



## Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa dalam Pembelajaran Geografi SMA

Romiati Navlida Situmorang<sup>1\*</sup>, I Putu Sriartha<sup>2</sup>, I Gede Putu Eka Suryana<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

Email: [romiyanti1104@gmail.com](mailto:romiyanti1104@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [putu.sriartha@undiksha.ac.id](mailto:putu.sriartha@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [isuryana@undiksha.ac.id](mailto:isuryana@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

Korespondensi penulis: [romiyanti1104@gmail.com](mailto:romiyanti1104@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to analyze the effectiveness of guided inquiry learning model assisted by animation media on students' learning motivation and high-level thinking skills in geography learning. This study was conducted at SMA Negeri 1 Seririt with subjects of grade XI students. The experimental class and control class were selected using simple random sampling techniques from equivalent pairs based on previous equivalence tests. The research design used was pretest-posttest nonequivalent control group design. The research sample was a pair of equivalent classes, namely class XI 8 consisting of 34 students as the experimental class and class XI 5 consisting of 33 students as the control class. Data collected through observation, tests, questionnaires, documentation. Research data were analyzed descriptively quantitatively. The results of the study showed that: (1) The implementation of the guided inquiry learning model assisted by animation media in geography learning can be applied with very good criteria (88.75), (2) The guided inquiry learning model assisted by animation media is classified as effective in increasing student learning motivation with an experimental class N-Gain index of 0.69 > control class N-Gain index of 0.091; and quite effective in increasing students' high-level thinking skills with an N-Gain index of 0.65 > control class N-Gain index (0.13). The results of this study have implications for the importance of promoting the application of guided inquiry learning models assisted by animation media to geography teachers to improve students' learning motivation and also students' high-level thinking skills in geography learning.*

**Keywords:** *Guided Inquiry, Learning Motivation, Higher Order Thinking Skills (HOTS)*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran geografi. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Seririt dengan subjek siswa kelas XI. Kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih menggunakan teknik simple random sampling dari pasangan yang setara berdasarkan uji kesetaraan sebelumnya. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest nonequivalent control group design. Sampel penelitian adalah pasangan kelas setara, yaitu kelas XI 8 yang terdiri dari 34 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI 5 yang terdiri dari 33 siswa sebagai kelas kontrol. Data yang dikumpulkan melalui observasi, tes, kuesioner, dokumentasi. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengimplementasian model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi dalam pembelajaran geografi dapat diterapkan dengan kriteria dengan sangat baik (88,75), (2) Model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi tergolong efektif terhadap peningkatan Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan indeks N-Gain kelas eksperimen 0,69 > indeks N-Gain kelas kontrol sebesar 0,091; dan cukup efektif meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dengan indeks N-Gain 0,65 > indeks N-Gain kelas kontrol (0,13). Hasil penelitian ini berimplikasi pada pentingnya mempromosikan penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi kepada guru-guru geografi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran geografi.

**Kata kunci:** Inkuiri Terbimbing, Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS)

### 1. LATAR BELAKANG

Dalam kurikulum 2013 (K-13) mata pelajaran geografi dikelompokkan pada rumpun mata pelajaran peminatan ilmu-ilmu sosial sehingga kajiannya lebih diarahkan pada sudut pandang keberadaan dan aktivitas manusia dalam interaksinya dengan dinamika alam fisik. Sebagai bagian dari struktur kurikulum 2013, mata pelajaran geografi memiliki empat

Kompetensi Inti (KI) yaitu kompetensi aspek sikap spiritual, kompetensi aspek sikap sosial, kompetensi aspek pengetahuan, dan kompetensi aspek keterampilan (Wijayanti et al., 2022). Dalam pembelajaran geografi di tingkat SMA, aspek pengetahuan tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep-konsep dasar seperti pola keruangan dan proses-proses geosfer (Susilawati, 2016), tetapi juga menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) seperti menganalisis keterkaitan antarvariabel geografi, mengevaluasi fenomena, dan menciptakan solusi atas permasalahan nyata berbasis konsep-konsep geografi dunia (Brookhart, 2010). Kemampuan ini penting agar siswa mampu memahami kompleksitas dunia nyata secara kritis dan reflektif. Sementara itu, pada aspek sikap, pembelajaran geografi bertujuan menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab terhadap perubahan lingkungan, membentuk kepekaan sosial, serta menanamkan sikap arif dan cerdas dalam merespons isu-isu ekologis, sosial, ekonomi, dan kebencanaan (Darmi, 2022). Sikap positif terhadap pembelajaran geografi menjadi fondasi utama terbentuknya motivasi belajar yang kuat, dimana motivasi menjadi penggerak utama keterlibatan siswa secara aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran (Uno, 2011). Siswa yang memiliki sikap positif akan lebih terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah dan penciptaan gagasan orisinal berbasis data spasial. Oleh karena itu, pengembangan sikap positif dan motivasi belajar harus berjalan seiring dengan peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena keduanya saling memperkuat dalam menciptakan proses pembelajaran geografi yang bermakna dan berkelanjutan.

Sampai saat ini dalam praktik pembelajaran geografi di sekolah menengah atas masih ditemukan beberapa permasalahan dalam mencapai tujuan pembelajaran geografi sebagaimana dikemukakan diatas (Paramisuari & Sariyani, 2020). Permasalahan tersebut diantaranya siswa cenderung mempersepsikan mata pelajaran geografi kurang penting, motivasi belajar siswa masih rendah, kemampuan berpikir siswa belum mencapai level keterampilan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills/HOTS*) sesuai tuntutan pembelajaran abad-21, guru belum sepenuhnya menguasai dan menerapkan model-model pembelajaran inovatif, guru belum memanfaatkan sumber belajar dilingkungan sekitar siswa, penggunaan media pembelajaran belum mengadopsi media era digital. Hendrizal (2020) juga melaporkan bahwa banyak siswa merasa tidak betah dan bermalas-malasan didalam kelas, tidak mampu memahami dengan baik pelajaran yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak mempunyai motivasi belajar yang kuat. Siswa masih menganggap kegiatan belajar tidak menyenangkan dan memilih kegiatan lain diluar konteks belajar seperti berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan pelajaran, bermain

*handphone* maupun mencoret-coret buku. Permasalahan ini dipertegas oleh Hidi & Harackiewicz (2000) bahwa pembelajaran yang membosankan atau tidak terhubung dengan pengalaman siswa dapat menyebabkan turunnya ketertarikan intrinsik. Dalam konteks ini, banyak siswa merasa bahwa pembelajaran geografi monoton dan kurang menarik, terutama jika model dan metode yang digunakan tidak mampu melibatkan mereka secara aktif dalam proses belajar. Fenomena di lapangan saat ini masih terdapat guru yang belum mengembangkan penggunaan media pembelajaran terbaru, karena kurang mampu membuat pengembangan media pembelajaran, sehingga guru masih menggunakan cara pembelajaran konvensional sebagai penyampaian pembelajaran (Muhammad Ikhsan & Muhammad Syafiq Humaisi, 2021). Media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Nuralawiah et al., 2019). Dengan demikian, media sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Melalui penggunaan media guru akan sangat terbantu dalam pembelajaran yang maksimal. Selain itu siswa juga menjadi lebih bersemangat, bahan pelajaran juga menjadi lebih jelas, metode pembelajaran juga menjadi beragam, serta peserta didik akan lebih aktif (tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja).

Permasalahan belum optimalnya motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran geografi juga dialami oleh siswa SMA di Kecamatan Seririt kabupaten Buleleng Bali. Hasil observasi awal di SMA Negeri 1 Seririt ditemukan bahwa saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa ada yang ribut dan sibuk dengan urusannya sendiri tanpa memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi di depan. Suasana kelas tidak interaktif bahkan hampir seluruh siswa tidak mampu mengulang kembali ketika ditanya terkait dengan materi yang baru saja dijelaskan oleh guru. Pada saat observasi ke ruangan kelas, teramati bahwa guru hanya mengajar dengan metode ceramah dan terkadang diselingi dorongan motivasi serta lelucon dengan tujuan agar siswa tidak merasa ngantuk dan bosan. Hasil observasi ini diperkuat dari hasil wawancara guru geografi yang menyatakan bahwa:

