

Efektivitas *Inquiry Learning* Berbasis Video Interaktif Terhadap Minat Belajar: Studi Kuasi-Eksperimen

The Effectiveness Of Video-Assisted Inquiry Learning On Students' Learning Interest: A Quasi-Experimental Study

Moh Rizwan Hadi, M Ismail, Ahmad Hudori, Edy Herianto*

Prodi PPKn Jurusan PIPS FKIP, Universitas Mataram, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 19, 2025

Revised June 01, 2025

Accepted June 08, 2025

Available online June 08, 2025

Keywords:

Inquiry Learning; Educational Video;
Learning Interest



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRACT

Integrasi teknologi dalam strategi pembelajaran menjadi kebutuhan penting dalam pendidikan modern, khususnya untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran inquiry learning berbantuan video dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan pola pretest-posttest control group nonequivalent. Subjek penelitian terdiri dari 176 siswa kelas XI program Ilmu Pengetahuan Sosial yang terbagi dalam dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran inquiry berbantuan video, dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui angket dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif dan inferensial menggunakan SPSS versi 25 pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen. Nilai signifikansi dari uji t berpasangan adalah 0,001 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran inquiry berbasis video memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Temuan ini merekomendasikan integrasi model

pembelajaran berbasis inkuiri dengan media video interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di jenjang pendidikan menengah.

ABSTRACT

The integration of technology into instructional strategies has become essential in modern education, particularly to address the issue of low student motivation. This study aimed to examine the effectiveness of a video-assisted inquiry learning model in improving students' interest in Civic Education. A quasi-experimental design with a nonequivalent pretest-posttest control group pattern was used. The study involved 176 eleventh-grade Social Science students divided into two groups: the experimental group received inquiry-based learning supported by video media, while the control group was taught using conventional methods. Data were collected through questionnaires and classroom observations, and analyzed using descriptive and inferential statistics via SPSS version 25 at a 5% significance level. The results indicated a significant increase in learning interest among students in the experimental group. The paired t-test yielded a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), confirming that the video-assisted inquiry learning model had a statistically significant effect on students' learning interest. These findings support the use of inquiry-based learning integrated with interactive video media to enhance student engagement and motivation at the secondary education level.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut transformasi dalam pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia menjadi sorotan utama dalam berbagai kajian. Berdasarkan data dari World Top 20 Education Poll tahun 2023, Indonesia menempati peringkat ke-67 dari 203 negara dalam pemeringkatan sistem pendidikan dunia. Posisi ini menunjukkan bahwa Indonesia masih tertinggal dibandingkan negara-negara lain, terutama karena rendahnya tingkat kelulusan pendidikan tinggi yang hanya mencapai 19% (Zarawaki, 2023). Hal ini mencerminkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran di kelas agar dapat meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Paramita (2023: 91–93) menyatakan bahwa rendahnya mutu pendidikan

*Corresponding Author

Email: muhrizwan906@gmail.com1, ismailfkkip@gmail.com2, ahmadhudori04@gmail.com3, edy.herianto@unram.ac.id

di Indonesia sebagian besar disebabkan oleh kurangnya profesionalisme guru, yang belum sepenuhnya memiliki kompetensi pedagogik untuk menyelenggarakan pembelajaran secara efektif.

Sagala (2009: 173) mengidentifikasi sejumlah kelemahan dalam proses pembelajaran konvensional, seperti dominasi ceramah satu arah, penggunaan media yang terbatas, pendekatan klasikal yang monoton, serta kurangnya apresiasi terhadap hasil karya siswa. Pembelajaran seperti ini cenderung menurunkan minat belajar siswa karena komunikasi yang terjadi di kelas bersifat satu arah, minim stimulasi, dan tidak mengakomodasi karakteristik individual siswa. Kondisi tersebut dapat memunculkan kejenuhan dan penurunan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil observasi yang dilakukan pada 10 Januari 2024 di MAN 1 Lombok Timur menunjukkan bahwa siswa mengalami penurunan semangat belajar, yang disinyalir berasal dari metode pengajaran yang kurang variatif dan minim inovasi. Penggunaan media yang terbatas, seperti PowerPoint semata, membuat suasana pembelajaran menjadi monoton. Dalam kondisi ini, siswa tidak hanya merasa bosan, tetapi juga kehilangan motivasi untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Padahal, kreativitas guru dalam memilih model dan media pembelajaran menjadi faktor penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Herianto (2025) menegaskan bahwa tantangan pendidikan di era disrupsi menuntut guru untuk membangun ekosistem pembelajaran yang kolaboratif, reflektif, dan kontekstual guna merespons kebutuhan zaman.

Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern adalah model pembelajaran inkuiri (*inquiry learning*). Baskara (2017: 57) menjelaskan bahwa inti pembelajaran inkuiri adalah keterlibatan aktif siswa dalam proses menemukan informasi melalui kegiatan bertanya, menyelidiki, dan menyimpulkan. Vindiasari (2022: 7) juga menegaskan bahwa *inquiry learning* mendorong siswa untuk secara mandiri mengeksplorasi fenomena di sekitar mereka guna membangun pemahaman yang lebih bermakna. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga secara signifikan berdampak pada peningkatan minat belajar karena siswa merasa dilibatkan dan diberdayakan.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran inkuiri, diperlukan dukungan media yang interaktif dan menarik. Salah satu media yang efektif adalah video edukasi, yang mampu menggabungkan elemen visual dan audio secara simultan. Arsyad (2016: 31) menyatakan bahwa media audiovisual, seperti video pembelajaran, memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih kaya melalui sinyal verbal dan nonverbal. Sanaky dan Purwanti (2015: 44) menambahkan bahwa penggunaan video pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Herianto (2020) menunjukkan bahwa video pembelajaran dalam sistem *e-learning* berbasis *high-order thinking skills* (HOTS) terbukti mendorong mahasiswa untuk berpikir lebih kritis dan mandiri, terutama dalam konteks pendidikan tinggi.

Lebih jauh, inovasi pembelajaran berbasis filosofi pendidikan dibutuhkan agar guru tidak sekadar berorientasi pada alat bantu teknologi, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai reflektif dan humanistik. Herianto (2025) menyatakan bahwa filsafat ilmu dapat menjadi kerangka berpikir dalam pengembangan pembelajaran inovatif yang tidak hanya teknis, tetapi juga bermakna secara konseptual dan etis. Hal ini juga ditegaskan dalam penelitiannya mengenai integrasi pendekatan *self-regulated learning* (SRL) dan HOTS, di mana mahasiswa terlibat aktif dalam merancang dan merefleksikan pengalaman belajarnya (Herianto, 2024a). Dalam konteks tersebut, pembelajaran berbasis portofolio dan sintaks HOTS tidak hanya meningkatkan kemandirian, tetapi juga membentuk karakter berpikir kritis dan *problem-solving* mahasiswa secara berkelanjutan (Herianto, 2024b).

Berangkat dari permasalahan rendahnya minat belajar serta kebutuhan akan inovasi pembelajaran berbasis teknologi dan pemikiran tingkat tinggi, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif model *inquiry learning* berbantuan video interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih relevan, kreatif, dan adaptif terhadap tantangan pendidikan masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, khususnya model *Nonequivalent Control Group Design*, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2015: 114), yang menyatakan bahwa desain ini mirip dengan eksperimen murni namun tidak menggunakan randomisasi dalam pemilihan kelompok. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa model *inquiry learning* berbantuan video, dan kelompok kontrol yang mendapatkan pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus.

Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Lombok Timur selama bulan Agustus 2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI program Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang berjumlah 176 orang dari lima kelas. Pemilihan sampel dilakukan secara *purposive*, dengan menetapkan dua kelas sebagai subjek penelitian: kelas XI IPS 2 sebagai kelompok kontrol dan kelas XI IPS 3 sebagai kelompok eksperimen.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) dan lembar observasi, yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Angket diberikan pada saat pretest dan posttest kepada kedua kelompok untuk mengukur perubahan yang terjadi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi pendukung selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum digunakan, instrumen divalidasi menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment melalui program SPSS. Dari 41 item pernyataan, 31 item dinyatakan valid, sedangkan 10 item tidak valid dan dieliminasi dari analisis selanjutnya. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan teknik Alpha Cronbach. Menurut standar yang berlaku, instrumen dianggap reliabel jika nilai alpha lebih dari 0,7, dan sangat reliabel jika melebihi 0,80. Hasil uji menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,907, yang berarti instrumen memiliki reliabilitas sangat tinggi dan konsisten.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui rata-rata minat belajar pada masing-masing kelompok. Sementara itu, analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dalam masing-masing kelompok. Pengujian dilakukan menggunakan program SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 5%.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal, menggunakan perbandingan antara nilai Rhitung dan rtabel. Data dianggap normal jika $R_{hitung} > r_{tabel}$. Demikian pula, uji homogenitas digunakan untuk memastikan kesamaan varians antara dua kelompok, dengan kriteria yang sama, yaitu data dianggap homogen jika $R_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai Rtabel yang digunakan ditentukan berdasarkan derajat kebebasan ($df = N-2$) pada tingkat signifikansi 0,05, dengan hasil Rtabel sebesar 0,3550.

Langkah-langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa analisis yang dilakukan memenuhi asumsi statistik yang dibutuhkan dalam pendekatan kuantitatif dan menghasilkan kesimpulan yang sah serta dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen angket yang dikembangkan peneliti terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kualitas pengukuran terhadap variabel minat belajar. Uji ini dilakukan untuk menjamin bahwa instrumen mampu menghasilkan data yang akurat, relevan, dan konsisten dengan tujuan penelitian.

1. Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur sejauh mana item-item dalam angket mampu mencerminkan konstruk minat belajar siswa. Uji ini dilaksanakan menggunakan korelasi Pearson Product Moment melalui Program SPSS versi 25. Validitas setiap item ditentukan berdasarkan nilai koefisien korelasi antara skor item dan total skor responden. Item dianggap valid apabila nilai signifikansi $< 0,05$ dan nilai koefisien korelasinya positif serta mencukupi.

Tabel 4.1

Hasil Analisis Validitas

No	Minat Belajar		Kategori	No	Minat Belajar		Kategori
	Rhitung	Rtabel			Rhitung	Rtabel	
1	0.006	0.097	Invalid	22	0.533	0.001	Valid
2	0.385	0.022	Valid	23	0.387	0.022	Valid
3	0.307	0.073	Invalid	24	0.674	0.000	Valid
4	0.651	0.000	Valid	25	0.631	0.000	Valid
5	0.505	0.002	Valid	26	0.583	0.000	Valid
6	0.272	0.113	Invalid	27	0.475	0.004	Valid
7	0.186	0.284	Invalid	28	0.415	0.013	Valid
8	0.114	0.514	Invalid	29	0.389	0.021	Valid
9	0.470	0.004	Valid	30	0.449	0.007	Valid
10	0.483	0.003	Valid	31	0.359	0.034	Valid
11	0.545	0.001	Valid	32	0.491	0.003	Valid
12	0.482	0.003	Valid	33	0.663	0.000	Valid
13	0.181	0.298	Invalid	34	0.605	0.000	Valid
14	0.730	0.000	Valid	35	0.605	0.000	Valid
15	0.735	0.026	Valid	36	0.402	0.017	Valid
16	0.655	0.000	Valid	37	0.489	0.003	Valid
17	0.258	0.135	Invalid	38	0.275	0.110	Invalid
18	0.270	0.117	Invalid	39	0.238	0.165	Invalid
19	0.462	0.005	Valid	40	0.415	0.013	Valid
20	0.478	0.004	Valid	41	0.385	0.022	Valid
21	0.614	0.000	Valid				

Berdasarkan hasil analisis, dari total 41 butir pernyataan dalam angket yang diberikan kepada siswa, sebanyak 31 item dinyatakan valid, sedangkan 10 item dinyatakan tidak valid karena tidak memenuhi kriteria korelasi yang ditentukan. Dengan demikian, hanya 31 item yang digunakan dalam pengolahan data selanjutnya.

2. Uji Realibilitas

Setelah melalui proses validasi, instrumen kemudian diuji reliabilitasnya untuk menilai tingkat konsistensi internal antarbutir pernyataan. Uji ini menggunakan teknik Alpha Cronbach, yang menurut standar umum dianggap cukup jika $\alpha > 0,70$ dan sangat reliabel apabila $\alpha > 0,80$.

Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS versi 25. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai Alpha Cronbach sebesar 0,907, yang berarti bahwa 31 item dalam angket memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu mengukur minat belajar siswa secara konsisten dan dapat diandalkan untuk keperluan analisis data lebih lanjut.

