

---

---

**Penerapan Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing Bantuan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII-4 SMPN 16 Makassar**

**Kurniawati; Muhammad Jasri Djangi; Saripah Nuryati**

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Prodi IPA Universitas Negeri Makassar; Jurusan Kimia  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar;  
SMPN 16 Makassar

email: [ppg.kurniawati82@program.belajar.id](mailto:ppg.kurniawati82@program.belajar.id)

**Abstrak**

Penelitian ini didasarkan pada model pembelajaran secara tradisional diterapkan pada pembelajaran IPA kelas VII 4 yang berakibat pada rendahnya ketuntasan hasil belajar dan minat belajar IPA peserta didik Kelas VII 4 SMPN 16 Makassar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan setiap siklus persentasi ketuntasan hasil dan minat belajar menggunakan model pembelajaran Inquiry terbimbing dengan media pembelajaran quizizz untuk peningkatan hasil dan minat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Teknik Pengumpulan data didasarkan pada hasil tes belajar serta lembar observasi keterlaksanaan model pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, persentase Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan media pembelajaran Quizizz meningkatkan minat dan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII 4 SMPN 16 Makassar. Minat belajar meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, sementara hasil belajar naik dari 87,75% menjadi 94,1%. Keaktifan dan kemampuan menggunakan aplikasi Quizizz juga menunjukkan peningkatan signifikan. Metode ini efektif dalam memotivasi dan meningkatkan partisipasi peserta didik, menggantikan metode tradisional yang kurang efektif di kelas VII 4 SMPN 16 Makassar .

**Kata Kunci:** *Model Pembelajaran Inquiri Terbimbing; Media Pembelajaran Quizizz, Minat Belajar, Hasil Belajar.*

## **A. PENDAHULUAN**

Kurikulum pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali perubahan akibat perkembangan zaman. Pada abad ke-21 terjadi perubahan kurikulum akibat adanya tantangan Era Revolusi Industri 4.0 yang merupakan transformasi komprehensif pada keseluruhan aspek produksi dalam suatu industri dengan memanfaatkan teknologi digital serta internet (Indarta et al, 2022). Pemerintah Republik Indonesia melalui Kemendikbud merumuskan kurikulum 2013 menggunakan framework pembelajaran abad ke-21 sebagai paradigma baru dalam institusi pendidikan yang menekankan pada keterampilan abad 21 (21st-century skills), yaitu keterampilan berpikir kritis, keterampilan berpikir kreatif, keterampilan kolaborasi, dan keterampilan komunikasi (Fernandes, 2019).

Era Society 5.0 adalah waktu yang tepat untuk mengajarkan peserta didik bagaimana cara berkolaborasi dengan teman sebaya maupun dengan guru mereka sebagai bagian dari kompetensi

abad ke-21 (Yunus, 2023). Pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi dari pelayanan, kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Proses pencapaian dari tujuan pembelajaran, diperlukan suatu strategi pembelajaran, perencanaan, dan tindakan yang tepat mengenai kegiatan pembelajaran agar potensi yang diharapkan tercapai. Pembelajaran yang baik yaitu ketika suatu pembelajaran di sekolah disertai dengan pemilihan model yang tepat. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting karena akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Karakteristik masing-masing peserta didik berbeda dengan kebutuhannya dan akan membutuhkan bantuan guru untuk berinteraksi dengan berbagai kemampuan dan talenta, dalam beberapa aspek termasuk kemampuan untuk berpikir, melihat, mendengar, dan bagaimana bersosialisasi. Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung untuk memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka ia akan memiliki minat pada objek tersebut (Sundari dan Sukmanasa, 2018).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, perlu adanya model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik demi terciptanya peserta didik yang berkualitas dan mampu bersaing di Era Society 5.0. Model Pembelajaran yang sejalan dengan tujuan Era Society 5.0 adalah model pembelajaran inkuiri (Husnah, 2022). Inkuiri berasal dari kata *inquiry* yang merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti penyelidikan/meminta keterangan. Inkuiri menekankan kepada aktivitas peserta didik sebagai subjek belajar dan guru sebagai fasilitator, secara maksimal untuk mencari dan menemukan inti dari materi pelajaran yang disampaikan (Anam, 2017). Inkuiri akan menyajikan bahan pelajaran tidak dalam 'bentuk jadi' dengan tujuan dapat merangsang peserta didik untuk mengajukan pertanyaan atau menyatakan keraguan terhadap data yang disajikan guru (Anam, 2017). Pembelajaran berbasis inkuiri memiliki empat tingkat inkuiri, berdasarkan tingkat dominansi guru dan peserta didik (Llewlyn, 2013) yang menunjukkan seberapa banyak guru terlibat dalam proses pembelajaran di kelas yaitu inkuiri terkontrol, inkuiri terbimbing, inkuiri terencana, dan inkuiri bebas (Anam, 2017). Dari empat tingkat inkuiri, peneliti akan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing atas pertimbangan penelitian relevan mengenai implementasi model pembelajaran inkuiri terbimbing yang sudah pernah dilakukan dan memberikan pengaruh positif untuk peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Putri et al, (2018) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri terbimbing efektif untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif peserta didik dan memberikan hubungan yang positif dengan hasil kognitif peserta didik. Penelitian lain oleh Sarifah & Nurita (2023) menerapkan pembelajaran inkuiri terbimbing dengan hasil dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan kolaborasi pada seluruh indikator meliputi tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan, berkompromi, bekerja secara produktif, dan beradaptasi dalam berbagai peran atau kegiatan.

Tujuan dari pembelajaran adalah minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada pengetahuan, perilaku yang mencakup pada aspek kognitif dan psikomotorik peserta didik (Widiantono & Hajono, 2017). Proses pembelajaran merupakan keterpaduan antara proses belajar mengajar. Proses belajar, guru juga harus memperhatikan situasi atau kondisi dalam kelas (Santiasih, 2013). Pendapat yang serupa bahwa dalam proses pembelajaran adalah proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik, komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Kondang, Dkk 2011).

Berdasarkan hasil pengamatan di kelas VII-4 SMPN 16 Makassar dapat diperoleh hasil sebagai berikut: (1) minat dan kesadaran peserta didik untuk belajar masih rendah dibuktikan dengan beberapa peserta didik masih sering berbicara sendiri saat pelajaran berlangsung dan apabila diberi pertanyaan tidak dapat menjawab, (2) model pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran masih kurang meningkatkan minat belajar, (3) peserta didik pasif dalam proses pembelajaran, dan (4) hasil belajar peserta didik masih rendah atau kurang dari KKM. Dari beberapa hasil yang diperoleh di atas, mengakibatkan peserta didik cenderung jenuh dan bosan saat pembelajaran berlangsung.

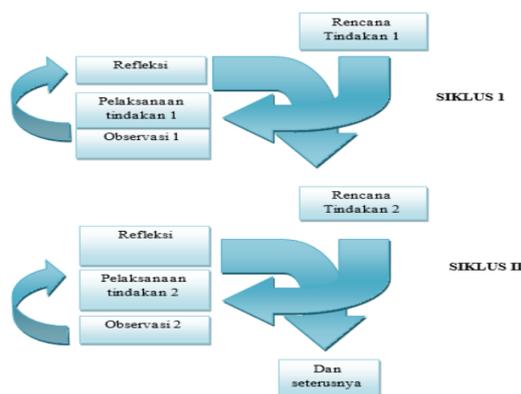
Dari hasil observasi peserta didik hanya duduk dan mendengarkan guru menyampaikan materi dan tidak ikut berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Melalui penelitian menggunakan model pembelajaran *Inquiry terbimbing* dengan media pembelajaran *quizizz*, diharapkan secara langsung peserta didik dilatih untuk berpikir lebih mandiri, memperdalam pengetahuan, pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik lebih semangat, termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Penggunaan model pembelajaran inquiri terbimbing merupakan solusi dalam proses kegiatan pembelajaran.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas Kolaboratif (PTKK) dengan desain penelitian menggunakan desain penelitian model PTK oleh Hopkins (Muslich, 2009). Penelitian terdiri dari dua siklus yang dilakukan pada satu kelas yang sama dengan setiap siklusnya terdiri dari tiga pertemuan. Rancangan penelitian dilakukan dalam empat tahapan utama yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Sebelumnya juga dilakukan observasi awal dengan mengamati permasalahan yang muncul untuk kemudian dirumuskan menjadi permasalahan dalam penelitian. Prosedur penelitian tindakan dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 1: Desain Alur Pelaksanaan PTK Model Hopkins**



(Sumber gambar: Muslich, 2009)

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 16 Makassar dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII 4 pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 10 orang yang terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan pada mata pelajaran IPA dengan materi Bumi dan Satelit. Variable bebas pada penelitian ini adalah *model Inquiry Terbimbing* dengan media pembelajaran *quizizz*. Sedangkan variable terikat adalah minat belajar dan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII 4 SMPN 16 Makassar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon sesuai dengan permintaan dan tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan esai berjumlah 15 butir soal secara kognitif. Skor yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis *deskriptif* kuantitatif untuk mengetahui kategori peningkatan minat dan hasil belajar IPA. Perhitungan analisis data minat belajar untuk memperoleh data tentang perkembangan minat belajar IPA peserta didik kelas VII 4 dari lembar angket minat. Menurut Riduwan 2011, data tentang pencapaian minat belajar peserta didik dapat diukur dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentasi yang dicari  
 F = Frekuensi Jawaban  
 N = Jumlah Skor Maksimal

Data yang diperoleh dari hasil minat belajar peserta didik kemudian dikelompokkan menggunakan Skala Likert dengan skala 1-5 sebagai berikut:

**Tabel 1: Kriteria Minat Belajar Peserta Didik**

Presentase Interval	Kategori
81%-100%	Sangat Kuat
61%-80%	Kuat
41%-60%	Cukup
21%-40%	Lemah
0%-20%	Sangat Lemah

(Sumber, Riduwan 2011)

Perhitungan analisis data hasil belajar IPA peserta didik kelas VII 4 menggunakan formula sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase kelulusan Peserta didik  
 L = Banyak Peserta didik yang lulus KKM  
 N = Banyak Peserta didik secara keseluruhan

Data yang diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik kemudian dikelompokkan menggunakan Skala Likert dengan 1-5 sebagai berikut:

**Tabel 2: Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik**

Penilaian (%)	Kriteria
$P < 85$	Sangat Tinggi
$75 < P \leq 85$	Tinggi
$65 < P \leq 75$	Cukup
$55 < P \leq 65$	Rendah
$P \leq 55$	Sangat Rendah

(Sumber, Riduwan 2011)

Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif persentase. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung rata-rata dan ketuntasan belajar selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel. Indikator keberhasilannya, yang dalam penelitian ini diusulkan pada siklus II rata-rata kelasnya adalah sebesar 70 dengan ketuntasan hasil belajar mencapai 80%.

## C. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Model Pembelajaran Inkuiri

Menurut Sanjaya (2008) mengungkapkan bahwa menerapkan model pembelajaran Inkuiri merupakan pendekatan pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berpikir ilmiah pada diri peserta didik, sehingga dalam proses pembelajaran ini peserta didik lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Orientasi

Pada tahap ini guru melakukan langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang kondusif. Hal yang dilakukan dalam tahap orientasi ini adalah: (1) Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik. (2) Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah inkuiri serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan. (3) Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar peserta didik.

#### b. Merumuskan masalah

Merumuskan masalah merupakan langkah membawa siswa pada suatu persoalan yang mengandung berbagai alternatif jawaban. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang siswa untuk memecahkan permasalahan tersebut. Pemecahan masalah yang dimaksud tentu saja membutuhkan pemikiran peserta didik untuk menentukan jawabannya, dan peserta didik didorong untuk mencari jawaban yang tepat. Proses mencari jawaban itulah yang sangat penting dalam pembelajaran Inkuiri terbimbing, oleh karena itu melalui proses tersebut peserta didik akan memperoleh pengalaman yang sangat berharga sebagai upaya mengembangkan mental melalui proses berpikir.

#### c. Merumuskan hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang dikaji. Sebagai jawaban sementara, hipotesis perlu diuji kebenarannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan menebak (berhipotesis) pada setiap anak adalah dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong siswa untuk dapat merumuskan jawaban sementara atau dapat merumuskan berbagai perkiraan kemungkinan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji.

#### d. Mengumpulkan data

Mengumpulkan data adalah aktifitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam pembelajaran inkuiri, mengumpulkan data merupakan proses mental yang sangat penting dalam pengembangan intelektual. Proses pengumpulan data bukan hanya memerlukan motivasi yang kuat dalam belajar, akan tetapi juga membutuhkan ketekunan dan kemampuan menggunakan potensi berpikirnya.

#### e. Menguji hipotesis

Menguji hipotesis adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data. Menguji hipotesis juga berarti mengembangkan kemampuan berpikir rasional. Artinya, kebenaran jawaban yang diberikan bukan hanya berdasarkan argumentasi, akan tetapi harus didukung oleh data yang ditemukan dan dapat dipertanggung jawabkan.

#### f. Merumuskan kesimpulan

Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Untuk mencapai kesimpulan yang akurat sebaiknya guru mampu menunjukkan pada peserta didik data mana yang relevan.

### 2. Media Pembelajaran Quizizz

Quizizz merupakan platform berbasis kuis yang dikombinasikan dalam bentuk permainan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam bentuk latihan interaktif atau evaluasi akhir pembelajaran (Solikhah, 2020). Menurut Degirmenci (2021) Quizizz is an online quiz platform in

which learners compete against one another so as to get the highest point. The teacher prepares a quiz by himself/herself or chooses quizzes from the library including other quizzes created by the other educators. Dijelaskan bahwa quizizz adalah kuis online dimana peserta didik bersaing untuk mendapatkan nilai tertinggi, guru dapat menggunakan soal-soal yang ada di perpustakaan quizizz. Penggunaan quizizz mengkolaborasikan materi dan teknologi dalam bentuk evaluasi dan kuis, sehingga membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, tidak mudah bosan serta konsep pembelajaran mudah dipelajari. Peserta didik dapat mengambil kuis pada waktu yang bersamaan dan melihat peringkat mereka langsung di papan peringkat. Dengan ditampilkannya peringkat skor yang diperoleh, peserta didik menjadi lebih termotivasi sehingga menimbulkan rasa ingin bersaing dengan teman yang lain. Quizizz penting digunakan untuk proses pembelajaran karena memudahkan guru dalam melakukan evaluasi, dapat mengukur peningkatan kompetensi peserta didik, meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Al Mawaddah et al., 2021).

### 3. Minat Belajar

Definisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengaturan perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. (Sobandi, 2016) Sementara Khairani menyatakan bahwa minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar, akan mendorong individu bersungguh-sungguh, senang mengikuti penyajian pelajaran tertentu, dan dapat menyelesaikan kesulitan-kesulitan dalam belajar atau menyelesaikan soal-soal latihan/praktikum. (Widyastuti Widyastuti, Agung Putra Wijaya, Wayan Rumite, 2019).

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang dalam beberapa gejala menampilkan bawaan diri seperti: kemauan, gairah, keinginan, semangat, perasaan, suka dalam melakukan sebuah proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang dilakukan, misalnya mencari pengalaman dan pengetahuan, dengan kata lain minat belajar itu adalah gairah, rasa suka, perhatian, ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalannya dan yang kemudian ditunjukkan melalui partisipasi peserta didik, keaktifan dan keantusiasan peserta didik dalam mengikuti proses belajar. (Syahputra, 2020) Oleh karena itu, dengan adanya minat mampu mendorong kemauan dan memperkuat ingatan seseorang terhadap apa yang telah dipelajari dan merasa itu adalah sebuah kebutuhan. Baharudin menyatakan bahwa untuk membangkitkan minat belajar peserta didik banyak cara yang bisa digunakan, antara lain dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang membebaskan peserta didik untuk mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotor) sehingga peserta didik menjadi aktif maupun performansi guru yang menarik saat mengajar (Pasaribu, 2017).

### 4. Hasil belajar

Secara umum dapat didefinisikan bahwa hasil belajar merupakan penilaian diri peserta didik, dan perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar. Proits mengungkapkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari kemampuan peserta didik setelah apa yang diterima dan ketahui sebelumnya. (Sobandi, 2016) Selain itu, hasil belajar juga merupakan perubahan pola perilaku dan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah belajar secara keseluruhan yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman. Dimiyati mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang diakhiri dengan proses evaluasi. (Sulistiyani, 2016).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas tentang pengertian hasil belajar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian prestasi oleh seseorang setelah mengikuti sebuah proses pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman seseorang melalui proses evaluasi atau latihan-latihan. Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yaitu faktor dalam diri individu dan faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri individu. Faktor internal siswa meliputi gangguan kesehatan, fisik, cacat tubuh, faktor psikologis (intelektensi, bakat, minat belajar, perhatian, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan

faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, masyarakat dan sekolah.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini adalah skor tes obyektif minat dan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII 4 SMPN 16 Makassar pada penerapan model pembelajaran *Inquiry Terbimbing* dengan menggunakan Media Pembelajaran *Quiziz*.

##### a. Siklus I

Berikut ini hasil data analisis Minat belajar dan Hasil belajar:

**Tabel 3: Hasil Minat Belajar Peserta Didik Siklus I**

No	Pengamatann Aktivitas	Total Peserta didik	%	Keaktifan
1	Antusias menguanakan apliakasi/web quiziz	8	80%	Kuat
2	Aktif mengunakan aplikasi/ web quiziz	6	75%	Kuat
3	Mampu menguanakan aplikasi/web quiziz	3	30%	Lemah
4	Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi/web quiziz	5	40%	Lemah
5	Senang dalam proses belajar mengajar mengunkan aplikasi/web quiziz	6	75%	Kuat
Rata-rata		60%		

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Antusias minat peserta didik dalam pembelajaran menguanakan aplikasi/web berjumlah 8 orang (80%) dengan kata lain peserta didik yang senang mengunakan aplikasi/web quiziz dalam pembelajaran masuk dalam kategori kuat. Keaktifan dalam menguanakan aplikasi/web berjumlah 6 orang (75%), dengan kata lain bahwa aktifitas tersebut banyak dilakukan oleh peserta didik atau kuat. Mampu mengunakan aplikasi/ web quiziz, hanya 3 orangpeserta didik (30%), mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi/ web quiziz 5 orang (40%) masuk dalam kategori aktifitas sedikit atau lemah yang dilakukan. 6 orang (75%) peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran dengan katerogi kuat atau atikfitas yang banyak dilakukan.

**Tabel 4: Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I**

Uraian	Siklus I Posttest
Nilai Tertinggi	97
Nilai Terendah	65
Rata-Rata	85,5
Banyak Peserta didik yang Tuntas KKM	9
Banyaknya Subjek	10
Persentase Ketuntasan Klasikal	87,75%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh pencapaian hasil belajar peserta didik termasuk pada kualifikasi Sangat Tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 87,75%. Berikut ini hasil analisis data Minat belajar dan hasil belajar peserta didik

**Tabel 5: Hasil Minat Belajar Peserta Didik Siklus II**

No	Pengamatann Aktivitas	Total Peserta didik	%	Keaktifan
1	Antusias menguanakan apliakasi/web quiziz	9	90%	Sangat kuat
2	Aktif mengunakan aplikasi/ web quiziz	9	90%	Sangat kuat
3	Mampu menguanakan aplikasi/web quiziz	8	80%	Kuat
4	Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi/web quiziz	6	75%	Cukup
5	Senang dalam proses belajar mengajar mengunkan aplikasi/web quiziz	9	90%	Sangat kuat
Rata-rata			85%	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Antusias minat peserta didik dalam pembelajaran di sikulus II menguanakan aplikasi/web berjumlah 9 orang (90%) dengan kata lain peserta didik yang senang mengunakan aplikasi/web quiziz dalam pembelajaran masuk dalam kategori sangat kuat. Keaktifan dalam menguanakan aplikasi/web berjumlah 9 orang (90%), dengan kata lain bahwa aktifitas bersebut banyak dilakukan oleh peserta didik atau sangat kuat. Mampu mengunakan aplikasi/web quiziz, hanya 8 orang peserta didik (80%), mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi/web quiziz 6 orang (75%) masuk dalam kategori aktifitas sedikit atau lemah yang dilakukan. 9 orang (90%) peserta didik senang dalam mengikuti pembelajaran dengan katerogi kuat atau atikfitas yang banyak dilakukan.

**Tabel 6: Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II**

Uraian	Siklus II
	<b>Posttest</b>
Nilai Tertinggi	97
Nilai Terendah	75
Rata-Rata	88,2
Banyak Peserta didik yang Tuntas KKM	10
Banyaknya Subjek	10
Persentase Ketuntasan Klasikal	94,1%

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh pencapaian hasil belajar peserta didik di sikulus II termasuk pada kualifikasi Sangat Tinggi dengan persentase ketuntasan klasikal sebanyak 94,1%.

Dari hasil data yang diperoleh dari minat belajar peserta didik dari siklus I termasuk kategori cukup dengan persentase 60%. Mengalami peningkatan pada siklus II minat belajar peserta didik meningkat dengan mengunkan media pembelajaran quiziz dalam kategori kuat dengan perentase 85%. Hasil data mengenai hasil belajar peserta didik dapat diliat dari perbandingannya, siklus I

menunjukkan bahwa hasil belajar 87,75% termasuk kategori sangat tinggi. Pada siklus II menunjukkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan nilai dengan jumlah 94,1% dengan kategori yang sangat tinggi.

Situasi awal peserta didik kelas VII 4 SMPN 16 Makassar adalah internal ketuntasan KKM yang rendah pada pembelajaran IPA. Hal ini terlihat dari hasil rekap nilai materi sebelumnya. Peserta didik kelas VII-4 menunjukkan pencapaian kompetensi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi keanekaragaman hayati kurang optimal sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari jumlah yang sangat sedikit didalam kelas VII-4 sebanyak 10, yang mencapai KKM di atas 70 hanya 4 peserta didik (39%) sementara yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 6 peserta didik (61%). Setelah melakukan observasi, maka ditemukan bahwa guru masih menggunakan metode tradisional dalam kegiatan pembelajarannya yang berbasis ceramah. Media pembelajaran yang ditampilkan kepada peserta didik juga masih terbatas dan tidak memadai karakteristik peserta didik sesuai kuadrat alam dan zaman setiap peserta didik. Selain itu, hal ini dinilai kurang memotivasi dan minat peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran, Oleh karena itu, dengan mengacu pada hasil observasi yang dilakukan di kelas, maka dianggap urgen untuk mererapakan model pembelajaran Inquiry terbimbing dengan media pembelajaran quizizz sebagai solusi yang dipilih peneliti untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di kelas.

## E. KESIMPULAN

Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dengan media pembelajaran Quizizz meningkatkan minat dan hasil belajar IPA peserta didik kelas VII 4 SMPN 16 Makassar. Minat belajar meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II, sementara hasil belajar naik dari 87,75% menjadi 94,1%. Keaktifan dan kemampuan menggunakan aplikasi Quizizz juga menunjukkan peningkatan signifikan. Metode ini efektif dalam memotivasi dan meningkatkan partisipasi peserta didik, menggantikan metode tradisional yang kurang efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- [2] Anam, K. 2017. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [3] D. D. Kondang, V. O. Bano, and Y. Ndjoeroemana, 2022, Penerapan Model Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Nggoa, *J. KRADITAMA SAINS DAN Teknol.*, vol.4, no.2,, pp. 104-115.
- [4] Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1(1), 1-11.
- [5] F. S. Sundari and E. Sukmanasa. 2018, "Analisis Minat Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Berbasis E-Learning," *J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 01, no. September, pp. 19–25.
- [6] Fernandes, R. (2019). Relevansi Kurikulum 2013 dengan kebutuhan Peserta didik di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70-80.
- [7] Husnah, N. (2022). Pembelajaran inquiry terbimbing di era society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- [8] Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011-3024.

- [9] Llewellyn, D. (2013). *Inquire within: Implementing inquiry-and argument-based science standards in grades 3-8*. Corwin press.
- [10] Muslich, Masnur. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- [11] Pasaribu, D. S. M. H. N. S. (2017). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick pada Materi Listrik Dinamis di Kelas X SMAN 10 Muaro Jambi. *Jurnal Edu Fisika*, II(1).
- [12] Putri, F. A., Anggraito, Y. U., & Alimah, S. (2018). The Effectiveness of Guided Inquiry Strategy on Students Collaborative Skill. *Journal of Biology Education*, 7(2), 144-150.
- [13] Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [14] Santiasih, (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD No.1 Kerombakan Kecamatan Kuta Utara Kabupaten Bandung Tahun Ajaran 2013/2014, *JPGSD*. 10 (2). 203-205.
- [15] Sarifah, F. & Nurita, T. (2023). Implementasi model pembelajaran inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 11(1). pp. 22-31.
- [16] Sobandi, S. N. dan A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, I(1).
- [17] Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- [18] Sulistyani, A. S. S. M. M. (2016). Metode Diskusi Buzz Group dengan Analisis Gambar Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar. *Unnes Physics Education Journal*, V(1).
- [19] Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. In Cet. I; Sukabumi Haura: Publishing.
- [20] Widianono & Hajono, (2017). Penerapan Model Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7 (3), 199-213.
- [21] Widyastuti Widyastuti, Agung Putra Wijaya, Wayan Rumite, R. R. T. M. (2019). Minat Siswa terhadap Matematika dan Hubungannya dengan Metode Pembelajaran dan Efikasi Diri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, XIII(1).
- [22] Wina, Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [23] Yunus, M. R. K. (2023). Analisis Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Barru Pada Model Pembelajaran Kooperatif Number Heads Together. *Jurnal Biogenerasi*, 8(1), 350-357.