

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III DI
UPT SDN 030337 BATANGARI T.P 2025/2026**

***THE INFLUENCE OF THE INQUIRY BASED LEARNING MODEL ASSISTED
BY INTERACTIVE ANIMATION-BASED LEARNING MEDIA ON
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS III AT UPT
SDN 030337 BATANGARI T.P 2025/2026***

Dewi Santa Uli Siagian ⁽¹⁾, Dedi Holden Simbolon ⁽²⁾, Eduard ⁽³⁾
Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality. Jl. Ngumban Surbakti No.
18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20132
dewisiagian101@gmail.com, dedi.holden@universitasquality.ac.id,
eduardsimatupang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis animasi terhadap hasil belajar IPAS materi perubahan wujud benda pada siswa kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* menggunakan desain *control group pretest-posttest*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III-A dan III-B yang berjumlah 30 siswa, dan seluruhnya dijadikan sampel penelitian. Instrumen yang digunakan berupa tes esai sebanyak 5 soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai post-test kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis animasi sebesar 90, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* tanpa berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis animasi 78. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelas, sehingga penggunaan model *Inquiry Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis animasi dalam model *Inquiry Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Inquiry Based Learning*, Hasil belajar.

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of the Inquiry Based Learning model assisted by interactive animation-based learning media on students' IPAS learning outcomes on the topic of changes in the states of matter in Grade III at UPT SD Negeri 030337 Batangari in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a control group pretest-posttest design. The population consisted of all Grade III-A and III-B students totaling 30 students, and all were used as the research sample. The research instrument was an essay test consisting of five questions. The results showed that the average post-test score of the experimental class taught using the Inquiry Based Learning model assisted by interactive animation-based learning media was 90, while the control class taught using the Inquiry Based Learning model without animation media obtained an average score of 78. The hypothesis testing using the t-test indicated that there was a significant difference in students' learning outcomes between the two groups. Therefore, the use of interactive animation-based learning media in the Inquiry Based Learning model had a significant effect on improving students' IPAS learning outcomes

Keywords: *Learning Model, Inquiry Based Learning, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan proses pengubahan sikap seseorang dalam jangka panjang. Pendidikan merencanakan segala upaya untuk mempengaruhi orang lain baik individu maupun kelompok sehingga dapat melakukan yang diharapkan oleh pelaku pendidikan.

Unsur-unsur pendidikan yang terlibat dalam proses pendidikan yakni peserta didik, guru, sekolah, kurikulum, materi dan model. Peserta didik merupakan orang yang memiliki potensi dasar yang perlu dikembangkan melalui pendidikan, baik secara fisik maupun secara psikis, baik pendidikan lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Unsur pendidikan terlihat juga dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Menurut Rohmani (2020) IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala - gejala kebendaan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan konsep sains dengan fenomena kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami lingkungan secara ilmiah melalui proses pengamatan, penyelidikan, dan penemuan. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada proses memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir

kritis, rasa ingin tahu, serta kemampuan memecahkan masalah. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPAS seharusnya memberikan pengalaman belajar yang bermakna melalui kegiatan yang aktif, menarik, dan kontekstual. Namun, kenyataannya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah.

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kemampuan berpikir, perasaan, kepercayaan diri, motivasi, dan keinginan untuk belajar, serta faktor-faktor lain seperti usia, gender, kemampuan mengingat, dan sensorik indera seperti penglihatan, pendengaran, dan perasa. Faktor eksternal berkaitan dengan aspek-aspek luar diri siswa, seperti peran guru, kualitas pengajaran, alat dan fasilitas belajar, serta lingkungan sekitar siswa (Reading et al., 2025).

Kondisi tersebut terjadi juga di sekolah tempat penelitian ini akan dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas III A dan III B di UPT SD Negeri 030337 Batangari, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa masih belum mencapai KKTP yang ditetapkan. Khusus pada mata pelajaran IPA, siswa cenderung menganggap pembelajaran kurang menarik dan membosankan. Kondisi ini muncul karena proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, materi hanya bersumber dari buku paket, serta minimnya penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Berdasarkan pengamatan peneliti siswa di kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari juga menunjukkan bahwa guru lebih berfokus pada penyampaian materi tanpa melibatkan siswa secara aktif, sehingga partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran rendah dan keterlibatan mereka dalam memahami materi menjadi kurang optimal.

Tabel 1. Data Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari

KKTP	Kelas	Banyak Siswa	Ketuntasan		Persentase		Banak Persentase
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	
65	III A	15	9	6	60%	40%	100%
	III B	15	7	8	47%	53%	100%

Berdasarkan data tabel 1 di jelaskan bahwa 30 siswa kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari yang diperoleh dari hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Pada siswa kelas III A

yang lulus KKTP sebesar 60% dan yang tidak lulus KKTP sebesar 40% sedangkan kelas III B yang lulus KKTP sebesar 47% dan yang tidak lulus KKTP sebesar 53%, nilai rata-rata mata pelajaran IPAS di UPT SD Negeri 030337 Batangari 75 menunjukkan hasil belajar yang belum maksimal.

Berkenaan dengan hal-hal tersebut, pembelajaran IPAS di UPT SD Negeri 030337 Batangari dengan kondisi peserta didik pada saat ini serta berdasarkan pada hasil rata-rata tes kemampuan yang dilakukan ternyata sebagian besar siswa kelas III di UPT SD Negeri 030337 Batangari hasilnya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP= 65).

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang masalah diperlukan upaya untuk meningkatkan minat belajar. Salah satu upaya tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* pada mata pelajaran IPA III di kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari. Penyelesaian permasalahan tersebut, peneliti memilih salah satu model pembelajaran *Inquiry Based Learning*, model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Model pembelajaran *Inquiry Based Learning* dapat membuat peserta didik siap untuk melaksanakan proses pembelajaran dalam situasi apapun, melatih peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan cepat, memacu agar peserta didik lebih giat belajar, dan peserta didik berani mengemukakan pendapat.

Berdasarkan hal di atas penulis bermaksud melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di UPT SDN 030337 Batangari T.P 2025/2026”..

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Dalam penelitian ini, peneliti memilih desain *Control Grup Desain* dengan melibatkan dua kelas sampel yang diberi perlakuan yang berbeda dengan pemilihan melalui kriteria tertentu bukan dipilih secara acak. Perlakuan yang diberikan di kelas eksperimen adalah berupa Penerapan Model Pembelajaran *Inquiry* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi sedangkan perlakuan di kelas kontrol, menggunakan pembelajaran konvensional. Pada akhir Pembelajaran kedua kelas tersebut akan diberikan tes yang sama untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi perubahan wujud benda. Sampel dalam penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas III UPT SD Negeri 030337 Batangari Tahun Pelajaran 2025/2026, yang berjumlah 30 orang siswa, terdiri dari 15 siswa kelas III A sebagai kelas kontrol dan 15 siswa kelas III B sebagai kelas eksperimen.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk essay yang diberikan sebanyak 5 butir soal pada materi perubahan wujud benda. Analisis data dilakukan terhadap hasil belajar yang sudah di kumpulkan, meliputi perhitungan nilai rata-rata, standar deviasi, uji normalitas menggunakan uji lilliefors, uji homogenitas menggunakan uji-F dan uji Hipotesis menggunakan uji-t. Teknik analisis data ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan materi yang sama yakni perubahan wujud benda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini diperoleh dari pre test dan post test yang memberikan gambaran hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS dalam materi perubahan wujud benda. Hasil data pre-test siswa merupakan gambaran kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Berikut adalah data hasil pretest kelas IIIA dan IIIB.

Tabel 2. Hasil Nilai Pre-Test Siswa Kelas III A dan Kelas III B

Kelas	Rata-rata nilai <i>pre-test</i>
III A	39
III B	36

Dari tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pre-test* siswa untuk kelas III A yaitu 39 dan rata-rata nilai pre test siswa untuk kelas III B yaitu 36. Dari data hasil nilai diperoleh bahwa rata-rata III A dan III B dapat dinyatakan bahwa kedua kelas memiliki hasil belajar setara. Maka, peneliti memberikan perlakuan pada kelas III B sebagai kelas eksperimen karenakelas III A memiliki nilai lebih tinggi dari kelas III B maka kelas III A menjadi kelas kontrol.

Setelah diberikan perlakuan berbeda terhadap kedua kelas, diakhir pembelajaran peneliti memberikan posttest. Di kelas III A pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* tanpa Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi sedangkan di kelas III B pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi. Berikut merupakan rata-rata *Post-test* di kelas III-A dan III-B.

Tabel 3. Hasil Rata-Rata Nilai Post-Test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Rata-rata nilai <i>post-test</i>
III A	78
III B	90

Dari Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata post test siswa untuk kelas III A yaitu 78 dan rata-rata post test kelas III B yaitu 90. Dari data hasil nilai diperoleh bahwa rata-rata kelas III A (kelas kontrol) dan kelas III B (kelas eksperimen) ada pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus Uji T. Sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu melakukan uji persyaratan analisis yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas varians. Uji normalitas kelas III A (Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* tanpa Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi) diperoleh $L_0 < L_{(0,05)(15)}$ atau $0,0228 < 0,220$ untuk $\alpha = 0,05$ dari jumlah siswa 15, karena $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima, sehingga data *pre-test* kelas III A berdistribusi normal. Hasil Uji normalitas kelas III B (Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi) diperoleh $L_0 < L_{(0,05)(15)}$ atau $-0,0194 < 0,220$ untuk $\alpha = 0,05$ dari jumlah siswa 15, karena $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima, sehingga data *pre-test* kelas III B berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data *post-test* berdistribusi normal, maka uji persyaratan analisis dilakukan dengan uji homogenitas. Perhitungan homogenitas varians data menggunakan Uji F. Hasil pengujian homogenitas disusun pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Perhitungan Homogenitas Post-Test

Kelas	F_{hitung}	$F_{(0,05)(14)(14)}$
III A (Kontrol)		
III B (Eksperimen)	1,045	2,484

Uji homogenitas pada kelas III A dan kelas III B diperoleh $F = 1,045$ dan $F_{(0,05)(14)(14)} = 2,484$ untuk $\alpha = 0,05$ dan $F_{(0,05)(14)(14)}$. Berdasarkan kriteria pengujian hipotesis $F < F(\alpha)(V_1)(V_2)$. *Pre-Test* kelas III A dan kelas III B memiliki $F_{\text{hitung}} = 1,045 < F_{\text{tabel}} = 2,484$ maka H_0 diterima sehingga dinyatakan data *Post-test* kelas III A dan kelas III B Homogen atau sama.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dan perhitungan uji homogenitas menunjukkan bahwa pada kedua variabel penelitian memiliki distribusi yang normal serta memiliki varians yang homogen. Hal ini membuktikan bahwa persyaratan analisis data dapat dilakukan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji t dengan membandingkan T_{hitung} dan T_{tabel} . Perhitungan uji hipotesis yang diperoleh dengan hasil ringkasan sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Post test Siswa

No	Data Kelompok	Nilai Rata rata	T_{hitung}	T_{tabel}	Keterangan
1	III A (Kontrol)	78	3,5596	2,0555	Hasil tes pada kelas eksperimen terbukti memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol.
2	III B (Eksperimen)	90			

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan Microsoft Excel diperoleh nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 78,93 sedangkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 91,07. Hasil uji statistik menunjukkan nilai T_{hitung} sebesar -3,55966 sedangkan nilai T_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 2,055529. Karena nilai $T_{hitung} > T_{tabel} = 3,55966 > 2,055529$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut muncul karena model ini mendorong siswa aktif melakukan pengamatan, percobaan, dan penarikan kesimpulan sendiri. Aktivitas belajar yang menuntut keaktifan kognitif dan fisik membuat siswa lebih antusias dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa lebih mudah memahami materi perubahan wujud benda dan pembelajaran berlangsung secara menyenangkan.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan *Inquiry Based Learning* berbantuan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Alfiyani et al. (2020) menemukan bahwa model pembelajaran inkuiri berbasis media interaktif efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA. Selain itu, penelitian oleh Saifullah Hafizh et al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi interaktif dalam pembelajaran

berbasis inkuiri juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selaras dengan itu, Sitomorang et al. (2025) melaporkan bahwa model inkuiri terbimbing yang dibantu oleh media animasi meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi, yang dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Sumber lain oleh Sya'bania et al. (2020) juga memperkuat temuan bahwa media video animasi dengan pendekatan inkuiri efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis yang dilakukan di Kelas III UPT SD Negeri 030337 batangari T.P 2025/2026 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* tanpa Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III UPT SD Negeri 030337 batangari T.P 2025/2026 diperoleh nilai rata-rata 78 dengan kriteria sedang.
2. Hasil belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III UPT SD Negeri 030337 batangari T.P 2025/2026 diperoleh nilai rata-rata 90 dengan kriteria sangat tinggi.
3. Ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning* Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Animasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas kelas III UPT SD Negeri 030337 batangari T.P 2025/2026. Hal ini ditunjukkan dengan perhitungan hasil Uji T yang memperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel} = 3.5596 > 2.0555$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyani, P., Sulistyorini, S., & Subali, B. (2020). The Effectiveness of Guided Inquiry-Based of Interactive Media to Increase Interests and Learning Outcomes. *Journal of Primary Education*, 9(4), 398-407.
- Hafizh, A. S., Dianasari, D., & Fadly, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Video Animasi Interaktif terhadap Hasil Belajar di SDN 1 Weru Lor. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 1314–1323.
- Reading, C., dkk. (2025). Internal and external factors affecting student learning outcomes. *International Journal of Education Research*, 15(1), 1–10.
- Rohmani. (2020). Pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 50–58.

- Situmorang, RN., Sriartha, IP., & Suryana, IGPE. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa dalam Pembelajaran Geografi SMA. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(3), 382–396.
- Sya'bania, NS., Anwar, N., Wijaya, M. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik.