

## PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRI BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Rifaldi Latia<sup>1</sup>, Aminullah Alam<sup>2</sup>, Firdha Razak<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Mattappa Pangkep

\* [rifaldilatia4b@gmail.com](mailto:rifaldilatia4b@gmail.com)

### ARTICLE HISTORY

**Submitted:**

01-02-2024

**Accepted:**

27-03-2024

**Published:**

30-04-2024

**Abstract:** *The inquiry learning model with media is a combination that really supports the learning process in schools. This type of interactive multimedia is a good media combined with the application of learning models so that it provides benefits, namely students can easily master materials, do not get bored easily and can increase student learning motivation and support it by improving student learning outcomes. This research aims to analyze the application of the Inquiry Learning model assisted by interactive media to increase student motivation and learning outcomes on human circulatory organ material in class V of SD Negeri 1 Segeri. This research used a Classroom Action Research approach, with 24 research subjects of class V students at SD Negeri 1 Segeri. Data analysis uses percentages and classical analysis. The results of the research showed that student learning outcomes in cycle I, meetings 1 and 2, were 66%, and in the test, student learning outcomes in cycle II, meetings 1 and 2 increased, namely to 87%, while student learning motivation in cycle 1 was 60% and in cycle 2 can be seen by the increase in learning motivation, namely 91% passing the minimum KKM. It can be concluded that the application of the Inquiry Learning model assisted by interactive media increases student motivation and learning outcomes on human circulatory organ material in class V of SD Negeri 1 Segeri. Student activity in participating in lessons has also increased, marked by increased student activity in trying to use materials/tools in learning.*

**Keywords:** *Inquiry, interactive media, motivation, learning outcomes*

**Abstrak:** Model pembelajaran inkuiri dengan media interaktif merupakan kombinasi yang menunjang proses pembelajaran. Jenis multimedia interaktif merupakan media yang baik dikalaborasi dengan penerapan model pembelajaran sehingga memberikan manfaat yaitu siswa dengan mudah menguasai materi, tidak mudah bosan dan dapat menambah motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model Pembelajaran Inkuiri berbantuan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi organ peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 1 Segeri. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, terhadap 24 subjek penelitian siswa kelas V. Teknik pengumpulan data dengan angket yang disebarluaskan kepada responden. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 yaitu 66%, dan pada tes hasil belajar siswa pada siklus II pertemuan 1 dan 2 meningkat yaitu menjadi 87% sedangkan motivasi belajar siswa pada siklus 1 yaitu 60% dan pada siklus 2 dapat dilihat dengan meningkatnya motivasi belajar yakni 91% melewati minimal KKM. Dapat disimpulkan bahwa Penerapan model Pembelajaran Inkuiri berbantuan media interaktif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi organ peredaran darah manusia di kelas V SD Negeri 1 Segeri.

**Kata Kunci:** *Inquiry, media interaktif, motivasi, hasil belajar*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu negara. Salah satu tujuan pendidikan adalah meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses belajar yang efektif dan efisien (Depdikbud, 2017). Dunia pendidikan di Indonesia saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan yang sudah ada. Terdapat berbagai upaya yang dapat ditempuh untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia seperti mengembangkan kurikulum pendidikan, membuat inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran serta pemenuhan sarana prasarana pendidikan (Hasanah, 2018). Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang ada adalah tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah (Purwanto, 2016).

Permasalahan fenomena motivasi belajar dari segi kemajuan teknologi bisa menjadi momok menakutkan dan hal yang memudahkan bagi para guru karena kemajuan teknologi tidak terbantahkan, kemajuan teknologi memang membawa kemudahan pada setiap aktivitas manusia. Walau demikian, kemajuan teknologi juga membawa dampak-dampak tidak baik, terutama bagi pendidikan. Budaya-budaya dari luar yang terselip dalam fasilitas internet, program-program kurang mendidik di TV, *game* dan media dalam *handphone*. semua itu menyibukkan aktivitas siswa sekolah sehari-hari sampai melupakan belajar dan secara perlahan, kemajuan hebat peradaban manusia inilah yang melemahkan motivasi belajar dalam diri siswa. Sedangkan Fenomena permasalahan hasil belajar tidak terlepas dari beberapa faktor yaitu faktor internal (kurangnya minat belajar dari peserta didik) dan eksternal yang mencakup aspek dari luar diri peserta didik yang akan mempengaruhi hasil belajarnya seperti cara orang tua mendidik, suasana Rumah dan hubungan antar anggota keluarga, faktor lingkungan masyarakat dan faktor sekolah.

Berdasarkan hasil observasi pula di kelas V SD Negeri 1 Segeri menunjukkan bahwa pembelajaran masih mengandalkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan motivasi mereka. Hal ini dapat dilihat dari suasana kelas V SD Negeri 1 Segeri ketika proses pembelajaran berlangsung yakni guru menggunakan media ceramah yang membuat siswa kurang mampu menangkap maksud teori yang dijelaskan. Sehingga membuat siswa kurang fokus dan bermain dengan rekan mereka. Selain itu media yang digunakan hanya sebatas buku sekolah dan penggunaan *power point presentation* (PPT) sebagai media penunjang masih sangat jarang digunakan. Dari sisi indikator motivasi terlihat hanya 14 siswa dari 24 siswa atau sekitar 58% yang berani mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan. Dari sisi hasil belajar berdasarkan nilai hasil pada mata pembelajaran IPA masih terdapat 41% siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar yakni 10 siswa dari keseluruhan 24 siswa dengan nilai KKM yang harus dicapai yakni 75 dari mata pelajaran IPA. Hasil observasi juga didapatkan fakta bahwa pengajaran didominasi oleh metode ceramah (atau contoh eksposisi), antara lain kurangnya penguasaan materi organ peredaran darah manusia di kelas V SD. Adapun solusi untuk masalah tersebut maka, perlu adanya terobosan baru salah satunya melalui penerapan model inquiri berbantuan media interaktif.

Sebuah terobosan baru untuk menciptakan suasana pelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan dapat menciptakan pembelajaran berkolaborasi guru antar siswa dan mengajukan pertanyaan dari video animasi bergerak yang di jabarkan guru sehingga peserta didik mampu mencari jawaban secara singkat dengan berfikir secara kritis lewat pemahamannya sehingga mampu meningkatkan motivasi Fitriana dkk., (2022). Sikap peserta didik untuk berusaha mengetahui tanggapan materi selain itu media interaktif yang berupa video animasi bergerak, sangat membantu seorang guru (Priansa, 2017). Manfaat audio visual mampu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan siswa senang untuk belajar dan pengganti guru dalam memberikan penjelasan. Sehingga mampu untuk mencapai hasil belajar yang baik (Malawi dkk., 2019).

Pengetahuan siswa tidak hanya sebatas hafalan, selain itu juga pembelajaran inquiri terbimbing memerlukan lingkungan kelas dimana siswa merasa bebas untuk berkarya, berpendapat, membuat kesimpulan, dan membuat dugaan (Sardiman, 2018). Hal tersebut dikarenakan model pembelajaran

ingkuiri terbimbing menekankan pada proses penemuan sebuah konsep sehingga muncul faktual pada diri siswa. Siswa sekolah dasar memiliki sifat yang aktif juga rasa ingin tahu yang sangat besar, terpantau dalam suatu situasi secara utuh dan reflektif terhadap suatu proses serta akibat-hasilnya yang ditemukan (Amin, 2016).

Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kreatifitas mereka (Apriliani dkk., 2020). Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah karena peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar. Tujuan dari pembelajaran dengan metode inkuiri ini adalah untuk memberikan cara bagi anak untuk membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berpikir) terkait dengan proses-proses berpikir reflektif. Pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan. Materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Proses pembelajaran tersebut mengarahkan agar peserta didik lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat merasakan pengalaman belajar secara langsung. Sedangkan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing peserta didik untuk belajar (Susilana & Riyana, 2009).

Inovasi model pembelajaran inkuiri dengan media merupakan kombinasi yang sangat menunjang proses pembelajaran di sekolah (Hakim, 2005). Terlebih kondisi pendidikan saat ini disertai dengan perkembangan teknologi di bidang pendidikan tidak dapat dipungkiri lagi bahwa dunia pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada (Salma & Siregar, 2007). Jenis multimedia interaktif merupakan media yang baik dikaloraborasi dengan penerapan model pembelajaran sehingga memberikan manfaat yaitu siswa dengan mudah menguasai materi, tidak mudah bosan dan dapat menambah motivasi belajar siswa serta diikuti dengan meningkatkan hasil belajar siswa (Nevid, 2018).

Berdasarkan pemaparan materi tersebut, maka penelitian tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Organ Peredaran Darah Manusia Di Kelas V SD Negeri 1 Segeri.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri berbantuan media. Variabel terikat pada penelitian ini adalah motivasi dan hasil belajar pada materi sistem peredaran darah.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas (PTK) ini terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus akan dilaksanakan selama 6 kali pertemuan, awal pembelajaran dilakukan observasi serta dilakukan perencanaan berupa interval waktu yang dibutuhkan untuk siswa dapat memahami indikator dari kompetensi yang ingin dicapai. Secara lebih rinci, implementasi penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dilaksanakan selama enam kali pertemuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep yang dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 semester genap, selama 6x pertemuan. Pada penelitian tindakan kelas ini, yang menjadi subjek penelitian adalah kelas V SD Negeri 1 Segeri. Pada teknik analisis data, pengolahan informasi dengan menganalisis data yang diperoleh, yang diolah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif

Pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa setiap siklusnya dari nilai ketuntasan yang ditetapkan pada pembelajaran IPA kelas V SDN Negeri I Segeri dan secara klasikal dianggap tuntas belajar apabila 85% dari jumlah siswa memperoleh nilai sekurang-kurangnya 75 (Arikunto, 2016). Sedangkan motivasi belajar siswa dianggap tuntas dilihat pada kategori motivasi tinggi dengan interval 61%-81% penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terkait motivasi belajar pada materi sistem peredaran darah manusia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

#### 1. Hasil Penelitian Siklus I

##### a. Hasil Belajar Siswa Siklus I

**Tabel 1** Statistik Skor Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

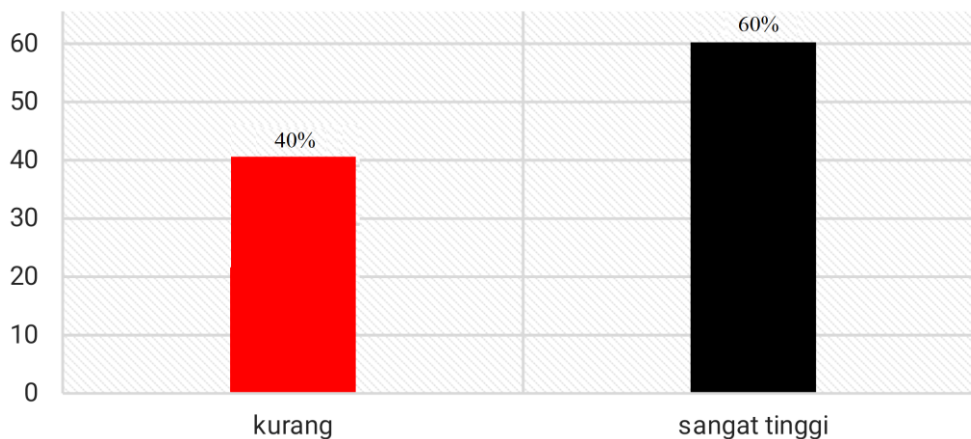
Statistik Nilai Statistik	
Jumlah Murid	24
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	65
Siswa yang tuntas	16 (66,7%)
Siswa yang tidak tuntas	8(33,3%)
Nilai rata-rata	65%



**Gambar 1.** Hasil Belajar Siklus I

Data hasil belajar tematik murid di atas diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan oleh murid pada akhir siklus I. Nilai akhir yang diperoleh masing-masing siswa dihitung dengan rumus yang ada pada bab III. Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa dari 24 siswa, terdapat 8 siswa (33,3 %) yang Tidak tuntas dengan memperoleh  $\leq 33$ , dan 16 siswa (66,7 %) yang tuntas dengan memperoleh nilai  $\geq 65$ . Adapun nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 65 dan jika rata-rata tersebut dikonversikan ke dalam pengkategorian hasil belajar.

b. Hasil Motivasi Belajar Siklus I



**Gambar 2.** Diagram angket motivasi

Dari data hasil angket yang di terapkan mengenai bagaimana pembelajaran inquiri mempengaruhi motivasi siswa, tercatat 60% siswa diantaranya mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik di karenakan penerapan model inquiri berbasis media interaktif dan hasil analisis *spss versi 25 window* dapat di lihat pada tabel di bawa ini sebagai berikut.

**Tabel 2.** Hasil analisis deskripsi angket motivasi

Nilai	Kuensioner
Ukuran sampel	24
Rata-rata	53,58
Nilai tengah	55,65
Standar deviasi	8,736
Nilai di bawah minimum	21,6
Nilai maksimum	100
Rentang skor	60

Berdasarkan pada tabel di atas bahwa sampel yang terdiri dari 24 siswa dengan rata-rata 53,58 sehingga mendapatkan nilai tengah berjumlah 55,65 adapun standar deviasi yang di peroleh 8,736 dilihat dari nilai di bawah minimum 21,6 sebanyak tujuh dari siswa dan untuk nilai maksimum ialah 100 dengan kategori sedang sebanyak tujuh belas siswa sehingga menghasilkan rentang skor 60 untuk pada awal pembelajaran untuk motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4,6 hasil motivasi belajar dalam bentuk distribusi kusioner sebagai berikut:

**Tabel 3.** Distribusi Kusioner angket motivasi siswa

No	Indikator Keberhasilan	Siklus I	
		Skor	Kriteria
	Angket Motivasi Belajar	60	Sedang

Pada tahap ini, data yang dianalisis adalah angket minat motivasi siswa dengan di nilai oleh peserta didik dengan sesuai kuesioner di dalam lembar angket motivasi siswa dalam menentukan indikator minat angket motivasi dengan digunakan sebuah penjumlahan rata rata pada kolom tabel indikator lalu dikalikan dengan sesuai kolom hasil dari pilihan tabel yang disesuaikan skor hasil petunjuk observasi.

**2. Hasil Penelitian Siklus II**

a. Hasil Belajar Siswa Siklus II

**Tabel 4.** Statistik Skor Hasil Belajar Siswa pada siklus II  
**StatistikNilai Statistik**

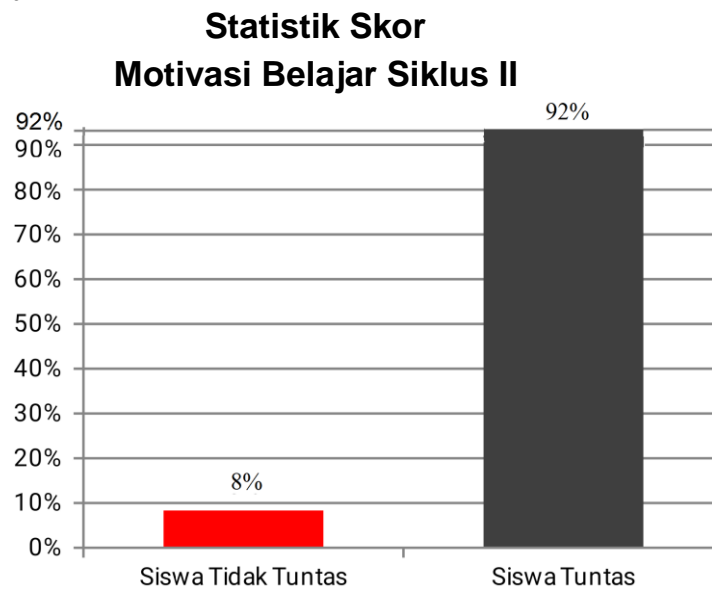
Jumlah siswa	24
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	65
Siswa yang tuntas	21(87,5%)
Siswa yang tidak tuntas	3 (12,5%)
Nilai rata-rata	87 %



**Gambar 3.** Skor Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar murid di atas diperoleh dari hasil tes yang dikerjakan oleh siswa pada akhir siklus II. Nilai akhir yang diperoleh masing-masing siswa dihitung dengan rumus yang ada pada bab III. Berdasarkan tabel 4, dapat diketahui bahwa 24 murid, terdapat 3 murid (12,5 %) yang tidak tuntas dengan memperoleh  $\leq 65$ , dan 21 murid (87,5 %) yang tuntas dengan memperoleh nilai  $\geq 75$ , adapun nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 87 dan jika nilai rata-rata tersebut dikonversikan ke dalam pengkategorian indikator hasil belajar menurut Khusnaya dan Kusumaningtyas (2022) yang terdapat pada bab III, maka nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada siklus II berada pada kategori Sangat tinggi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar Tematik siswa mengalami peningkatan pada siklus II melalui penerapan model pembelajarn inquiri berbantuan media interaktif berupa tayangan LCD video animasi.

b. Hasil Motivasi Belajar Siklus II



**Gambar 4.** Diagram Angket Motivasi

Dari data hasil angket yang di terapkan mengenai bagaimana pembelajaran inquiri mempengaruhi motivasi siswa.tercatat 92 % siswa diantaranya mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik di karenakan penerapan model inquiri berbasis media interaktif.dan hasil analisis *spss versi 25 window* dapat di lihat pada tabel 5, berikut ini;

**Tabel 5.** Hasil analisis deskripsi angket motivasi

Nilai	Kuensioner
Ukuran sampel	24
Rata-rata	70,78
Nilai tengah	80,86
Standar deviasi	8,789
Nilai di bawah minimum	8,5
Nilai maksimum	85
Rentang skor	91

Berdasarkan pada tabel 5 bahwa sampel yang terdiri dari 24 siswa dengan rata-rata 70,78 sehinggahmendapatkn nilai tengah berjumlah 80,86 adapun standar deviasi yang di peroleh 8,789 dilihat dari nilai rata-rata sehinggah mendapatkan nilai di bawah minimum 8,5 sebanyak dua orang dari siswa dan untuk nilai maksimum ialah 85 dengan kategori sedang sebanyak satu orang siswa sehingga menghasilkan rentang skor atau nilai tengah sebanyak 91 untuk pada awal pembelajaran untuk motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel hasil motivasi belajar dalam bentuk distribusi kusioner sebagai berikut:

**Tabel 6.** Distribusi Kusioner angket motivasi siswa

No	Indikator Keberhasilan	Siklus II	
		Skor	Kriteria
	Angket Motivasi Belajar	91	Sangat tinggi

Pada tahap ini, data yang dianalisis adalah angket minat motivasi siswa dengan di nilai oleh peserta didik dengan sesuai kuesioner di dalam lembar angket motivasi siswa dalam menentukan indikator minat angket motivasi dengan digunakan sebuah penjumlahan rata rata pada kolom tabel indikator lalu dikalikan dengan sesuai kolom hasil dari pilihan tabel yang di sesuai kan skor hasil petunjuk observasi.

Dari hasil penelitian pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel 7, rekapitulasi dari hasil penelitian berdasarkan beberapa indikator sebagai berikut.

**Tabel 7.** Rekapitulasi siklus I dan siklus II

NO	Indikator Keberhasilan	Siklus I		Siklus II	
		Skor	Kriteria	Skor	Kriteria
<b>1</b>	Angket Motivasi Belajar	60	Sedang	91	Sangat tinggi
<b>2</b>	Hasil belajar	66,7	Sedang	87,5	Sangat tinggi

Berdasarkan pada tabel 7 dapat dilihat bahwa motivasi dan hasil belajar dapat meningkat di karenakan dilakukannya refleksi perbaikan angket Motivasi dikarenakan terdapat indikator yang belum memenuhi minimal klasikal yakni minimal 85% dan hasil belajar pada siklus I terdapat beberapa siswa yang mengerjakan tes tidak di terlalu tepat jawabannya namun setelah dilakukan perbaikan dapat dilihat perubahanya di siklus II telah dapat meningkatnya angket motivasi dan hasil belajar.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus II penerapan pembelajaran model inquiri berbantuan media interaktif berupa vidio animasi dalam pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar dan motivasi dengan kategori sangat tinggi . Hasil refleksi pada siklus I dilaksanakan hasil belajar serta motivasi belajarnya. Terlihat dengan kategori kurang karena adanya kendala beberapa instrumen pembelajaran yang sebagian tidak terpenuhi sehingga kurang dari minimal klasikal KKM 85 % sedangkan pada siklus II selama kegiatan pembelajaran, semua murid telah menunjukan partisipasi secara aktif dan produktif



## **b. Pembahasan**

### **1. Siklus I**

Sampel yang terdiri dari 24 siswa dengan rata-rata 53,58 sehingga mendapatkan nilai tengah berjumlah 55,65 adapun standar deviasi yang di peroleh 8,736 dilihat dari nilai di bawah minimum 21,6 sebanyak tujuh siswa dan untuk nilai maksimum ialah 100 dengan kategori sedang sebanyak tujuh belas siswa sehingga menghasilkan rentang skor 60 untuk pada awal pembelajaran untuk motivasi belajar siswa

Pada pertemuan pertama siklus I, Kegiatan awal dilakukan selama 5 menit. Pada kegiatan awal guru memberikan salam dan mengajak siswa untuk berdoa sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing. Setelah itu, guru mengecek kehadiran siswa, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa. Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa tercantum pada lampiran terdapat di RPP. Setelah siswa mengetahui tujuan pembelajaran tersebut. Kegiatan inti. Kegiatan inti dilakukan selama 30 menit yang terdiri dari beberapa kegiatan, kegiatan pertama dilakukan guru adalah dengan tayangan LCD vidio animasi tentang sub tema pada pembelajaran yaitu organ peredaran darah dalam inti dari tema materi organ peredaran darah manusia. Setelah itu, siswa mengamati vidio animasi yang terdapat pada layar lcd. guru kemudian bertanya kepada siswa, Mengenai tentang pengertian organ peredaran darah ,fungsinya lalu siswa tanggap mengangkat tangan secara per individu untuk naik untuk menerangkan apa yang dia tau dari sebuah vidio animasi seputar subtema organ peredaran darah yang terdapat pada layar lcd setelah beberapa siswa di persilahkan untuk naik menyebutkan poin inti seputar organ peredaran darah. siswa akan di berikan lembar lks sebagai uji kinerja dalam materi sub tema materi organ peredaran darah. Kegiatan penutup dilakukan selama 10 menit. Adapun kegiatan penutup, guru memimpin dikelas dan membantu siswa dalam membuat simpulan umum tentang kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini untuk perbaikan pada siklus II. Setelah selesai melakukan refleksi, guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam. Dan tak lupa guru membuat games kuis tentang seputar materi organ peredaran darah dengan siapa menyebutnya bisa segera pulang pada masing-masing perkelompok.

Setelah itu diambil data motivasi melalui lembar angket motivasi yang disebarkan kepada responden. Hasilnya pada kategori “sedang”. Setelah diadakan refleksi kegiatan pada siklus I, maka dilakukan beberapa perbaikan, sehingga siswa akan lebih mudah menerima materi dan merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga memunculkan daya pikir yang kritis sebagai timbal balik dari rasa antusiasnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran hingga model pembelajaran inquiry sendiri dapat dilaksanakan dengan optimal.

## **2. Siklus II**

Pada pertemuan kedua, guru sudah menerapkan model pembelajaran inquiri berbantuan media interaktif berupa tayangan video animasi pada proses pembelajaran. Setelah diberikan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. maka perlu perbaikan dengan memakai pembawa teori yang menarik dalam situasi pelaksanaan pembelajaran dengan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan apresiasi menggunakan bermain persaingan antara teman secara per individu dampak positif nya sangat memotivasi siswa dalam berhasil menikmati penerapan pembelajaran model pembelajaran berbantuan media interaktif berupa tayangan LCD video animasi dengan memahami secara penayangan dan pendengaran. dampak positifnya siswa diajak untuk mengamati secara berfokus untuk memperhatikan tayangan LCD seputar video animasi supaya siswa mendapatkan konsep jawaban dari seputar pengamatan tentang video animasi yang telah di putar selama 2 kali sehingga siswa bisa berhasil menjawab soal yang telah di berikan dan nantinya akan menjawab dengan benar dan sebagai apresiasi siswa mendapatkan hadiah misterius sebagai antusias siswa untuk berani tampil bersain untuk memperebutkan hadiah misterius disediakan oleh guru .

Hasil tes yang dikerjakan oleh siswa pada akhir siklus II. Nilai akhir yang diperoleh masing-masing siswa dihitung dengan rumus yang ada pada bab III. Bahwa dari 24 murid, terdapat 3 murid (12,5 %) yang tidak tuntas dengan memperoleh  $\leq 65$ , dan 21 murid (87,5 %) yang tuntas dengan memperoleh nilai  $\geq 75$ , adapun nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 87 dan jika nilai rata-rata tersebut dikonversikan ke dalam pengkategorian indikator hasil belajar menurut Khusnaya dan Kusumaningtyas (2022) yang terdapat pada bab III, maka nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas V pada siklus II berada pada kategori Sangat tinggi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar Tematik siswa mengalami peningkatan pada siklus II melalui penerapan model pembelajarn inquiri berbantuan media interaktif berupa tayangan lcd vidio animasi.

Tes pada siklus I dan siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Dimana, pada siklus I nilai rata-rata siswa berada pada kategori “kurang”, sehingga dominan siswa berada pada ketuntasan yang baik. Adapun tes hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan pembelajaran yang mendekati diatas rata-rata sehingga berada pada kategori “Sangat tinggi”.sedangkan pada angket motivasi belajar terjadi peningkatan dari segi indikator-indikator yang telah di cheklis oleh siswa dari hasil refleksi siklus I ke siklus II Setelah diberikan angke motivasi pada siklus I dan siklus II, hasil angket motivasi mengalami peningkatan. Dimana, pada siklus I nilai rata-rata siswa berada pada kategori “kurang”, sehingga dominan siswa berada pada ketuntasan yang baik. Adapun angket motivasi belajar pada siklus II mengalami peningkatan ketuntasan pembelajaran yang mendekati diatas rata-rata sehingga berada pada kategori “Sangat tinggi”.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 1 Segeri hal ini dapat dilihat dari hasil siklus I dengan skor 60% dengan kategori cukup dan hasil siklus II dengan skor 91% dengan kategori “sangat tinggi“ Penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan dengan dilihat dari hasil siklus I dengan skor 66,7% dengan kategori “kurang” dan hasil siklus II dengan mencapai skor 87,5% dengan kategori “sangat baik“ dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi belajar terhadap siswa setelah menggunakan media interaktif berupa tayangan LCD video animasi.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif dari media interaktif dalam pembelajaran, penting untuk terus memaksimalkan pemanfaatan media tersebut. Guru dapat lebih mendalam dalam mengintegrasikan berbagai media yang relevan dan menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Berdasarkan observasi, terdapat saran untuk memberikan perhatian lebih pada saat pemberian materi pembelajaran. Memastikan bahwa setiap siswa benar-benar terlibat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Meskipun terjadi peningkatan motivasi belajar dalam penelitian ini, penting untuk mempertahankan dan mengembangkan motivasi tersebut. Guru dapat terus menciptakan suasana yang mendorong antusiasme siswa dalam belajar, melalui beragam strategi yang relevan dengan karakteristik siswa.

Penelitian ini telah membuktikan keefektifan model inkuiri berbantuan media interaktif. Namun, sebagai langkah lanjutan, eksplorasi lebih lanjut terhadap variasi model inkuiri berbantuan media interaktif berupa tayangan lcd video animasi dapat memberikan wawasan tambahan tentang pendekatan pembelajaran yang optimal.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amin, M. M. (2016). *Membangun Pribadi Berbudi Pekerti*. Yogyakarta: Calpulis.
- Apriliansi, N. ., Wibawa, I. M. ., & Rati, N. . (2020). Pengaruh Model pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA. *Ibtida 'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fitriana, S., Supriatna, A., Yahya, M., & Sulistian, E. (2022). *Manajemen Sistem Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Hakim, T. (2005). *Belajar Efektif*. Jakarta: Niaga Swadaya.
- Khusnaya, F. ., & Kusumaningtyas, N. (2022). Analisis Penerapan Metode inkuiri Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Wawasan Pendidikan*, 2(24), 21–31.
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2019). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. Magetan: CV. Ae Media Grafika.
- Nevid, J. (2018). *Psikologi: Konsepsi dan Aplikasi*. Bandung: Nusamedia.
- Priansa, D. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.

- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Salma, D., & Siregar, E. (2007). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sardiman, A. . (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali Press.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana.