

ABSTRAK

Ryan Wirayuda: Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Menggunakan *Game Who Am I* Pada Materi Hidrokarbon untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa

Materi hidrokarbon memiliki karakteristik yang menuntut pemahaman konsep yang mendalam sehingga menurunkan minat dan pemahaman siswa karena model dan media pembelajaran yang kurang menarik. Pembelajaran inkuiri terbimbing dan penggunaan *game* edukasi interaktif dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validasi dan kelayakan media *game Who Am I*, Mendeskripsikan aktivitas pembelajaran siswa dan menganalisis peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Metode penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimen* dengan desain *one grup pretest-posttest*. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI-Kimia Analis pada Pelajaran kimia yang berjumlah 27 siswa. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yakni lembar validasi dan kelayakan, lembar observasi aktivitas pembelajaran dan *pretest-posttest*. Hasil uji validasi diperoleh rata-rata r_{hitung} sebesar 0,88 untuk uji validasi *game* dan uji validasi materi diperoleh rata-rata r_{hitung} sebesar 0,87. Hasil uji kelayakan diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,90%. Hasil observasi aktivitas siswa diperoleh nilai rata-rata sebesar 88 dan untuk hasil peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa berdasarkan uji Wilcoxon didapatkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dan nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,798 yang menandakan peningkatan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa teridentifikasi berada pada kategori tinggi. Hal tersebut menandakan bahwa pembelajaran inkuiri terbimbing menggunakan *Game Who Am I* pada materi hidrokarbon mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Kata Kunci: Inkuiri Terbimbing, *Game Who Am I*, Hidrokarbon, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi