



PROSIDING

Seminar Nasional

IKIP PGRI Bojonegoro

“Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GUIDED INQUIRY BERBANTUAN MEDIA PICTORIAL RIDDLE TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS VII SMPN 4 BOJONEGORO

Agung Adi prasetyo¹, Ayis Crusma Fradani², Ahmad Kholiqul Amin³

¹IKIP PGRI BOJONEGORO. Email: agngadi22@gmail.com

Abstract

This study aims to examine the impact of the Guided Inquiry learning model supported by Pictorial Riddle media on the social studies learning achievement of grade VII students at SMPN 4 Bojonegoro. The method applied in this study is quantitative with a one-group pretest-posttest design. Data were taken through exams and notes. The results of the study showed that student learning achievement increased after the use of the Guided Inquiry learning model supported by Pictorial Riddle media. This can be seen from the increase in students' average scores from pretest to posttest. Before the application of the model, students' scores were in the sufficient to poor category, while after the application of the model, there was an increase to the sufficient to good category. Therefore, there is a significant impact of the Guided Inquiry learning model supported by Pictorial Riddle media on student learning outcomes. This is evident from the results of the paired sample t-test statistical analysis which showed a significance value (p-value) <0.05, which indicates a significant difference between the pretest and posttest scores. In addition, the Cohend's value of 1.45 shows that in addition to being statistically significant, the applied learning model also has a very large practical impact on improving student learning achievement. In other words, the guided inquiry learning model supported by pictorial riddle media can be an efficient choice to improve the social studies learning outcomes of grade VII students at SMPN 4 Bojonegoro.

Keywords: *guided inquiry, pictorial riddle, learning achievement*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dampak model pembelajaran Guided Inquiry yang didukung oleh media Pictorial Riddle terhadap prestasi belajar IPS siswa kelas VII di SMPN 4 Bojonegoro. Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah kuantitatif dengan desain pretest-posttest satu kelompok. Data diambil melalui ujian dan catatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian belajar siswa meningkat setelah penggunaan model pembelajaran Guided Inquiry yang didukung oleh media Pictorial Riddle. Ini terlihat dari pertambahan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest. Sebelum penerapan model, nilai siswa berada di kategori cukup hingga kurang, sedangkan setelah penerapan model, terjadi peningkatan ke kategori cukup hingga baik. Oleh karena itu, ada dampak yang signifikan dari model pembelajaran Guided Inquiry yang didukung oleh media Pictorial Riddle terhadap hasil belajar siswa. Ini terbukti dari hasil analisis statistik paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi (p-value) < 0,05, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest

dan posttest. Selain itu, nilai Cohend's yang mencapai 1,45 menunjukkan bahwa selain signifikan secara statistik, model pembelajaran yang diterapkan juga memberi dampak yang sangat besar secara praktis terhadap peningkatan prestasi belajar siswa. Dengan kata lain, model pembelajaran guided inquiry yang didukung media pictorial riddle dapat menjadi pilihan yang efisien untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII di SMPN 4 Bojonegoro.

Kata Kunci: model guided inquiry, media pictorial riddle, prestasi belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan, peningkatan kemampuan individu, dan pembentukan karakter. Pendidikan berkualitas akan melahirkan individu yang kompetitif, kreatif, dan mampu memberi sumbangsih penting bagi perkembangan bangsa. Pendidikan juga dapat diperoleh dari lingkungan tempat tinggal, dukungan keluarga, serta orang-orang di sekitar kita (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah Indonesia telah menetapkan standar minimum pendidikan melalui Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013, tetapi dalam praktiknya masih ada banyak tantangan yang dihadapi, terutama dalam memperbaiki kualitas dan relevansi pembelajaran. Salah satu tolak ukur keberhasilan pendidikan ialah pencapaian belajar siswa. Capaian ini mencerminkan seberapa baik siswa menguasai materi ajar dan keterampilan yang diberikan. Menurut (Fradani et al., 2018), keberhasilan dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh materi yang diajarkan dan diberikan oleh guru, karena guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan pembimbing dalam proses belajar. Namun, di lapangan masih terdapat masalah rendahnya prestasi belajar, salah satunya berasal dari bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Prestasi belajar yang tidak optimal dapat dipengaruhi oleh berbagai elemen, mulai dari faktor internal siswa hingga metode yang digunakan oleh pengajar. Capaian belajar siswa tidak hanya diukur dengan nilai ujian atau tugas, tetapi juga mencakup pemahaman materi serta keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran. Salah satu alasan utama rendahnya pencapaian tersebut adalah minimnya minat siswa dalam belajar. Rendahnya ketertarikan belajar dapat berdampak pada motivasi siswa untuk menginvestasikan waktu lebih dalam pelajaran, yang pada akhirnya memengaruhi hasil belajar mereka. Kurangnya ketertarikan belajar sering kali disebabkan oleh minimnya perhatian terhadap hubungan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu mata pelajaran yang seringkali dianggap membosankan oleh para murid adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami topik yang dianggap rumit dan tidak konkrit, seperti sejarah, geografi, dan ekonomi. Hal ini mengakibatkan mereka kurang berminat untuk mendalami IPS, yang seharusnya mampu memberikan pemahaman yang luas tentang kehidupan sosial dan budaya di sekitar mereka. Selain itu, sejumlah siswa merasa terasing dari materi yang diajarkan dalam pelajaran IPS. Sebagian besar konten sering disampaikan dengan cara yang datar dan tidak memperhatikan metode belajar siswa yang

lebih dinamis dan kreatif. Tanpa adanya keterlibatan aktif dari siswa selama proses pembelajaran, mereka cenderung merasa jenuh dan terpisah dari materi yang diajarkan. Sebagai hasilnya, mereka gagal mengaitkan apa yang dipelajari dengan pengalaman pribadi, yang sangat berdampak pada pencapaian belajar mereka.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan Drs. Panata, guru IPS di kelas VII SMPN 4 Bojonegoro, diketahui bahwa prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih belum optimal. Hal ini dipengaruhi oleh banyak sekali faktor, di antaranya rendahnya minat belajar peserta didik, pendekatan pembelajaran yang monoton terus-menerus, serta materi IPS yang dianggap sulit serta tidak relevan menggunakan kehidupan sehari-hari. Materi seperti sejarah, geografi, dan ekonomi acapkali dipandang tak berbentuk sehingga peserta didik kesulitan dalam memahaminya. Kurangnya inovasi pada metode pembelajaran turut memperparah syarat ini, karena siswa tidak terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang di butuhkan yaitu pendekatan pembelajaran yang lebih aktif serta menyenangkan. salah satu cara lain yang dapat diterapkan merupakan model pembelajaran Guided Inquiry, yang mendorong siswa buat aktif mencari informasi, menemukan konsep, serta menciptakan pemahaman melalui bimbingan guru. model ini dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri, kritis, serta antusias dalam belajar. namun, keberhasilan contoh ini juga sangat bergantung pada penggunaan media pembelajaran yg menarik.

Suatu media pembelajaran yg mempunyai potensi besar dalam menaikkan minat dan keterlibatan peserta didik adalah Pictorial Riddle atau teka-teki bergambar. Pictorial riddle adalah jenis gambar yang sering ditampilkan di media seperti papan tulis, poster, layar, atau lainnya. Setelah itu, guru menyajikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan riddle tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar siswa selama diskusi dalam kelompok kecil atau besar (Azizah et al., 2022). Media ini menggabungkan unsur visual serta teka-teki yg dapat merangsang rasa ingin memahaminya, khayalan, dan kreativitas peserta didik. menggunakan melihat gambar yang menampilkan suatu konsep atau duduk perkara, peserta didik akan lebih mudah tahu materi dan merasa tertantang buat mencari jawabannya. Kombinasi antara Guided Inquiry serta Pictorial Riddle diharapkan dapat membentuk suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sekaligus mempertinggi motivasi dan juga prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Model Guided Inquiry adalah suatu metode pembelajaran yang memberikan peluang kepada siswa untuk belajar dengan mencari dan menemukan jawaban secara mandiri dengan bantuan yang disediakan oleh guru. Sasaran utama dari model ini adalah peningkatan kemampuan berpikir. Namun, pembelajaran ini tidak hanya memusatkan perhatian pada hasil belajar, tetapi juga pada proses belajar (Haris Munandar, 2022). Dalam model ini, siswa lebih terlibat dalam melakukan penelitian, eksperimen, atau kajian kasus yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Hal ini sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme, di mana siswa dianggap sebagai pembelajar aktif yang membangun pengetahuan mereka

melalui pengalaman individu, alih-alih menjadi penerima pasif informasi yang disampaikan oleh pengajar. (Azizah et al., 2022) menyatakan bahwa model inkuiri menempatkan guru sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, pengajukan pertanyaan, dan pemberi penghargaan, sehingga guru dapat menunjukkan apresiasi terhadap pencapaian yang diraih oleh siswa agar mereka memiliki dorongan dan semangat belajar yang terus berkembang. Inkuiri yang terarah bisa membantu siswa dalam mencari solusi untuk masalah yang diajukan oleh guru melalui petunjuk yang mendetail. Siswa yang aktif terlibat dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keterampilan mereka, karena keterlibatan adalah aktivitas mental, intelektual, dan sosial-emosional (Kusuma & Busyairi, 2023). Model ini memungkinkan siswa untuk bekerja lebih mandiri dan reflektif, berbagi kemampuan analitis, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah mereka miliki. Dengan demikian, model Guided Inquiry dapat menyediakan pembelajaran yang lebih berarti bagi peserta didik, di mana mereka tidak hanya mendapatkan pengetahuan dari pendidik, tetapi juga melalui proses penyelidikan yang aktif dan kreatif. Salah satu keunggulan model ini adalah kemampuannya untuk membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan memberi mereka kesempatan untuk berbagi keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang penting dalam berbagai mata pelajaran.

Langkah-langkah Guided Inquiry (inkuiri terbimbing) dalam pembelajaran biasanya terdiri dari beberapa tahap sistematis yang dipandu oleh guru. Tujuannya adalah membimbing siswa untuk menemukan konsep atau pengetahuan sendiri melalui proses berpikir ilmiah. Menurut (Puspitasari & Rusmawati, n.d.), Berikut Langkah-langkah model pembelajaran Guided Inquiry : (1) Guru mengajukan pertanyaan atau permasalahan (2) Merumuskan dugaan sementara siswa (3) Mencari materi yang dibahas (4) Mendiskusikan hasil temuan data (5) Membuat refleksi siswa

Penerapan model ini membutuhkan dukungan media pembelajaran yang aktif dan inovatif agar dapat memaksimalkan keberhasilannya. Penggunaan media juga dapat mengurangi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan. (Stevani et al., 2024) keliru satu media pembelajaran yang berpotensi buat menaikkan minat dan keterlibatan peserta didik merupakan Pictorial Riddle. Media Pictorial riddle merupakan suatu bentuk teka-teki yang menggunakan gambar atau ilustrasi buat memberikan suatu masalah yang wajib dipecahkan. peran media ini ialah untuk merangsang kemampuan berpikir siswa, serta materi yang disajikannya tidak hanya bergantung di istilah-istilah tetapi juga mem beri dampak visual yang membantu pemahaman. Gambar juga bertindak sebagai suatu media yang mampu memikat perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, menyebabkan pendekatan teka-teki bergambar dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki kemampuan berpikir kreatif para siswa dalam belajar ('Aini et al., 2024). Pictorial Riddle menunjukkan pendekatan yang menarik bagi peserta didik, karena teka-teki berbasis gambar bisa mengundang rasa bertanya-tanya serta memotivasi mereka buat berusaha menemukan solusi. Hal ini sangat efektif dalam menaikkan keterlibatan siswa pada proses pembelajaran, karena siswa tidak hanya penekanan di teks,

tetapi pula belajar dengan cara yg lebih kreatif serta visual. Media pembelajaran yang efektif pula bisa mendorong peserta didik buat belajar secara berdikari, sebagai akibatnya mampu membuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Cuhazriansyah et al., 2023).

Teka-teki bergambar memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya sarana pembelajaran yang efisien dan menarik. Salah satu keunggulan utama adalah kemampuannya dalam meningkatkan daya tarik serta motivasi belajar siswa dengan pendekatan visual yang menarik dan menantang. Dengan menyajikan teka-teki berupa gambar, siswa didorong untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memahami makna yang tersembunyi, sehingga keterampilan analisis dan pemecahan masalah mereka terlatih. Di samping itu, teka-teki bergambar mendukung pembelajaran multisensori, yang sangat bermanfaat bagi siswa dengan cara belajar visual, serta memperkuat memori lewat keterkaitan antara gambar dan konsep. Dalam pembelajaran kelompok, teka-teki bergambar juga meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama, sebab siswa diajak untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam mencari jawaban. Akan tetapi, di balik kelebihan yang ada, teka teki bergambar juga memiliki sejumlah kelemahan yang harus dicermati. Salah satu tantangan utama adalah kemungkinan adanya multiinterpretasi, di mana gambar dapat ditafsirkan dengan cara yang berbeda oleh setiap siswa, terutama jika simbol yang digunakan bersifat abstrak atau tidak familiar. Situasi ini bisa menimbulkan kerancuan atau kesalah pahaman mengenai pesan yang hendak disampaikan. Selain itu, tidak semua siswa merasa nyaman atau dapat menangkap makna visual dengan baik, terutama mereka yang lebih mengandalkan pendekatan verbal atau logika. Penggunaan teka-teki bergambar juga memerlukan perencanaan dan desain yang baik dari guru, agar instruksi dalam gambar tetap relevan, jelas, dan sesuai dengan tingkat kognitif siswa. Sebaliknya, perbedaan budaya dan latar belakang siswa juga dapat memengaruhi cara mereka menginterpretasikan simbol tertentu. Oleh sebab itu, meskipun teka-teki bergambar sangat membantu dalam proses belajar, penerapannya harus disesuaikan dengan konteks dan sifat peserta didik agar tidak menghalangi pemahaman materi.

Diharapkan model Guided inquiry dan media pictorial riddle dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Fokus pengukuran kinerja pembelajaran dalam penelitian ini adalah pada domain kognitif, yang merupakan elemen penting dalam proses pembelajaran. Dalam ranah kognitif, mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi. Kemampuan ini merupakan indikator penting mengenai pemahaman dan penguasaan materi oleh siswa. Prestasi belajar peserta didik ialah suatu akibat proses pembelajaran yg mencerminkan sejauh mana siswa bisa menguasai bahan ajar serta keterampilan yg diajarkan. Prestasi ini mampu diukur melalui nilai ujian, tugas, serta pengembangan keterampilan serta kompetensi peserta didik yang relevan dengan tujuan pembelajaran yg sudah ditetapkan. Secara awam, prestasi belajar siswa membagikan seberapa baik peserta didik pada memahami serta menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari pada banyak sekali situasi. Menurut (Habsyi, 2020), Prestasi belajar dapat diartikan sebagai output yang terukur berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan sepanjang proses belajar mengajar untuk mencapai pencapaian belajar. Namun prestasi belajar tidak hanya berkaitan dengan nilai akademis saja.

Ada juga faktor non-akademis yang berkontribusi signifikan dalam menilai keberhasilan siswa selama proses pendidikan (Amrulloh et al., 2024). Kinerja akademis siswa di sekolah mencakup seluruh aspek baik yang bersifat akademis juga non-akademis. Aspek akademis mencakup pencapaian dalam berbagai disiplin ilmu serta dapat diukur melalui berbagai indikator mirip hasil ujian semester, ujian akhir, dan ujian nasional. yang akan terjadi ujian semester menjadi tolak ukur yang mencerminkan kemampuan siswa dalam sejumlah mata pelajaran selama periode tertentu.

Prestasi belajar yang terlihat melalui hasil ujian semester adalah indikator penting untuk mengevaluasi keberhasilan akademik siswa dalam periode tertentu. Akan tetapi, sangat penting untuk dimengerti bahwa keberhasilan ini tidak hanya bergantung pada angka semata, tetapi juga pada keterampilan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang didapat dalam situasi nyata (Febrian & Darmawan, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak seharusnya hanya fokus pada mencapai hasil akhir, tetapi juga harus menekankan pengembangan potensi pribadi, berpikir kritis, serta keterampilan hidup. Selain itu, faktor-faktor luar seperti dukungan dari keluarga, suasana belajar yang mendukung, mutu pengajaran, serta motivasi dalam diri siswa juga berkontribusi pada tingkat prestasi belajar yang diraih. Oleh sebab itu, usaha untuk meningkatkan hasil belajar harus dilakukan secara komprehensif, melibatkan semua orang yang berperan dalam ekosistem pendidikan. Evaluasi holistik—yang menilai tidak hanya aspek akademik tetapi juga aspek sosial dan emosional siswa—akan memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang perkembangan peserta didik. Melalui metode ini, diharapkan siswa tidak hanya mencapai keberhasilan akademik, tetapi juga dapat berkembang menjadi individu yang seimbang, beretika, serta siap menghadapi tantangan global

Perolehan prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai aspek yang umumnya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada semua hal yang berasal dari dalam diri siswa tersebut. Salah satu faktor penting adalah motivasi belajar, yaitu pendorong internal siswa untuk meraih keberhasilan dalam akademik. Siswa dengan motivasi tinggi umumnya lebih gigih, konsentrasi, dan tidak cepat putus asa ketika menghadapi tantangan dalam pembelajaran. Di samping itu, keadaan fisik dan kesehatan juga berfungsi penting; siswa yang bugar secara jasmani lebih mampu fokus dan menjalani proses pembelajaran dengan baik. Faktor lain yang memengaruhi mencakup level kecerdasan, bakat, serta ketertarikan dan sikap terhadap mata pelajaran tertentu. Pelajar yang tertarik pada suatu bidang studi akan lebih gampang memahami dan menguasai konten tersebut. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup segala hal yang berasal dari luar individu siswa, seperti situasi keluarga, suasana sekolah, dan interaksi sosial. Suasana keluarga yang rukun, bantuan orang tua dalam proses belajar, serta keadaan finansial yang cukup akan mendukung motivasi dan kesiapan siswa untuk belajar. Lingkungan sekolah yang mendukung, pengajar yang berkompeten, serta cara belajar yang menarik juga berperan dalam mencapai prestasi belajar yang maksimal. Di samping itu, pengaruh teman sebaya juga tak bisa diabaikan, karena interaksi sosial dapat memiliki efek yang positif ataupun negatif tergantung

pada jenis pergaulannya. (Salsabilla & Darmawan, 2024) Akses ke media dan teknologi informasi juga merupakan aspek penting di era digital saat ini. Apabila digunakan dengan bijaksana, teknologi mampu menjadi sarana pembelajaran yang memperluas pengetahuan siswa. Namun jika tidak diawasi, bisa jadi gangguan yang mengurangi fokus dan semangat belajar. Oleh karena itu, pemahaman menyeluruh tentang berbagai aspek ini sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung dan meningkatkan pencapaian siswa secara berkelanjutan.

METODE

Pendekatan ini dilakukan dengan metode kuantitatif. Metode ini menekankan analisisnya pada data angka yang diolah dengan statistika. Menurut (Rukminingsih et al., 2020) Penelitian kuantitatif lebih mengutamakan pada aspek pengukuran secara obyektif terhadap fenomena sosial. Untuk dapat melakukan pengukuran, setiap permasalahan sosial di jalaskan kedalam beberapa komponen masalah, variable dan indikator. penelitian kuantitatif berfokus pada pengumpulan data dengan teknik survei, eksperimen, atau analisis statistik untuk mengungkap hubungan antar variabel. Penelitian ini sering menggunakan instrumen seperti kuesioner atau tes untuk memperoleh data yang dapat dianalisis secara statistik.

Peneliti menggunakan desain satu kelompok Preetest Posttest, di mana tes awal (Pretest) dilakukan sebelum perlakuan, dan tes akhir (Posttest) dilakukan setelah perlakuan. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VII SMPN 4 Bojonegoro yg terdiri atas satu kelas, yaitu kelas VII C. Teknik pengumpulan data memakai tes prestasi belajar serta dokumentasi. Instrumen tes dikembangkan melalui validasi pakar dan uji coba. Analisis data memakai uji normalitas, dan dengan hasil uji t untuk melihat pengaruh model pembelajaran guided inquiry berbantuan media pictorial riddle.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini diperoleh data menggunakan metode kuantitaif degan design one group pretest posttest dipaparkan terdapat perubahan prestasi belajar dalam ranah kognitif di kelas VII C. Hal ini bisa di ketahui dari rata-rata nilai prestasi belajar ranah kognitif siswa yg didapat berasal yang akan terjadi pretest dan posttest. Setelah data diperoleh kemudian di uji Deskriptive statistic berbantuan program SPSS :

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
PRETEST	35	5	65	36.71	2.381	14.087
POSTTEST	35	30	80	55.57	2.388	14.130
Valid N (listwise)	35					

Gambar 1 Hasil pengujian statistik deskriptif

Analisis tersebut mengindikasikan bahwa rata-rata nilai pretest yaitu 36,71 lebih rendah dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest yang mencapai 55,57. Nilai terendah pada pretest adalah 5, sedangkan nilai tertinggi mencapai 65. Di sisi lain, untuk posttest, nilai terendah yang diraih adalah 30 dan nilai tertingginya mencapai 80. Sebelum melakukan uji hipotesis pada data, langkah awal adalah menguji normalitas guna menilai apakah data terdistribusi secara normal atau tidak. Dalam penelitian ini, sampel berjumlah 35 siswa, sehingga dilakukan uji normalitas dengan metode Shapiro Wilk. Berikut adalah hasil analisis normalitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS:

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.141	35	.074	.970	35	.436
POSTTEST	.132	35	.128	.960	35	.221

a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 2 Hasil uji normalitas uji shapiro wilk

Data hasil uji tersebut menunjukkan bahwa nilai sig.pretest adalah 0,436 dan nilai sig.posttest adalah 0,221. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig.pretest dan posttest $> 0,05$ menunjukkan bahwa data pretest serta posttest memiliki distribusi normal. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji parametrik untuk data yang berdistribusi normal, sedangkan untuk data yang tidak berdistribusi normal digunakan uji non-parametrik. Setelah diketahui bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, uji T sampel berpasangan dapat diterapkan untuk melanjutkan. Berikut adalah hasil dari uji T-test sampel berpasangan yang diolah dengan bantuan program SPSS:

Paired Samples Test								
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df
					Lower	Upper		
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-18.857	13.009	2.199	-23.326	-14.388	-8.575	34
								Sig. (2-tailed)
								<,001

Gambar 3 Hasil uji paired sample T-test

Hasil dari pengujian t-test berpasangan yang ditunjukkan menunjukkan nilai t yang dihitung sebesar -8,675. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan dan cukup besar antara hasil pretest dan posttest. Tanda negatif hanya menunjukkan arah perbedaan, yaitu nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest, dengan nilai absolut sebesar 8,675. Sesuai dengan prinsip pengambilan keputusan pada uji paired sample T-test, bahwa nilai sig. (2-tailed) $< 0,005$ atau dapat dilihat dari data di atas $0,001 < 0,005$, maka

terdapat pengaruh yang signifikan. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari perlakuan tersebut, dilakukan perhitungan effect size dengan rumus Cohen's d yang memberikan nilai:

$$d = 18,857 / 13,009 \approx 1,45$$

Diperoleh nilai Cohen's d sebesar 1,45 yang termasuk dalam kategori dampak besar menurut penjelasan Cohen. Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya memiliki signifikansi statistik, tetapi juga model pembelajaran inquiry terpandu yang didukung oleh media gambar teka-teki memberikan efek yang sangat besar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan mempertimbangkan hal ini, hasil analisis ini mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penerapan model Guided Inquiry dengan dukungan media gambar teka-teki memberikan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas VII di SMPN 4 Bojonegoro.

Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan model pembelajaran Inquiry Terbimbing yang didukung oleh media Pictorial Riddle mampu meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Penemuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menegaskan bahwa pengetahuan tidak bisa dialihkan secara langsung dari pengajar ke peserta didik, tetapi harus dihasilkan oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan di sekitarnya. Teori konstruktivisme ini berlandaskan pandangan Piaget dan Vygotsky, yang mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses aktif yang melibatkan konstruksi mental, di mana siswa merumuskan pemahaman mereka melalui pengalaman langsung, diskusi, dan refleksi. Dalam model Guided Inquiry, siswa diberi peluang untuk terlibat dalam penyelidikan dengan mengajukan pertanyaan, mencari informasi, dan menemukan solusi untuk masalah yang ada, yang mendorong mereka berpikir secara kritis dan mandiri. Aktivitas yang terlibat ini sangat krusial, karena memberi kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya mengingat fakta, tetapi juga memahami konsep lebih dalam dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang sudah ada.

Di samping itu, temuan penelitian ini juga mengindikasikan bahwa penerapan media Pictorial Riddle, berupa gambar dan teka-teki bergambar, berperan sebagai sarana yang efisien dalam memperkuat pengertian konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPS. Konsep yang bersifat abstrak sering kali sukar dipahami oleh pelajar, terutama dalam mata pelajaran sosial yang melibatkan pemahaman mengenai fenomena sosial, sejarah, dan geografi. Gambar-gambar yang ditampilkan dalam bentuk teka-teki ini mendukung pemahaman siswa secara lebih visual dan kontekstual, sehingga siswa dapat lebih gampang menghubungkan gambar dengan konsep yang tengah dipelajari. Media visual, seperti gambar dan ilustrasi, terbukti mampu mempercepat proses pemahaman karena siswa umumnya lebih gampang mengingat informasi yang disampaikan dalam format visual dibandingkan hanya dalam bentuk teks. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wulandari dan Suryani, yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman siswa, serta mempercepat proses pembelajaran mereka.

Temuan ini diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya oleh (Arif & Asikhin, 2022) yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan pertanyaan yang dipandu dan rintangan gambar. Selain itu,

penelitian ini memperluas lingkup penggunaan model tersebut dalam bidang IPS, yang sebelumnya lebih sering digunakan dalam bidang IPS. Hasil ini juga mendukung teori Vygotsky tentang peran lingkungan sosial dan scaffolding dalam pembelajaran dari perspektif teori belajar. Dalam peran mereka sebagai fasilitator, guru memberikan instruksi yang diperlukan agar siswa dapat menyelesaikan masalah dengan bantuan media yang menumbuhkan rasa ingin tahu. Pictorial Riddle berfungsi sebagai alat bantu visual yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menggali informasi dalam konteks ini. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif tentang materi, tetapi mereka juga belajar bagaimana bekerja sama dan berbicara dalam kelompok dengan cara ini.

Penggunaan model pembelajaran Guided inquiry dan kombinasi dengan media Pictorial Riddle telah terbukti meningkatkan prestasi belajar. Dengan media riddle bergambar ini, kemampuan dalam menyelesaikan masalah meningkat, yang berdampak pada prestasi belajar mereka. Hal ini selaras dengan pendapat (Cuhanazriansyah et al., 2023) bahwa media pembelajaran yang baik juga dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, memungkinkan pengembangan pembelajaran berpusat pada siswa. Selain meningkatkan prestasi belajar siswa, kolaborasi dengan pertanyaan yang dipandu dengan bantuan media gambar teka-teki juga membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Rasa ingin tahu siswa meningkat dengan media riddle foto, yang dapat mengurangi rasa bosan siswa dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Stevani et al., 2024) bahwa penggunaan media juga dapat membuat siswa merasa lebih nyaman saat belajar dan menarik perhatian mereka pada apa yang sedang mereka pelajari. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mendukung teori dan penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan informasi baru tentang bagaimana kombinasi pertanyaan arahan dan risalah gambar diterapkan dalam pembelajaran IPS di SMP. Hal ini memberi guru kesempatan untuk membuat pendekatan pembelajaran baru yang dapat secara berkelanjutan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

SIMPULAN

Peningkatan prestasi belajar setelah penerapan model pembelajaran Guided inquiry didukung oleh media Pictorial riddle. Ini terbukti dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest. Sebelum model diterapkan, nilai siswa berada dalam kategori kurang, namun setelah model diterapkan, terjadi peningkatan ke kategori cukup hingga baik.

Model pembelajaran guided inquiry yang didukung oleh media gambar teka-teki memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis statistik uji t sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai pretest dan nilai posttest memiliki perbedaan yang signifikan. Nilai signifikan, atau p-value, lebih rendah dari 0,05. Di samping itu, nilai Cohend mencapai 1,45. Ini menunjukkan bahwa, di samping signifikan secara statistik, model pembelajaran yang diterapkan juga memiliki pengaruh yang sangat kuat secara praktis terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Model penelitian yang dipandu dengan bantuan media tebak gambar efektif diterapkan dalam pembelajaran IPS. Penggabungan pendekatan inkuiri terbimbing yang

mengasah keterampilan berpikir kritis siswa, bersama dengan media visual yang menarik dan dapat memicu rasa ingin tahu, dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dengan tulus menyampaikan terima kasih kepada SMPN 4 BOJONEGORO yang telah memberikan data dan fasilitas yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian ini. Tanpa bantuan moral dan materi dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- 'Aini, N. A., Khoiri, A., & Sugiyanto, B. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN GUIDED INQUIRY BERBASIS PICTORIAL RIDDLE UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA MTs MAARIF TIENG, 4(1), 350–357.
- Amrulloh, Aliyah, N. darajaatul, & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Darul HikmahLangkap Burneh Bangkalan. *Jurnal Studi Islam dan Humaniora*, 5(1), 188–200.
- Arif, S., & Asikhin, F. N. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Guided Inquiry Berbantuan Metode Pictorial Riddle terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Syaiful, 12(September), 936–944.
- Azizah, N. N., Indrawati, & Ahmad, N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri disertai Media Pictorial Riddle pada Materi Kalor dan Perpindahannya terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 7(1), 9–18.
- Cuhanazriansyah, M. R., Amin, A. K., Day, A. R., & Muna, Z. F. (2023). Pelatihan Pembelajaran Berbasis Augmented Reality.
- Febrian, R. R., & Darmawan, D. (2025). PENGARUH PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SETINGKAT MENENGAH PERTAMA, 5, 1647–1666.
- Fradani, A. C., Rosyida, F., & Khasanah, S. K. (2018). EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBING PROMPTING YANG DIDUKUNG METODE RESITASI TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTS ABU DARRIN BOJONEGORO, 6(2), 50–56.
- Habsyi, F. Y. (2020). PENGARUH FASILITAS BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SMA NUSANTARA TAURO, 2(1), 13–22.
- Haris Munandar. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing (Guided Inquiry) Pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Jaya Negara Makassar. *Al Yazidiy Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 4(1), 90–98.
- Kusuma, A. S. H. M., & Busyairi, A. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Guided Inquiry Terhadap Keterampilan Metakognitif Dan Berpikir Kritis Mahasiswa Pada Perkuliahan Pendidikan IPA SD, 5.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu.*, 5(5), 3(2), 524–532. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Puspitasari, R. D., & Rusmawati, R. D. (n.d.). MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERBIMBING BERPENGARUH TERHADAP PEMAHAMAN DAN PENEMUAN KONSEP DALAM, 3(April 2019), 96–107.
- Rukminingsih, M. P., Dr. Gunawan Adnan, MA., P. ., & Apa Prof. Mohammad Adnan Latief,

- M.A., P. D. (2020). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN PENELITIAN KUANTITATIF, PENELITIAN KUALITATIF, PENELITIAN TINDAKAN KELAS* Penulis.
- Salsabilla, A., & Darmawan, D. (2024). PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SETINGKAT SEKOLAH MENENGAH ATAS The, 4, 1246–1265.
- Stevani, F., Saputri, E. D., Fradani, A. C., Asror, A. G., & Estari, S. A. (2024). PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF UNTUK SISWA SDN GONDANG 3 BOJONEGORO, 2(3).