



PENGARUH MODEL *INQUIRY LEARNING* DENGAN BANTUAN MEDIA *MAKE A MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Luthfi Rahmania¹, Septiyana Astri Wulandari², Wahyu Kurniawati³, Anisya Al Husna⁴

¹Elfiraa14.02@gmail.com, ²astriandari89@gmail.com, ³wahyunaura84@gmail.com,
⁴anisyaalhusna@gmail.com

Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia

Abstract

This study intends to evaluate the influence of the inquiry learning learning model with the help of make a match media on the learning outcomes of grade 3 students in Gulurejo Village in understanding the characteristics of living things. A descriptive qualitative approach is used in this study, through data collection methods, namely observation, documentation, and interviews. The research subjects consisted of grade 3 students in five elementary schools in Gulurejo Village. The results of the study show that the implementation of the inquiry learning model with the help of make a match media has a positive influence on student learning outcomes. Students who participated in this activity showed a significant improvement in their understanding of the characteristics of living things such as moving, breathing, excreting waste, and reproducing. In addition, this model also assists students in the development of critical thinking, analysis, and scientific inquiry skills. Based on data analysis using the paired sample t-test, a significant difference between the pre-test and post-test scores of students was found, namely the significance value of 0.002 ($p < 0.05$). In this case, it shows that the inquiry learning model with the help of make a match media is effective in improving student learning outcomes. This study has concluded that the use of interactive and innovative learning models can create a more fun and meaningful learning environment for students, as well as encourage active involvement and collaboration between students in the learning process.

Keywords: *Inquiry Learning, Make A Match, Characteristics of Living Beings*

Pendahuluan

Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan pondasi penting bagi seorang anak untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dasar yang bisa menjadi bekal bagi kehidupan selanjutnya. Salah satu aspek penting pada pendidikan di sekolah dasar adalah pembelajaran mengenai ciri-ciri makhluk hidup, yang termasuk bagian daripada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pemahaman yang baik mengenai ciri-ciri makhluk hidup akan membantu siswa memahami alam sekitar dan menumbuhkan rasa ingin tahu yang sehat terhadap fenomena alam (Anggraini, 2024).

Dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dan kualitas pembelajaran, para pendidik senantiasa mencari model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Salah satu model yang paling banyak dipergunakan ialah model *inquiry learning* atau pembelajaran berbasis penemuan. Model ini memungkinkan siswa bisa terlibat dengan aktif pada proses belajar melalui aktivitas penyelidikan dan penemuan konsep-konsep penting secara mandiri. Peningkatan motivasi belajar siswa merupakan tantangan yang mesti diatasi pada proses pembelajaran IPA. Melalui



pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik diharapkan bisa mewujudkan lingkungan belajar yang stimulus (Dewi et al., 2024).

Penggunaan model pembelajaran *inquiry* dengan menerapkan langkah-langkah pembelajaran *inquiry* pada pelajaran IPA di kelas 3 yang bertujuan menciptakan peningkatan proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif jika penerapannya mempergunakan sejumlah model pembelajaran yang didalam aktivitasnya memuat pemrosesan informasi, maknanya siswa saat menerima materi ataupun pelajaran siswa diarahkan untuk lebih bisa dalam menggali pengetahuannya dengan berpikir ilmiah dan kritis, serta guru tidak hanya memberikan materi dan siswa hanya dengan mendengar informasi saja (Annafi & Kurniawati, 2017).

Model Make a Match adalah salah satu model pembelajaran yang dirancang untuk menjadikan proses belajar menjadi kian menyenangkan dan aktif. Dalam model ini, guru mengajak siswa untuk mengulang materi pelajaran dengan cara yang interaktif. Siswa tak hanya duduk diam mendengar guru menjelaskan, namun mereka secara aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. *Model Make a Match* melibatkan kegiatan di mana siswa harus mencari pasangan yang tepat untuk kartu yang mereka punyai, baik itu pasangan soal dan jawaban, gambar dan keterangan, atau lainnya sesuai dengan materi yang diajarkan. Aktivitas ini tak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, namun membantu mereka pula menemukan dan memahami pengetahuan sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna.

Makhluk hidup secara umum merupakan suatu organisme yang mampu mempertahankan dirinya dari berbagai perubahan lingkungan dan dapat berkembang biak untuk melestarikan jenisnya (Kurniawati, Atmojo, et al., 2022). Makhluk hidup adalah makhluk yang mempunyai ciri-ciri kehidupan untuk berevolusi ataupun mengalami perkembangan bentuk hidup. Makhluk hidup memiliki kemampuan untuk bergerak, bereaksi, dan berkembang biak. Makhluk hidup juga memiliki kemampuan untuk menerima rangsangan dan beradaptasi dengan lingkungan. Makhluk hidup adalah entitas yang menunjukkan tanda-tanda kehidupan, yang secara umum dapat dikenali melalui serangkaian ciri-ciri yang khas. Ciri-ciri ini membantu kita untuk mengklasifikasikan organisme ke dalam kelompok-kelompok yang berbeda berdasarkan kesamaan dan perbedaan karakteristik mereka. Salah satu ciri paling mendasar dari makhluk hidup ialah kemampuan untuk berkembang biak. Makhluk hidup mampu mereproduksi diri mereka sendiri, entah secara seksual ataupun aseksual. Untuk mempertahankan kelangsungan hidup spesiesnya.

Makhluk hidup memiliki struktur yang kompleks dan terorganisir. Mereka terdiri atas satu ataupun lebih sel, yang termasuk unit dasar kehidupan, dan sel sel ini berkumpul bersama dalam tingkat organisasi yang lebih tinggi, misalnya jaringan, organ, dan sistem organ. Respons terhadap rangsangan lingkungan juga merupakan ciri khas makhluk hidup. Organisme menunjukkan kemampuan untuk merespons perubahan dalam lingkungan sekitarnya melalui gerak, pertumbuhan, atau perubahan fisiologis lainnya. Makhluk hidup juga memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka. Proses evolusi memungkinkan organisme untuk mengembangkan sifat-sifat yang menguntungkan guna bertahan hidup dan bereproduksi di sebuah lingkungan. Kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan energi adalah ciri penting lainnya dari makhluk hidup. Organisme memerlukan energi untuk



menjalankan proses-proses kehidupan, seperti pertumbuhan, pergerakan, dan pemeliharaan. Perubahan dan perkembangan adalah bagian alami dari kehidupan.

Inquiry learning ialah pendekatan pembelajaran yang terpusat pada siswa. Pembelajaran *inquiry* memerlukan sarana penunjang guna pencapaian tujuan yang sudah ditentukan (Setyowati & Kurniawati, 2017). Dalam model ini siswa didorong untuk secara aktif mencari pengetahuan dan pemahaman melalui proses investigasi dan eksplorasi mandiri. Pendekatan ini memiliki landasan yang kuat dalam teori pendidikan konstruktivis, yang menekankan bahwa belajar terjadi melalui proses membangun pengetahuan secara aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif (Saputra et al., 2014).

Konsep *inquiry learning* sudah lama diaplikasikan. John Dewey, seorang filsuf pendidikan Amerika Serikat di awal abad ke-20, ialah salah satu tokoh yang mempelajari gagasan ini. Menurut Dewey, belajar yang efektif harus melibatkan pengalaman langsung dan pemecahan masalah. Teori Piaget tentang perkembangan kognitif anak juga mendukung *inquiry learning*. Piaget berpendapat bahwa anak belajar melalui interaksi aktif dengan lingkungan mereka, dan mereka secara alami memiliki rasa ingin tahu dan keinginan guna memahami dunia di sekitar mereka.

Penelitian modern mendukung efektivitas *inquiry learning* guna peningkatan hasil belajar siswa. Suatu meta-analisis yang dilakukan oleh National Research Council (2000) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam *inquiry learning* memiliki pencapaian akademik yang lebih baik dibanding siswa yang mengikuti pembelajaran tradisional. Studi lain menunjukkan bahwa *inquiry learning* bisa meningkatkan siswa dalam keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan motivasi belajar siswa (Harahap et al., 2023).

Menggabungkan model Inquiry Learning dengan media Make a Match dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Prosesnya dimulai dengan mengidentifikasi pertanyaan atau masalah yang mendorong rasa ingin tahu siswa. Pada materi ciri-ciri makhluk hidup, siswa mungkin ditantang untuk memahami bagaimana setiap makhluk hidup bisa memiliki kesamaan yang khas. Siswa kemudian melakukan investigasi untuk menemukan jawaban melalui penelitian, eksperimen, atau pengumpulan data dari berbagai sumber. Untuk mengulang dan memperkuat pemahaman mereka, guru menggunakan media Make a Match dengan kartu-kartu berisi istilah, gambar, dan penjelasan yang relevan dengan topik. Siswa berpartisipasi dalam aktivitas pencocokan, di mana mereka mencari pasangan yang tepat untuk setiap kartu, seperti mencocokkan istilah "mengeluarkan zat-zat sisa" dengan penjelasan atau gambar yang sesuai. Setelah aktivitas ini, sesi diskusi dan refleksi membantu memperjelas konsep dan memperbaiki miskonsepsi. Akhirnya, evaluasi dilakukan untuk menilai pemahaman siswa melalui *post-test*. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, memperdalam pemahaman, memperkuat ingatan, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kerjasama. Integrasi ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memotivasi siswa agar menjadi lebih aktif dan mandiri pada pembelajaran mereka. Deswanti mengungkapkan bahwa proses pembelajaran bermakna membuat pembelajaran terasa aktif dan menyenangkan (Kurniawati, Rachmawati, et al., 2022).

Penelitian ini bermaksud guna mengevaluasi efektivitas model *inquiry learning* yang dibantu mempergunakan media pembelajaran *make a match* dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang ciri-ciri makhluk hidup. Melalui penggunaan pendekatan ini siswa diinginkan



bisa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan analisis, dan keterampilan penyelidikan ilmiah yang sangat penting bagi perkembangan mereka di masa depan.

Dengan implementasi model *inquiry learning* melalui bantuan media *make a match*, siswa diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis/ Pernyataan, melakukan pengamatan, mengumpulkan data, dan mengambil kesimpulan berdasar bukti yang didapat. Proses ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna tentang ciri-ciri makhluk hidup, misalnya bergerak, bernapas, tumbuh dan berkembang, serta berkembang biak.

Model *inquiry learning* dengan bantuan media *make a match* juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi. Dalam proses pembelajaran, siswa saling bertukar pendapat, berdiskusi, dan bekerjasama dalam kelompok guna menyelesaikan permasalahan dan memperoleh solusi bersama. Hal ini membantu mereka membangun kepercayaan diri, keterampilan sosial, dan rasa tanggungjawab terhadap proses belajar mereka sendiri.

Metode Penelitian

Tipe penelitian ini merupakan penelitian lapangan ataupun yang kerap disebut field research. Penelitian lapangan memberikan kesempatan untuk menjelajahi aspek-aspek yang terkait dengan pertanyaan yang diajukan. Peneliti melakukan penelitian di Desa Gulurejo, fokusnya pada siswa kelas 3, untuk mendapatkan data yang konkret mengenai pengaruh model belajar *inquiry learning* dengan bantuan media *make a match* terhadap hasil pemahaman ciri-ciri makhluk hidup.

Pendekatan yang dipergunakan di penelitian ini ialah pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini bertujuan guna memberi gambaran yang jelas mengenai fenomena yang diamati. dalam hal ini adalah pengaruh model *inquiry learning* dengan bantuan media *make a match* terhadap pemahaman siswa mengenai ciri-ciri makhluk hidup. Data dianalisis secara fakta dan digolongkan dengan ringkas untuk memudahkan pemahaman dan penyimpulan. Penelitian ini memfokuskan pada “Pengaruh Model *Inquiry Learning* Dengan Bantuan Media *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Ciri-Ciri Makhluk Hidup Siswa Kelas 3 Desa Gulurejo.” Peneliti akan melakukan analisis dan deskripsi data tanpa mengurangi atau menambahkan data, untuk memastikan validitas hasil penelitian yang dihasilkan.

Subjek penelitian yang peneliti pilih ialah siswa kelas 3 sekolah dasar di Desa Gulurejo. Dengan siswa yang mempunyai background sekolah berbeda-beda, pemilihan subjek ini didasarkan pada harapan bahwa inisiatif ini akan menjadi langkah awal dalam melaksanakan penelitian secara menyeluruh di Desa Gulurejo. Desa Gulurejo, yang terletak di wilayah pedesaan, menjadi lokasi penelitian yang menarik untuk mengkaji pengaruh model *inquiry learning* dengan bantuan media *make a match* terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di Desa Gulurejo dalam memahami ciri-ciri makhluk hidup. Lingkungan pedesaan yang kaya akan keanekaragaman hayati memberikan peluang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan alam dan melaksanakan pengamatan pada beragam jenis makhluk hidup. Sehingga diharapkan dapat menghasilkan penelitian yang sebaik-baiknya.

Teknik pengumpulan data yang dipergunakan ialah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi dilaksanakan guna mengamati secara langsung proses pembelajaran



dengan menggunakan model *inquiry learning* dengan bantuan media *make a match* dalam mempelajari ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 sekolah dasar di Desa Gulurejo. Peneliti mengamati aktivitas siswa dan guru pada proses pembelajaran, termasuk kegiatan pengelompokan gambar makhluk hidup berdasarkan ciri-cirinya menggunakan media *make a match*. Observasi ini memungkinkan peneliti untuk melihat secara langsung bagaimana model *inquiry learning* dengan bantuan media *make a match* diterapkan dan respon siswa mengenai model pembelajaran tersebut. Wawancara kepada orang tua atau wali siswa dilakukan untuk mengetahui respon anak saat di rumah menurut perspektif orang tua setelah siswa belajar menggunakan model dan media yang berbeda dari biasanya. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data-data terkait pembelajaran ciri-ciri makhluk hidup di kelas 3 sekolah dasar di Desa Gulurejo, seperti lembar *pre-test*, lembar *post-test*, hasil pekerjaan siswa, foto-foto kegiatan, dan video pembelajaran.

Hasil Penelitian

Desa Gulurejo adalah sebuah desa dengan 5 institusi pendidikan sekolah dasar, yakni SD Negeri Banarejo, SD Negeri Mendiro, SD Negeri Sembungan, SD Negeri Gegulu, dan SD Negeri Pengkol. Desa ini berlokasi di Lendah, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah dasar di desa ini memiliki tujuan untuk memberikan pendidikan dasar yang meliputi kurikulum yang disusun untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas 3. Siswa kelas 3 ini memiliki tujuan untuk mempelajari berbagai subjek seperti Bahasa Indonesia, matematika, IPA, dan IPS.

Sebelum melaksanakan kegiatan pengelompokan gambar makhluk hidup berdasarkan ciri-cirinya, tahap perencanaan yang matang sangat penting dilakukan. Hal ini bertujuan untuk memastikan kegiatan berjalan dengan lancar dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, perlu adanya gambaran dan objek penelitian, kemudian perencanaan pembelajaran, dan hasil pembelajaran.

Hal pertama yang dilaksanakan oleh peneliti adalah melaksanakan wawancara kepada siswa untuk mendapatkan informasi terkait pembelajaran yang sebelumnya pernah dilakukan. Hal kedua yang guru lakukan dalam pembelajaran ini adalah memberikan lembar *pre-test* kepada siswa. *Pre-test* ialah tes yang diberi pada peserta penelitian sebelum mereka menerima perlakuan atau intervensi tertentu, dengan tujuan mengukur pengetahuan, keterampilan, sikap, atau karakteristik lain dari peserta sebagai titik awal sebelum guru memberikan pembelajaran. Tujuan utama *pre-test* adalah untuk menentukan kondisi awal peserta, mengidentifikasi kebutuhan peserta, serta meningkatkan validitas internal penelitian terkait ciri-ciri makhluk hidup. *Pre-test* berfungsi sebagai pembanding dengan *post-test* yang dilakukan setelah intervensi, membantu mengontrol variabel yang tidak diinginkan, mengevaluasi kesiapan peserta, dan menyesuaikan desain penelitian berdasarkan hasil yang diperoleh. Dengan demikian, *pre-test* memungkinkan untuk mengukur efektivitas intervensi secara lebih akurat dan membuat penyesuaian yang diperlukan agar hasil penelitian dapat tercapai dengan baik.

Setelah seluruh siswa selesai mengerjakan lembar *pre-test*, selanjutnya guru perlu mempersiapkan media dan bahan ajar yang hendak dipergunakan di kegiatan pengelompokan. Media yang dipilih harus menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3. Dalam hal ini, gambar-gambar makhluk hidup yang ditempel pada stik merupakan media yang tepat karena mudah dimanipulasi dan membuat siswa tertarik untuk belajar.



Dalam menyiapkan media, guru harus memastikan bahwa gambar-gambar makhluk hidup yang dipilih cukup bervariasi dan mewakili beragam jenis makhluk hidup, misalnya hewan, manusia, dan tumbuhan. Guru juga menyiapkan gambar benda mati untuk dijadikan sebagai pengecoh, sehingga siswa dapat lebih kritis dalam mengambil keputusan. Pengecoh juga untuk mengukur pemahaman siswa, meningkatkan ketelitian, dan mendeteksi *misunderstanding*. Gambar-gambar tersebut juga harus jelas dan mudah dikenali oleh siswa. Guru dapat membuat sendiri atau mengunduh gambar-gambar dari sumber online yang terpercaya.

Selain itu, guru juga perlu menyiapkan amplop atau tempat lain yang akan digunakan untuk mengelompokkan gambar-gambar makhluk hidup berdasarkan ciri-cirinya. Amplop-amplop ini dapat ditandai dengan label yang jelas, "bernapas," "mengeluarkan zat-zat sisa," "adaptasi," "membutuhkan makanan atau nutrisi," "bergerak," "tumbuh dan berkembang," "peka terhadap rangsang," dan "berkembang biak." Persiapan ini membantu siswa memahami tugas mereka dan memudahkan proses pengelompokan.

Dalam merencanakan kegiatan, guru juga harus mempertimbangkan pembagian kelompok siswa yang optimal untuk kegiatan pengelompokan. Jumlah anggota kelompok yang ideal untuk menjalankan pembelajaran menggunakan media *make a match* dalam materi ciri-ciri makhluk hidup ini adalah 2 orang siswa, sehingga setiap siswa bisa berpartisipasi aktif dan berinteraksi dengan anggota kelompok lainnya. Pembagian kelompok dapat dilakukan secara acak.

Dalam tahap perencanaan, guru juga harus mempertimbangkan alokasi waktu yang cukup untuk kegiatan pengelompokan dan diskusi kelas. Waktu yang dibutuhkan tergantung pada jumlah gambar makhluk hidup yang akan dikelompokkan dan tingkat kompleksitas kegiatan. Guru dapat menyesuaikan alokasi waktu berdasarkan pertimbangan profesional dan pengalaman mengajar sebelumnya.

Guru harus merencanakan strategi penilaian yang akan digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa mengenai ciri-ciri makhluk hidup setelah kegiatan pengelompokan selesai. Guru akan meminta siswa untuk mengisi lembar *post-test*. *Post-test* ialah tes yang diberi pada peserta penelitian setelah menerima intervensi untuk mengukur perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, atau sikap mereka. Tujuan utama *post-test* adalah menilai efektivitas intervensi dan membandingkan hasilnya dengan *pre-test* untuk melihat peningkatan yang terjadi. Fungsi *post-test* mencakup evaluasi keberhasilan intervensi, validasi data, dasar pengambilan keputusan, dan pelaporan hasil penelitian. Dengan demikian, *post-test* menyediakan informasi penting tentang dampak intervensi dan membantu peneliti membuat kesimpulan yang valid. Perencanaan penilaian yang baik akan membantu guru mengukur efektivitas kegiatan dan mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan dalam pembelajaran.

Setelah pembelajaran dengan model *inquiry learning* yang dibantu media *make a match* selesai, peneliti melanjutkan wawancara bersama guru dan orang tua siswa. Wawancara dipergunakan dalam mengetahui respon dari siswa saat di rumah dan keaktifan siswa dalam berkontribusi saat permainan dengan media *make a match*. Hasil wawancara dipergunakan dalam menilai apakah pembelajaran *inquiry learning* dengan bantuan media *make a match* berpengaruh pada siswa.



Dalam hal ini peneliti telah selesai membuat perencanaan penelitian, langkah selanjutnya adalah penerapan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu siswa, metode pembelajaran di sekolah mencakup ceramah, diskusi, serta penggunaan media permainan untuk memperkaya pengalaman belajar. Menariknya, siswa tersebut mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran dengan media permainan karena menjadikan proses belajar terasa kian menyenangkan dan interaktif. Siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi saat belajar melalui permainan, yang tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memfasilitasi kolaborasi dan kreativitas.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *inquiry learning* terbimbing diterapkan untuk membantu siswa kelas 3 di Desa Gulurejo memahami konsep ciri-ciri makhluk hidup. Model pembelajaran ini memberikan bimbingan dan arahan yang terstruktur dari guru selama proses penyelidikan dan penemuan konsep. Dengan pendekatan *inquiry learning* terbimbing, siswa diarahkan secara bertahap untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan penyelidikan ilmiah mereka. Salah satu kegiatan utama yang dilakukan adalah pengelompokan gambar makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri mereka dengan bantuan media belajar *make a match*, yang dirancang guna melibatkan siswa secara aktif pada proses belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep ciri-ciri makhluk hidup.

Persiapan awal yang dilakukan adalah menyiapkan gambar-gambar sesuai ciri-ciri makhluk hidup, seperti manusia berkeriangat, kelinci makan, bunglon mimikri, kupu-kupu metamorfosis, dan kaktus dengan akar panjang. Gambar-gambar ini dicetak dan ditempelkan pada stik atau tongkat kecil sehingga mudah digunakan oleh siswa. Selanjutnya, beberapa amplop besar disiapkan dan masing-masing amplop ditandai dengan ciri-ciri makhluk hidup yang berbeda, bergerak, bernapas, tumbuh dan berkembang, mengeluarkan zat-zat sisa, adaptasi, membutuhkan makanan atau nutrisi, peka terhadap rangsang, serta berkembang biak. Amplop-amplop ini kemudian ditempelkan pada selembar kertas manila besar yang sudah dilapisi dengan kardus.

Sebelum memulai kegiatan, guru memberikan penjelasan singkat tentang tujuan kegiatan dan mengingatkan siswa tentang ciri-ciri makhluk hidup yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa mendapat kesempatan pula guna mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pemahaman awal mereka tentang ciri-ciri makhluk hidup. Kemudian, siswa dibagi atas beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 2 orang. Tiap kelompok akan menerima satu set gambar makhluk hidup yang ditempel pada stik dan diminta untuk mengamati dengan seksama setiap gambar.

Setelah mengamati gambar, siswa dalam kelompok akan berdiskusi dan mengidentifikasi ciri-ciri makhluk hidup yang dimiliki oleh setiap gambar. Mereka harus mencatat temuan mereka dan menyiapkan alasan untuk setiap keputusan yang diambil. Setelah berdiskusi, setiap kelompok akan diminta untuk mengelompokkan gambar makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri yang telah diidentifikasi. Mereka harus memasukkan gambar-gambar ke dalam amplop yang sesuai dengan ciri-ciri yang makhluk hidup itu miliki.

Selama proses pengelompokan, guru akan berkeliling dan memantau setiap kelompok. Guru dapat memberikan bimbingan atau menjawab pertanyaan jika diperlukan, namun tetap mendorong siswa untuk menemukan jawaban mereka sendiri melalui diskusi dan penyelidikan. Melalui diskusi, guru akan memfasilitasi proses evaluasi dan klarifikasi terhadap pemahaman



siswa tentang ciri-ciri makhluk hidup. Guru akan memberi penjelasan tambahan jika diperlukan dan memastikan bahwa siswa mempunyai pemahaman yang benar mengenai konsep yang dipelajari. Setelah kegiatan pengelompokan dan diskusi selesai, guru bisa memberi *feedback* kepada siswa tentang kinerja mereka dalam kegiatan tersebut. Guru juga dapat memberikan penguatan positif kepada siswa yang telah berpartisipasi dengan baik dan memberikan saran untuk perbaikan kepada siswa yang masih mengalami kesulitan.

Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada pemahaman konsep ciri-ciri makhluk hidup, tetapi juga mengembangkan keterampilan lain seperti kerjasama kelompok, komunikasi, serta keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Melalui diskusi, siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain dan membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan ide mereka. Hal tersebut sesuai akan pendapat orang tua siswa yang mengutarakan bahwasannya anak lebih paham dan ingatan materi akan lebih tertanam jika pembelajaran di dukung dengan media belajar yang menarik. Guru juga menyatakan bahwa siswa lebih aktif, kreatif, dan paham saat siswa belajar menggunakan media *make a match*.

Pembahasan

Berdasar hasil penelitian di atas, didapat pembahasan yaitu penerapan model pembelajaran *inquiry learning* terbimbing memberi pengaruh positif pada hasil belajar siswa kelas 3 di Desa Gulurejo dalam memahami konsep ciri-ciri makhluk hidup. Kegiatan pengelompokan gambar makhluk hidup berdasar ciri-cirinya membantu siswa terlibat secara aktif pada proses penemuan konsep, sehingga mereka dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan bermakna. Hasil penelitian memperlihatkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa mengidentifikasi dan membedakan ciri-ciri makhluk hidup seperti bernapas, bergerak, mengeluarkan zat-zat sisa, adaptasi, membutuhkan makanan atau nutrisi, peka terhadap rangsang, tumbuh dan berkembang, serta berkembang biak. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji *paired sample t-test pre-test* serta *post-test* yang telah dilakukan.

Dalam menganalisis data dengan menggunakan uji *paired sample t-test* dengan menguji hipotesis komparatif atau uji perbandingan yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata dua sampel antara *pre-test* dan *post-test* yang saling berpasangan atau berhubungan. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired sample t-test* yaitu :

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

	<i>Paired Differences</i>					<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>				
				<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1 PreTest -Post Test</i>	-22.500	9.354	3.819	-32.317	-12.683	5.892	5	.002



2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan data perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan penjelasan terhadap materi anatomi sistem pernapasan pada manusia tingkat penugasan siswa memperoleh hasil nilai rata-rata *pre-test* adalah 59,17. Setelah dilakukan penjelasan berupa pengajaran hasil nilai rata-rata *post-test* tingkat penugasan siswa meningkat menjadi 81,67. Hasil dari pengambilan keputusan pada perhitungan menggunakan uji *paired sample t-test pre-test* serta *post-test* dengan nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,002. Hal ini dapat disimpulkan nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test* terdapat perubahan yang signifikan atau berpengaruh pada penggunaan strategi pembelajaran.

Dari hasil penelitian diatas diperoleh hasil peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi dan membedakan ciri-ciri makhluk hidup setelah mengikuti pembelajaran dengan model *inquiry learning* terbimbing. Sebelum penerapan model ini, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan ciri-ciri makhluk hidup, seperti bernapas, bergerak, tumbuh dan berkembang, serta berkembang biak. Namun, setelah terlibat dalam kegiatan pengelompokan gambar, siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengklasifikasikan makhluk hidup berdasarkan ciri-ciri tersebut. Hasil ini menunjukkan bahwa model *inquiry learning* terbimbing efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang abstrak melalui aktivitas konkret dan bermakna.

Selain meningkatkan pemahaman konsep, model *inquiry learning* terbimbing juga berdampak pada pengembangan keterampilan lain yang penting bagi siswa, seperti kerjasama kelompok, komunikasi, dan berpikir kritis. Melalui diskusi kelompok dan presentasi hasil kerja, siswa belajar menghargai pendapat orang lain, mengomunikasikan ide-ide mereka dengan jelas, serta membangun kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan. Keterampilan-keterampilan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan siswa di masa depan.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa lingkungan pedesaan Desa Gulurejo memberikan konteks yang kaya bagi penerapan model *inquiry learning* terbimbing dalam pembelajaran tentang ciri-ciri makhluk hidup. Keberadaan keanekaragaman hayati di sekitar lingkungan sekolah memungkinkan siswa untuk melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis makhluk hidup dan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan dunia nyata di sekitar mereka.

Keberhasilan penerapan model *inquiry learning* terbimbing dalam penelitian ini didukung oleh beberapa faktor kunci. Pertama, penggunaan media gambar makhluk hidup yang konkret dan menarik membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar. Kedua, kegiatan pengelompokan gambar yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses penemuan konsep membantu mereka membangun pemahaman yang lebih bermakna. Ketiga, bimbingan yang diberikan oleh guru selama proses penyelidikan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan penyelidikan ilmiah yang sangat penting bagi perkembangan mereka.

Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa model *inquiry learning* terbimbing berkontribusi pada pengembangan keterampilan lain yang penting bagi siswa, seperti kerjasama kelompok, komunikasi, dan keterampilan berpikir kritis. Melalui diskusi kelompok



dan presentasi hasil kerja, siswa belajar untuk menghargai pendapat orang lain, mengomunikasikan ide-ide mereka dengan jelas, dan membangun kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan membuat keputusan. Keterampilan-keterampilan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan siswa di masa depan dalam menghadapi tantangan di era globalisasi.

Dalam penelitian ini diperoleh juga bahwa lingkungan pedesaan di Desa Gulurejo memberikan konteks yang kaya bagi penerapan model *inquiry learning* terbimbing dalam pembelajaran tentang ciri-ciri makhluk hidup. Keberadaan keanekaragaman hayati di sekitar lingkungan sekolah memberikan peluang bagi siswa untuk melakukan pengamatan langsung terhadap berbagai jenis makhluk hidup dan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan dunia nyata di sekitar mereka. Hal ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan dan pengalaman nyata siswa.

Akan tetapi, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam penerapan model *inquiry learning* terbimbing di lingkungan pedesaan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas dan sumber daya pembelajaran di beberapa sekolah. Untuk mengatasinya, guru perlu kreatif dalam memanfaatkan sumber daya alam dan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran yang konkret dan relevan bagi siswa. Selain itu, dukungan orang tua dan keterlibatan masyarakat juga diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi penerapan model ini.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *inquiry learning* terbimbing dengan bantuan media *make a match* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di Desa Gulurejo dalam memahami konsep ciri-ciri makhluk hidup. Penggunaan media gambar makhluk hidup dan kegiatan pengelompokan gambar berdasarkan ciri-cirinya membantu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Hasil *uji paired sample t-test* menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan siswa mengidentifikasi dan membedakan ciri-ciri makhluk hidup setelah mengikuti pembelajaran ini, dengan nilai *post-test* rata-rata yang meningkat secara signifikan dibandingkan nilai *pre-test*. Selain itu, model ini juga mengembangkan keterampilan kerjasama, komunikasi, dan berpikir kritis siswa. Lingkungan pedesaan Desa Gulurejo yang kaya keanekaragaman hayati memberikan konteks yang mendukung penerapan model ini, meskipun tantangan berupa keterbatasan fasilitas dan sumber daya tetap ada. Dukungan dari guru, orang tua, dan masyarakat sangat penting untuk keberhasilan penerapan model ini.

REFERENSI

- Anggraini, E. (2024). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas Vii Di Smp Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jpt: Jurnal Pendidikan Tematik*, 5(1), 188–193.
- Annafi, F. S. ., & Kurniawati, W. (2017). Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Pgsd Indonesia*, 3(3), 1–11.



- Dewi, A. F. K., Putri, A. K., Puspitasari, R. E., & Kurniawati, W. (2024). Penerapan Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ipa : Cahaya. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 525–531.
- Harahap, V. A., Neliwati, N., & Farhaini, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Proyek Pada Materi Keanekaragaman Hayati Terhadap Kreativitas Siswa. *Eduinovasi: Journal Of Basic Educational Studies*, 4(1), 134–139.
- Kurniawati, W., Atmojo, S. E., Fitriyeni, Rizki, E. N., & Salam, I. (2022). *Makhluk Hidup & Lingkungan Serta Sistem Organ Pada Manusia*. Upy Press.
- Kurniawati, W., Rachmawati, D. A., Budiharti, B., & Anggraini, D. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Melalui Model Pembelajaran Think Pairs Share (Tps) Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Tirtosari, Magelang. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 14(2), 133–144.
- Saputra, Y., Pramudiyanti, & Yolida, B. (2014). Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*.
- Setyowati, W. A., & Kurniawati, W. (2017). Pengembangan Lksipa Berbasis Guided Inquiry Untuk Meningkatkan High Order Thinking (Hot) Pada Siswa Kelas V Sd Bibis. *Pgsd Indonesia*, 3(2).