

PENGARUH MODEL INQUIRI BERBANTUAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS III SD N 3 DENCARIK

Luh Putu Sherly Arima Devi¹, I Ketut Suparya², I Made Ari Winangun³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program Pascasarjana (S2)

Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja

Email : sherlyarimadevi@gmail.com¹, iketutsuparya@gmail.com², ari.winangun68@gmail.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh model inquiry berbantuan media komik untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SD N 3 Dencarik. Subjek pada penelitian ini berjumlah 18 orang. Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *pretest posttest control group design*. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan nilai rata-rata *posttest* dibandingkan dengan *pretest* yaitu (129,11 > 125,44). Kemudian hasil uji hipotesis yang dilakukan menggunakan Uji *Paired sample T test* didapatkan bahwa nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,004. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,004 < 0,05), maka keputusan yang diambil adalah ditolak H_0 dan diterima H_1 . Hasil tersebut menunjukkan bahwa model inquiry berbantuan media komik berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas III SD N 3 Dencarik.

Kata Kunci: inquiry, komik, minat belajar

THE EFFECT OF THE INQUIRY MODEL ASSISTED BY COMIC MEDIA ON IMPROVING STUDENTS' LEARNING INTEREST IN SCIENCE SUBJECT IN GRADE 3 OF SD N 3 DENCARIK

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the inquiry model assisted by comic media on improving students' learning interest in the science subject at SD N 3 Dencarik. The research involved 18 participants. It employed a quasi-experimental design with a quantitative approach. The research design used was a pretest-posttest control group design. The results indicated a significant increase in the average posttest score compared to the pretest score (129.11 > 125.44). Furthermore, the hypothesis testing conducted using the Paired Sample t-Test showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.004. Since this value is smaller than the significance threshold of 0.05 (0.004 < 0.05), the decision is to reject H_0 and accept H_1 . These findings demonstrate that the inquiry model assisted by comic media has a significant effect on students' learning interest in the science subject in Grade III at SD N 3 Dencarik..

Keywords: Inquiry, Comic, Learning Interest

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Pada tahap ini, siswa sedang berada dalam masa perkembangan kognitif yang pesat, sehingga diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi rasa ingin tahu serta minat belajar mereka. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah dan logis siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Hakikat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah membentuk peserta didik menjadi individu yang berpikir ilmiah, layaknya seorang saintis, yang mampu melakukan penyelidikan terhadap berbagai fenomena alam guna menemukan pengetahuan baru. Penemuan tersebut diperoleh melalui tahapan proses ilmiah yang didasari oleh sikap ilmiah. Hasil dari proses ini dapat berupa fakta, konsep, generalisasi, prinsip, teori, maupun hukum ilmiah (Nurhayati, 2022).

Namun pada kenyataannya, pembelajaran IPA di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Kondisi ini kerap disebabkan oleh metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga kurang memberi ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan monoton menyebabkan siswa mudah merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar juga menjadi faktor penyebab rendahnya minat belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas III SD Negeri 3 Dencarik,

Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa siswa belum sepenuhnya terlibat secara aktif. Banyak siswa yang menunjukkan gejala rendahnya minat belajar, seperti sulit fokus, tampak bosan, dan tidak antusias dalam menyimak penjelasan guru. Pembelajaran yang berlangsung cenderung bersifat satu arah dan tidak memberikan banyak ruang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pengamatan atau pemecahan masalah yang relevan dengan materi IPA.

Untuk mencegah dan mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model dan media pembelajaran yang mampu merangsang dan mendorong siswa untuk belajar secara lebih aktif dan berkonsentrasi penuh. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran inquiry. Menurut Suhada (dalam Asih dkk, 2024) model Inquiry merupakan model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran agar mereka memiliki pengalaman dalam mengonstruksikan pengetahuan melalui penemuan. Model Inquiry berfokus pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa dengan cara memfasilitasi mereka untuk menemukan jawaban melalui eksplorasi, observasi, dan refleksi (Nasution, 2025).

Model pembelajaran inquiry memiliki sejumlah manfaat yang signifikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), terutama dalam membentuk pola pikir ilmiah siswa sejak dini. Model ini menekankan pada proses pencarian dan penemuan pengetahuan melalui serangkaian tahapan ilmiah seperti merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Model ini sangat tepat apabila dipadukan dengan media pembelajaran komik.

Komik merupakan salah satu

alat bantu pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan siswa dalam materi pembelajarannya (Dharma dkk, 2024). Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), penggunaan media komik menjadi sangat relevan karena mampu menyederhanakan konsep-konsep ilmiah yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Melalui perpaduan antara teks naratif dan ilustrasi visual, komik dapat menjelaskan proses-proses alam, fenomena ilmiah, maupun langkah-langkah eksperimen secara runtut dan menarik.

Dalam kerangka literatur, sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji efektivitas model pembelajaran inquiry dan media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA di berbagai jenjang pendidikan. Misalnya, studi oleh Siregar (2025) menunjukkan bahwa penggunaan model inquiry secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terlihat dari ketertarikan lebih tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan antusias dalam melakukan eksperimen. Demikian pula, penelitian oleh Nurhakim (2024) media komik terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, dapat dilihat dari meningkatnya beberapa kemampuan pada siswa. Kemampuan yang dimaksud seperti berpikir kreatif, berpikir kritis, literasi sains.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka studi literatur dalam artikel ini dilakukan secara sistematis sebagai landasan awal untuk memahami bagaimana pengaruh model pembelajaran inquiry berbantuan media komik dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Fokus kajian dalam artikel ini meliputi: (1) efektivitas penerapan model inquiry dalam pembelajaran IPA di SD, (2) peran komik edukasi dalam meningkatkan minat dan pemahaman konsep IPA di tingkat sekolah dasar (SD) serta, (3) integrasi antara

media komik dengan model pembelajaran inquiry sebagai strategi pembelajaran inovatif untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar IPA. Pada kesimpulannya adalah untuk mengetahui pengaruh model inquiry berbantuan media komik terhadap minat belajar peserta didik kelas III di SD N 3 Dencarik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu (*quasi Eksperimen*). Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur sejak awal mulai dari pembuatan desain penelitian, baik itu tentang tujuan penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, sampel data, sumber data maupun metodologinya (Sugiyono, 2015: 77).

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD N 3 Dencarik yang berjumlah 18 orang. Rancangan pada penelitian quasi eksperimen ini menggunakan *pretest* dan *posttest control group design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa kuesioner dengan jumlah 30 butir pernyataan mengenai minat belajar. Sebelum diterapkan kuesioner ini telah diuji validitas isi dan butir serta reliabilitasnya. Uji validitas isi dilakukan oleh dua orang *judges* yang ahli dibidangnya. Pada setiap butir instrumen dihitung validitas isinya dengan uji Gregory. Kemudian, uji validitas butir digunakan rumus korelasi *product moment*. Sedangkan uji reliabilitas dihitung menggunakan *Cronbach's Alpha* untuk memastikan konsistensi internal dari butir-butir soal.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan statistik inferensial menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan

signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum analisis, data diuji asumsi normalitas dan homogenitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dan *levene*. Seluruh proses analisis data dilakukan dengan bantuan *SPSS 25.00 for windows*. Hasil uji statistik menjadi dasar dalam menarik kesimpulan tentang pengaruh model pembelajaran inquiry berbantuan media komik terhadap minat belajar IPA siswa kelas III SD N 3 Dencarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

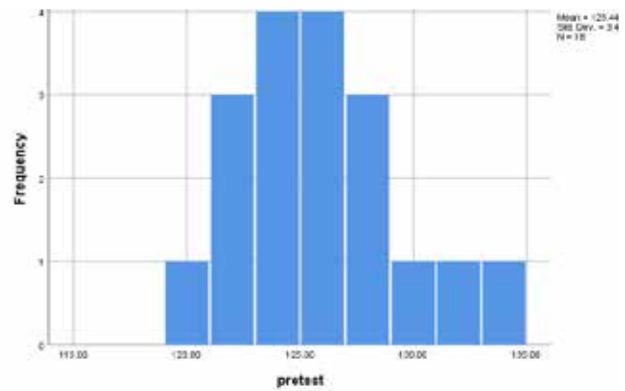
Hasil Uji Statistik

Data yang dipakai pada penelitian ini bersumber dari survei minat belajar siswa yang dilakukan di kelas eksperimen sebelum dan sesudah di diberi perlakuan model inquiry berbantuan media komik pada mata pelajaran IPA. Adapun tabel deskripsi minat belajar siswa *pretest* maupun *posttest*, secara rinci bersumber pada *SPSS version 25. 00* bisa diamati pada bagan berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Minat Belajar Siswa

N	<i>Valid</i>	18
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		125.4444
<i>Median</i>		125.0000
<i>Mode</i>		122.00 ^a
<i>Std. Deviation</i>		3.45087
<i>Variance</i>		11.908
<i>Minimum</i>		120.00
<i>Maximum</i>		134.00
<i>Sum</i>		2258.00

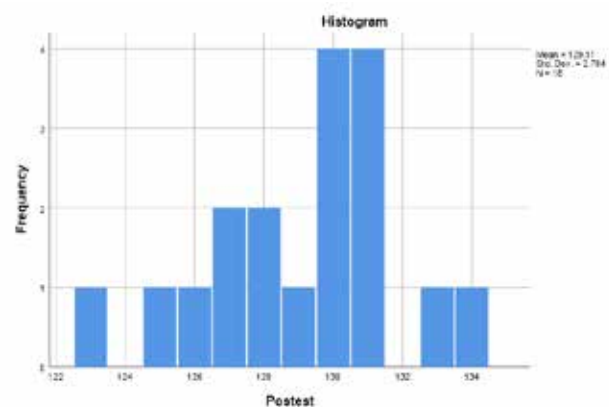
Penyajian mengenai edaran angka mean, median serta modus pada hasil *pre-test* bisa diamati di histogram berikut:



Tabel 2. Hasil *Posttest* Minat Belajar Siswa

Posttest		
N	<i>Valid</i>	18
	<i>Missing</i>	0
<i>Mean</i>		129.11
<i>Median</i>		130.00
<i>Mode</i>		130 ^a
<i>Std. Deviation</i>		2.784
<i>Minimum</i>		123
<i>Maximum</i>		134
<i>Sum</i>		2324

Penyajian mengenai edaran angka mean, median serta modus pada hasil *post-test* bisa diamati di histogram berikut:



Uji normalitas pada penelitian ini memakai statistik *Shapiro-Wilk* dibantu *SPSS version 25.00 for windows* dengan derajat signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas *pretest*

dan *posttest* minat belajar siswa bisa diamati di bagan berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Pre and Post	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre-test	.159	18	.200*	.945	18	.346
	Post-test	.181	18	.124	.965	18	.696

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai Test Statistic untuk *pretest* adalah sebesar 0,945 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,346. Adapun untuk hasil *posttest*, diperoleh nilai Test Statistic sebesar 0,965 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) juga sebesar 0,696. Nilai signifikansi pada kedua kelompok tersebut berada di atas angka 0,05, yang berarti bahwa data pada masing-masing kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data minat belajar siswa baik hasil *pretest* maupun *posttest* memiliki varians yang sama. Uji ini bertujuan untuk memastikan bahwa kedua sampel memiliki karakteristik yang serupa dalam hal penyebaran data. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.385	1	34	.539
	Based on Median	.392	1	34	.535
	Based on Median and with adjusted df	.392	1	33.281	.536
	Based on trimmed mean	.354	1	34	.556

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,539. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data memiliki varians yang homogen, karena nilai signifikansi tersebut berada di atas batas signifikansi 0,05 ($0,539 > 0,05$). Setelah melalui tahapan uji normalitas dan uji homogenitas, data dari kedua kelas dinyatakan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan guna mengetahui sejauh mana model inquiry berbantuan media komik dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD N 3 Dencarik. Data yang digunakan dalam pengujian hipotesis tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Paired Sample T Test

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-3.667	4.715	1.111	-6.012	-1.322	-3.299	17	.004

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,004. Karena nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,004 < 0,05$), maka keputusan yang diambil adalah ditolak H_0 dan diterima H_1 . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar sebelum dan sesudah di perlakukan model pembelajaran Inquiry berbantuan media komik pada mata pelajaran IPA kelas III SD N 3 Dencarik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas III SD Negeri 3 Dencarik sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran inquiry yang didukung oleh media komik. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan inquiry yang dilengkapi dengan media visual seperti komik dapat meningkatkan daya tarik dan kebermaknaan proses belajar bagi siswa sekolah dasar.

Model inquiry mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam menemukan konsep melalui langkah-langkah seperti merumuskan pertanyaan, melakukan pengamatan, menyelidiki, hingga menarik kesimpulan. Ketika proses tersebut disajikan melalui media komik yang menggabungkan unsur visual dan cerita, siswa menjadi lebih tertarik dan emosionalnya lebih terlibat dalam pembelajaran. Komik membantu menyederhanakan materi melalui gambar dan narasi yang mudah dipahami, sehingga konsep yang disampaikan dapat lebih cepat diterima oleh siswa.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa tampak lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Hal ini tidak lepas dari penggunaan media komik yang menyuguhkan tampilan visual menarik serta ilustrasi

yang mendukung pemahaman, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Dalam konteks pembelajaran dengan model inquiry berbantuan media komik, siswa secara aktif dilibatkan dalam proses membangun pengetahuannya sendiri. Melalui tahapan-tahapan seperti merumuskan pertanyaan, melakukan pengamatan, menyelidiki, hingga menarik kesimpulan, siswa berada dalam posisi aktif sebagai pencari dan pembangun makna. Proses ini sejalan dengan teori konstruktivisme dari Vygotsky, bahwa siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga mengonstruksi pemahaman melalui pengalaman dan interaksi.

Beberapa keterampilan diperlukan dalam proses konstruksi, diantaranya (1) keterampilan mengingat dan mengungkapkan kembali pengalaman; (2) keterampilan membandingkan dan menarik kesimpulan mengenai persamaan dan perbedaan; dan (3) keterampilan menyukai atau memilih pengalaman yang satu daripada pengalaman yang lain. Melalui keterampilan-keterampilan tersebut, siswa diharapkan mampu mengkonstruksikan pengetahuan berdasarkan pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Kusumawati dkk, 2022)

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni (2023), yang menyatakan, terdapat perbedaan minat belajar IPA siswa antara kelas eksperimen (Inquiry) dengan kelas kontrol (Konvensional). Terdapat peningkatan minat belajar siswa secara signifikan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Hasmi & Harafah (2021) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran inkuiri meningkat secara signifikan. Selain itu, penelitian oleh (Salwa dkk, 2024) menunjukkan bahwa media komik

dapat meningkatkan beberapa kemampuan. Kemampuan yang dimaksud seperti berpikir kreatif, berpikir kritis, literasi sains.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil olah data serta bahasan yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model inquiry berbantuan media komik terhadap minat belajar siswa kelas III di SD N 3 Dencarik pada mata pelajaran IPA. Hal ini dapat dilihat dari hasil angka Sig. (*2-tailed*) sejumlah $0,004 < 0,05$. Dari rata-rata hitung, diketahui bahwa rata-rata minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan adalah 125.4 dan rata-rata minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan model inquiry berbantuan media komik adalah 129.11 sehingga rata-rata minat belajar setelah diberikan perlakuan lebih tinggi dibandingkan rata-rata minat belajar sebelum diberi perlakuan model inquiry berbantuan media komik ($129,11 > 125,44$). Oleh karena itu, model pembelajaran Inquiry berbantuan media komik berpengaruh terhadap minat belajar IPA bagi siswa kelas III SD N 3 Dencarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 3 Dencarik, rekan Guru, para Siswa atas bantuannya sehingga penelitian ini terwujud. Terima kasih juga disampaikan kepada Dewan Redaksi *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan* atas diterbitkannya artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Asih, N. L. S. M., Sujana, I. W., & Rizkasari, E. (2024). Penerapan Model Inquiry Learning Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD No. 1 Kuta. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(1), 46-51.

Dharma, A. S. E., Qomaria, N., Wulandari, A. Y. R., Fikriyah, A., & Rakhmawan, A. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Komik Ipa Pada Materi Ekosistem. *Natural Science Education Research (NSER)*, 7(1), 47-54.

Hasmi Syahputra Harahap, & Harahap, N. A. . (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Dan Modified Free Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Pencemaran Lingkungan Di SMA NEGERI 1 KOTAPINANG. *Bio-Lectura : Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 119-128. <https://doi.org/10.31849/bl.v8i2.7690>

Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi kepustakaan kemampuan berpikir kritis dengan penerapan model PBL pada pendekatan teori konstruktivisme. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 13-18.

Nasution, A. A. (2025). Penerapan Model Inquiry dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Merdeka Belajar. *Analysis*, 3(1), 137-143.

Nurhayati, N. (2022). Laboratorium sebagai Sarana Pembelajaran IPA dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Ketrampilan Kerja Ilmiah. *Jurnal Literasiologi*, 8(1), 556611.

Salwa Sulaimah Nurhakim, Abdul Latip, & Shinta Purnamasari. (2024). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 417-429. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>

Salwa Sulaimah Nurhakim, Abdul Latip, & Shinta Purnamasari. (2024). Peran Media Pembelajaran Komik Edukasi dalam Pembelajaran IPA: A Narrative Literature Review. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(2), 417-429. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1551>

- Siregar, K. Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS Pada Siswa Kelas Iv Sdn No. 100900 Gunungtua. *Mandalika Journal of Community Services*, 2(2), 181-187.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: ALFABETA
- Surati, W., & Ariani, T. (2024). Komik Berbasis Saintifik untuk Meningkatkan Minat dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(2), 20-24.
- Wahyuni, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Minat Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Nusa Putra University).