlan (2025) "Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan *Educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa model Guided Inquiry efektif digunakan pada berbagai mata pelajaran seperti IPA dan Matematika untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta hasil belajar peserta didik.

Meskipun demikian, berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu ditemukan bahwa sebagian besar penelitian hanya berfokus pada penerapan model *Guided Inquiry* tanpa dukungan media digital atau hanya mengkaji penggunaan *Educaplay* sebagai media pembelajaran secara terpisah. Selain itu, penelitian yang mengombinasikan model Guided Inquiry dengan media *Educaplay* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi kata hubung di sekolah dasar, masih sangat terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya dilakukan pada mata pelajaran IPA, Matematika, atau bidang studi lainnya. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut mengenai efektivitas kombinasi model *Guided Inquiry* dan *Game Educaplay* dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi kata hubung.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata hubung pada siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, menjadi alternatif model pembelajaran yang inovatif bagi guru, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pemanfaatan model pembelajaran dan media digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

metode eksperimen semu (*quasi experimental research*. Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok penelitian, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak (*non-random*). Kedua kelompok diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Guided Inquiry* berbantuan Game Educaplay, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Setelah seluruh proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan diberikan (Sugiono, 2023).

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 160 Palembang yang beralamat di Jalan Torpedo, Sekip Ujung, Kelurahan 20 Ilir II, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 sesuai dengan jadwal pembelajaran kelas V. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang yang berjumlah 152 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel penelitian terdiri atas 50 siswa yang berasal dari dua kelas, yaitu kelas V.A sebagai kelas kontrol dan kelas V.B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda yang telah melalui proses validasi terlebih dahulu.

Analisis data dilakukan menggunakan bantuan program SPSS. Tahapan analisis meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah kedua syarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *Guided Inquiry* berbantuan Game Educaplay terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi

kata hubung. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak (Sugiyono, 2023).

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata hubung pada siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen tes yang digunakan telah melalui proses validasi dan uji reliabilitas sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait materi kata hubung.

Tabel 1. Hasil Uji *Pre-test* dan *Post-Test*

	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
Aspek	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Jumlah murid	25	25	25	25
Jumlah nilai	1060	1380	1200	1770
Rata-rata nilai	42,4	55,10	48,0	70,8

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 42,4, sedangkan rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 48,0. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok masih tergolong rendah dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Selain itu, perbedaan nilai rata-rata antara kedua kelompok tidak terlalu jauh sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa relatif setara sebelum diberikan perlakuan.

Rendahnya hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami fungsi dan penggunaan kata hubung dalam

kalimat. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, siswa cenderung menghafal jenis-jenis kata hubung tanpa memahami fungsi penggunaannya dalam konteks kalimat. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka menemukan konsep secara mandiri.

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan diberikan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 55,2, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 70,8. Data tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan hasil belajar, namun peningkatan pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Peningkatan nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* mampu membantu siswa memahami materi kata hubung dengan lebih baik. Pada kelas eksperimen, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, berdiskusi, menemukan konsep, serta menyelesaikan berbagai aktivitas pembelajaran yang tersedia pada *Game Educaplay*.

Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol sebesar 42,4 meningkat menjadi 55,2, pada saat *posttest,* sehingga terjadi peningkatan sebesar 12,8. Sementara nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen 48,0 dan meningkat menjadi 70,8 pada saat *posttest,* sehingga terjadi peningkatan 22,8. Perbedaan peningkatan tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil Uji Normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk.* Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok memiliki nilai

signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian berdistribusi normal sehingga memenuhi salah satu syarat penggunaan statistik parametrik.

Normalitas data menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa tersebar secara wajar dan tidak mengalami penyimpangan yang signifikan. Oleh karena itu, hasil analisis yang dilakukan dapat dipercaya dan digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan penelitian.

Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians kedua kelompok memiliki kesamaan. Berdasarkan hasil uji *Levene's Test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,213 yang lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data kedua kelompok bersifat homogen.

Homogenitas data menunjukkan bahwa karakteristik kedua kelompok relatif sama sehingga perbedaan hasil belajar yang muncul setelah perlakuan lebih mungkin disebabkan oleh model pembelajaran yang diterapkan daripada faktor lain di luar penelitian.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,023. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata hubung pada siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang.

Hasil ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata hubung. Pengaruh tersebut terlihat dari perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas

kontrol serta hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Keberhasilan model *Guided Inquiry* dalam meningkatkan hasil belajar siswa tidak terlepas dari karakteristik model tersebut yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pada proses pembelajaran, siswa diarahkan untuk menemukan konsep melalui kegiatan penyelidikan yang sistematis. Siswa diberikan kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan informasi, menguji jawaban sementara, dan menyimpulkan hasil temuannya. Aktivitas tersebut membuat siswa menjadi lebih aktif dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru.

Melalui proses menemukan konsep secara mandiri, siswa tidak hanya menghafal materi tetapi juga memahami makna dan fungsi kata hubung dalam berbagai konteks kalimat. Pemahaman yang diperoleh melalui pengalaman langsung cenderung bertahan lebih lama dibandingkan pengetahuan yang diperoleh melalui metode ceramah. Hal inilah yang menyebabkan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Selain dipengaruhi oleh model pembelajaran, peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan *Game Educaplay* sebagai media pembelajaran. *Educaplay* menyediakan berbagai aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Pada saat menggunakan *Educaplay*, siswa tampak lebih antusias mengikuti pembelajaran karena media tersebut menghadirkan tantangan, umpan balik langsung, serta suasana belajar yang menyenangkan.

Karakteristik permainan yang terdapat dalam *Educaplay* mampu meningkatkan perhatian dan motivasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih fokus dalam mengerjakan tugas karena aktivitas pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menarik. Kondisi ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung monoton sehingga mudah menimbulkan kejenuhan pada siswa.

Temuan penelitian ini mendukung teori konstruktivisme

yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam perspektif konstruktivisme, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pengetahuannya sendiri. Model *Guided Inquiry* memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami proses konstruksi pengetahuan tersebut melalui kegiatan penyelidikan yang terarah, sedangkan *Educaplay* menyediakan lingkungan belajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Aiman et al. (2021) yang menemukan bahwa model *Guided Inquiry* mampu meningkatkan literasi dan pemahaman konsep peserta didik karena siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis sekaligus meningkatkan hasil belajar.

Temuan penelitian ini juga mendukung penelitian Suryaningsih dan Dahlan (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media *Educaplay* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan penggunaan media konvensional.

Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat penelitian Wardani et al. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan game edukatif berbasis *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian teori yang telah dilakukan, dapat dipahami bahwa keberhasilan model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan pembelajaran berbasis penemuan dengan media pembelajaran digital yang interaktif. Integrasi tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih

bermakna, meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata hubung pada siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 70,8, sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 55,2.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,023 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi kata hubung pada siswa kelas V SD Negeri 160 Palembang.

Peningkatan hasil belajar siswa terjadi karena model *Guided Inquiry* memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif menemukan dan membangun pengetahuan melalui proses penyelidikan yang terarah, sedangkan *Game Educaplay* membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Kombinasi keduanya mampu meningkatkan partisipasi, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi kata hubung sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Berdasarkan temuan penelitian ini, model *Guided Inquiry* berbantuan *Game Educaplay* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang efektif

untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain mampu meningkatkan hasil belajar siswa, model ini juga mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik serta selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada keaktifan, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses menemukan pengetahuan. Pemanfaatan media pembelajaran digital seperti Educaplay dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah dan guru diharapkan dapat mengoptimalkan penggunaan model pembelajaran inovatif dan media berbasis teknologi guna meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). *Model pembelajaran abad 21*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.

Aiman, U., Meilani, D., & Uslan. (2021). Pengaruh pembelajaran guided inquiry berbantuan lembar kerja siswa terhadap penguasaan literasi sains pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(20), 41–48.

Annisa, Reyka, Arfiandita, Melvin, Sabila, & Amy. (2022). *Pelatihan Pengunaan Konjungsi Pada Kalimat Wacana Berita*. 123–130.

Fatah, M. G., & R.D. Utami. (2024). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 2 , Oktober 2024 Indonesia Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 13 No 2 , Oktober 2024*. *13*(2), 90–99.

Febrianti, R., Akhbar, M. T., & Kuswidyanarko, A. (2025). *Pengaruh Metode DGBL (Digital Game Based Learning) Berbasis Media Educaplay terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *7*(3).

Fauzi, A., Rahmawati, R., Agustyarini, Y., & Nurhayati, U. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Guide Inquiry Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang di Kelas*. *5*(1), 31–43.

Mardiana, E., Kusuma, W., Aras, N., Zakia, S., Sofyan, S., & Iskandar, I. (2024). Karakteristik dan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran abad 21 di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9, 248–256.

Muthmainnah, Anti, Pertiwi, Dwi, Amalia, Rustini, & Tin. (2023). *Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar*. *9*(20), 41–48.

Ndruru, Samuel, Harefa, & Yearning. (2023). *Analisis Metode Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. *5*(3), 686–702.

Pratama, A., Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., Riyanti, H., & Selegi, S. F. (2025). Media pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1).

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh media interaktif Educaplay terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8, 1–10.

Susilawati, D. (2024). *Pengantar ilmu pendidikan*. Widina Media Utama

Wardani, S. A., Permana, E. P., & Anam, M. (2025). Penggunaan game Educaplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi tradisi masyarakat Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3, (1).