Tabel 4.2

Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,907	31

Dengan demikian, uji prasyarat terhadap instrumen penelitian menunjukkan bahwa instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas, sehingga layak digunakan sebagai alat ukur dalam mengungkapkan tingkat minat belajar siswa secara kuantitatif.

3. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model *inquiry learning* berbantuan video interaktif terhadap minat belajar siswa. Analisis dilakukan dalam dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial, yang didahului oleh uji prasyarat statistik, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya, dilakukan uji N-gain dan uji-t sebagai dasar pengambilan kesimpulan atas hipotesis penelitian.

a. Uji N-gain

Uji N-gain digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan minat belajar siswa dari pretest ke posttest pada masing-masing kelompok. Instrumen pengukuran menggunakan angket dengan skor minimum 31 dan maksimum 120. Hasil analisis menunjukkan bahwa:

- Kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran *inquiry learning* berbantuan video mengalami peningkatan rata-rata skor N-gain sebesar 9,2, dengan rentang skor dari -2 hingga 20.
- Kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional menunjukkan peningkatan yang lebih rendah, yaitu rata-rata skor N-gain sebesar 3,2, dengan rentang nilai dari -8 hingga 17.

Tabel 4.3 Uji N-Gain Score

Hasil N-Gain Score							
No	Kelas Eksperimen N-Gain Score	No	Kelas Eksperimen N-Gain Score	No	Kelas Kontrol N-Gain Score	No	Kelas Kontrol N-Gain Score
1	11	17	4	1	9	17	5
2	8	18	20	2	10	18	12
3	6	19	18	3	-6	19	4
4	9	20	14	4	-3	20	4
5	7	21	4	5	2	21	3
6	7	22	7	6	-9	22	5
7	9	23	-1	7	0	23	-2
8	12	24	19	8	4	24	-4
9	7	25	18	9	6	25	2
10	11	26	11	10	2	26	3
11	12	27	-2	11	-2	27	17
12	5	28	6	12	0	28	-8
13	12	29	8	13	12	29	-9
14	11	30	9	14	12	30	-3
15	6	31	11	15	13	31	10
16	7			16	-2	32	16
Nilai rata rata		9,2		Nilai rata rata		3,2	
Nilai Minimal		20		Nilai Minimal		17	
Nilai Maksimal		-2		Nilai Maksimal		-9	

Perbedaan skor N-gain yang mencolok antara kedua kelompok menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan pada kelompok eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

b. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest pada masing-masing kelompok terdistribusi secara normal. Uji ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 25 pada taraf signifikansi 5%. Kriteria normalitas ditentukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka data dianggap berdistribusi normal.

Tabel 4.4

Uji Normalitas

Minat Belajar	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
	Kelas Eksperimen	133	31	173	953	31	189
	Kelas Kontrol	089	32	200	970	32	510

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh bahwa nilai signifikansi (Sig.) untuk kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, lebih besar dari nilai r_{tabel} yang ditetapkan sebesar 0,3550. Dengan

demikian, data dalam penelitian ini terdistribusi normal, dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke uji parametrik.

c. Hasil Uji Homogenitas

Setelah normalitas terpenuhi, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Uji ini juga menggunakan SPSS versi 25 dengan taraf signifikansi 5%. Kriteria yang digunakan sama, yaitu data dianggap homogen jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,3550).

Tabel 4.6

Uji Homogenitas

		Levene Statistic	Df1	Df2	Sig.
Minat Belajar	Based On Mean	3.587	1	61	.063
	Based On median	3.608	1	61	.062
	Based On Median And With Adjust df	3.608	1	58.095	.062
	Based On Treamed Mean	3.551	1	61	.064

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi rerata adalah 0,064, lebih besar dari 0,035, dan r_{hitung} melebihi r_{tabel} . Maka dapat disimpulkan bahwa data kedua kelompok bersifat homogen, artinya tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

d. Uji Hipotesis

Setelah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, dilakukan uji-t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji-t yang digunakan adalah uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test) dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 4.7

		Paired Differences		Significance	
		95% Confidence Interval of the Difference		One-Sided p	Two-Sided p
		Upper	T	Df	
Pai	Minat belajar	9.47767	4.2	30	.397
r 1	- Minat belajar		87		.794

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 0,794, nilai t_{tabel} sebesar 0,3550, dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti $p < 0,05$.

Tabel 4.8

Grup Statistic

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat belajar Siswa	Kelas Kontrol	32	1.51	.504	.063
	Kelas Eksperimen	31	6.17	6.869	.865

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang diajar menggunakan model *inquiry learning* berbasis video dengan yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hal ini mendukung penolakan terhadap hipotesis nol (H_0) dan penerimaan hipotesis alternatif (H_1), yang menyatakan bahwa penerapan model *inquiry learning* berbantuan video interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *inquiry learning* berbantuan video interaktif memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), serta perbedaan skor N-gain yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif dan visual mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Temuan ini sejalan dengan teori Sagala (2009: 173) yang mengkritik proses pembelajaran tradisional yang cenderung bersifat satu arah, kurang bervariasi, dan minim penggunaan media. Dalam kondisi seperti itu, siswa menjadi pasif dan bergantung sepenuhnya pada guru, sehingga minat belajar pun cenderung

rendah. Sebaliknya, penerapan model inquiry learning menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang diberdayakan untuk mengeksplorasi dan menemukan materi pembelajaran secara mandiri.

Hasil observasi di kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa tampak lebih fokus dan antusias ketika menyaksikan tayangan video pembelajaran yang ditampilkan sebagai bagian dari rangkaian pembelajaran inkuiri. Hal ini selaras dengan pendapat Arsyad (2016: 31), yang menyatakan bahwa media audiovisual seperti video mampu menggabungkan sinyal verbal dan nonverbal melalui indera pendengaran dan penglihatan secara simultan, sehingga memperkaya pengalaman belajar siswa.

Selain itu, menurut Sanaky dan Purwanti (2015: 44), video pembelajaran memiliki daya tarik visual yang kuat, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Pendapat ini diperkuat oleh temuan di lapangan bahwa siswa di kelas kontrol yang hanya menggunakan PowerPoint tampak kurang aktif, kurang berkonsentrasi, dan tidak menunjukkan minat yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa variasi dalam penggunaan media, terutama yang berbasis teknologi visual, sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas interaksi belajar di kelas.

Dalam konteks pembelajaran inkuiri, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dilatih untuk bertanya, menganalisis, dan menyimpulkan informasi. Baskara (2017: 57) menyebutkan bahwa inti dari pembelajaran inkuiri adalah keaktifan siswa dalam menemukan pengetahuan melalui proses bertanya dan bereksperimen. Vindiasari (2022: 7) menambahkan bahwa dalam model inkuiri, siswa secara mandiri mengeksplorasi fenomena dan permasalahan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar mereka secara signifikan karena keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini juga mendukung temuan Ayunita Alfiani (2021), yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran fisika meningkat secara signifikan setelah diterapkan model pembelajaran inkuiri. Rata-rata minat belajar kelompok eksperimen mencapai 89,69 dibandingkan dengan 80,85 pada kelompok kontrol. Begitu pula dengan hasil penelitian Dwi Nur Fitasari (2019), yang menemukan bahwa media video memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Nilai t-hitung dalam penelitiannya mencapai 3,267 dengan signifikansi 0,002, menunjukkan keberhasilan penggunaan video sebagai media pembelajaran interaktif.

Dengan melihat indikator minat belajar menurut Slameto (2010: 180) — yaitu perhatian, keterlibatan, ketertarikan, dan rasa senang saat belajar — dapat dipahami bahwa model inquiry learning berbasis video mampu mengaktifkan keempat aspek tersebut secara terpadu. Perhatian siswa lebih terjaga karena konten visual yang menarik, keterlibatan mereka meningkat melalui proses diskusi dan eksplorasi, ketertarikan tumbuh dari kebaruan media yang digunakan, dan rasa senang muncul dari pengalaman belajar yang tidak monoton.

Dalam kelas kontrol, siswa menunjukkan keterlibatan yang rendah dalam diskusi kelompok dan kegiatan pembelajaran. Mereka cenderung pasif dan kurang antusias terhadap materi yang disampaikan secara konvensional. Sebaliknya, di kelas eksperimen, siswa tampak lebih bersemangat dan aktif selama proses belajar berlangsung. Hal ini sejalan dengan pernyataan Abidin (2018: 149), bahwa dalam pembelajaran inkuiri, peserta didik didorong untuk memanfaatkan berbagai sumber informasi dan gagasan guna memperdalam pemahaman terhadap topik yang dibahas. Dengan demikian, inquiry learning mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi visual seperti video interaktif sangat potensial dalam meningkatkan minat belajar siswa. Ini menjadi dasar penting bagi guru dan pendidik untuk lebih adaptif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik abad ke-21.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inquiry learning berbantuan video interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Peningkatan ini dibuktikan melalui hasil uji-t dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), serta nilai N-gain yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Minat belajar siswa meningkat secara signifikan dalam berbagai aspek, meliputi perhatian, keterlibatan aktif, ketertarikan terhadap materi, dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Keberhasilan ini didukung oleh karakteristik model inquiry learning yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, serta oleh kekuatan media video interaktif dalam menyajikan materi secara visual dan menarik.

Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi antara strategi pembelajaran aktif dan media berbasis teknologi mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengadopsi pendekatan pembelajaran serupa guna meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran di kelas.

REFERENSI

- Abidin, Y. (2018). Desain sistem pembelajaran dalam konteks Kurikulum 2013. Bandung: Refika Aditama.
- Alfiani, A. (2021). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap minat belajar fisika peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Makassar. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 17(3), 170–177. <https://doi.org/10.35580/jspf.v17i3.16008>
- Andika, R. L., & Jhonni, R. D. (2018). Hubungan antara minat belajar dengan prestasi belajar siswa SMK Karsa Mulya Palangka Raya tahun ajaran 2016/2017. *Jurnal Mahasiswa PTK Parentas*, 4(1), 10–19.
- Anggraeni, E. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada pembelajaran seni tari di SD Negeri Dukuhwaru 4 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. Skripsi Sarjana, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, A. (2016). Media pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Baskara, R. (2017). Strategi pembelajaran inkuiri dalam pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitasari, D. N. (2019). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap minat belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IX MTs NU Ungaran. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 5(1), 55–67. <https://doi.org/10.61689/waspada.v5i1.118>
- Gunardi. (2020). Inquiry based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2288–2294.
- Herianto, E. (2020). How to apply HOTS-based e-learning in higher education? *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 2(2), 157–169. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v2i2.256>
- Herianto, E. (2024a). Pengembangan model pembelajaran self-regulated learning melalui aktivitas portofolio berbasis HOTS di perguruan tinggi. *Jurnal Sosial Ekonomi dan Humaniora (JSEH)*, 10(4), 576–587. <https://doi.org/10.29303/jseh.v10i4.710>
- Herianto, E. (2024b). Model self-regulated learning berbasis high order thinking skills di Prodi PPKn. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1333–1342. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.1120>
- Herianto, E. (2025). Cooperative learning 5.0: Membangun soft skills dan critical thinking di era disruptif. Yogyakarta: Deepublish.
- Herianto, E. (2025). Pembelajaran inovatif: Perspektif filsafat ilmu. Yogyakarta: Deepublish.
- Paramita, R. (2023). Profesionalisme guru dalam perspektif pendidikan abad 21. Yogyakarta: Deepublish.
- Puspitasari, A. I., & Lestari, K. E. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video pada materi sistem koordinat kelas VIII SMP. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 7(2), 259–268. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i2.7170>
- Rahmi, I., Nurmawati, N., & Fauziddin, M. (2020). Penerapan model role playing untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 197–206. <https://doi.org/10.31004/jote.v2i1.1164>
- Ryan, D., & Zulfah, Z. (2021). Peningkatan minat belajar siswa melalui pembelajaran e-learning via WhatsApp di kelas X MIPA Madrasah Aliyah Hasanah Pekanbaru. *Journal on Education*, 3(2), 196–207. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i2.358>
- Sagala, S. (2009). Konsep dan makna pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, H. A. H., & Purwanti, L. (2015). Media pembelajaran interaktif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Slameto. (2010). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Vindiasari, M. (2022). Penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 1–10.
- Zarawaki, N. (2023, January 23). Peringkat sistem pendidikan dunia 2023, Indonesia ranking berapa? *IDN Times*. Retrieved June 10, 2025, from <https://www.idntimes.com/life/education/peringkat-pendidikan-dunia2023-00-mm7zv-tc975p>