*“Dalam mengajar saya biasanya jarang menggunakan model pembelajaran, namun sesekali menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning. Media pembelajaran juga biasanya menggunakan powerpoint. Namun siswa juga sangat sulit menerima pembelajaran dengan model PBL ini, sementara jika dilihat dari hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) nilai hasil belajar siswa masih banyak yang tergolong rendah atau dibawah nilai KKM.” (Sri Astuti, 20/09/2024).*

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dilakukan penelitian tentang efektivitas penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar, membantu siswa memperoleh pengetahuan dengan cara menemukan sendiri (Fisika & Sma, 2013). Hal ini berarti bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat membantu serta mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang efektif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa (Fatmi & Sahyar, 2014). Model pembelajaran inkuiri terbimbing pada penelitian ini akan dibantu dengan media pembelajaran animasi. Animasi merupakan objek bergerak dari kumpulan berbagai gambar, teks, dan audio yang tersusun secara rapi dan sistematis untuk tujuan pengajaran. Secara umum kelebihanannya yakni kegiatan pembelajaran semakin interaktif, menyenangkan, penggunaan waktu pembelajaran dapat menjadi lebih singkat, kualitas belajar peserta didik meningkat, meningkatkan sikap belajar peserta didik serta kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dimana saja dan setiap saat” (Zahwa & Syafi’i, 2022).

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Teori Motivasi Belajar**

Motivasi adalah dorongan dari dalam diri seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Motivasi adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan (Irawan, 2022). Motivasi merupakan suatu keadaan yang mendorong atau menjadi sebab seseorang melakukan sesuatu perbuatan atau kegiatan yang berlangsung secara sadar (Ariswandy, 2020). Adapun indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik (Angga, 2014).

### **Teori Berpikir Tingkat Tinggi**

Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*) merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian (Dinni, 2018). Dengan *high order thinking skills* peserta didik akan dapat

membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas (Dinni, 2018). Adapun yang menjadi tujuan utama dari HOTS ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir secara kritis dan menerima berbagai jenis informasi, berpikir kreatif dalam pemecahan suatu masalah menggunakan pengetahuan yang dimiliki serta dapat menyimpulkan suatu keputusan dalam situasi-situasi yang (Dinni, 2018). HOTS menekankan peserta didik untuk memahami, menyimpulkan, menghubungkan fakta dengan konsep, mengkategorikan, memanipulasi, mencari fakta dalam suatu peristiwa yang terjadi serta mencari solusi atau keputusan untuk penyelesaian suatu masalah yang terjadi.

### **Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Animasi**

Model pembelajaran inkuiri terbimbing (*guided inquiry*) merupakan model pembelajaran yang didalamnya terdapat suatu kegiatan yang bersifat ilmiah seperti: siswa menyampaikan opini sebelum topik dijelaskan, peserta didik melakukan penyelidikan terhadap suatu permasalahan berupa gejala atau fenomena, peserta didik menemukan fakta-fakta dan dapat menjelaskan serta membandingkan dengan teori secara saintifik (Solichin, 2017). Model pembelajaran ini terdiri dari empat tahapan, yaitu (1) pendahuluan, (2) inti pembelajaran, (3) evaluasi dan, (4) penutup. Model pembelajaran ini dikombinasikan dengan media animasi agar dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran inkuiri terbimbing. Adapun sintaks model pembelajaran inkuiri terbimbing yaitu dimulai dari orientasi, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan kesimpulan.

Model pembelajaran inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang membantu siswa untuk belajar, membantu siswa memperoleh pengetahuan dengan cara menemukan sendiri (Fisika & Sma, 2013). Hal ini berarti bahwa model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat membantu serta mendukung peserta didik untuk belajar secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran inkuiri terbimbing membantu siswa untuk meningkatkan sikap tanggung jawab siswa, dapat memecahkan permasalahan serta mengasah keterampilan (Antasari, 2017). Model ini akan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja aktif secara mandiri dimulai dari merumuskan prosedur, menganalisis hasil hingga pengambilan kesimpulan. Pembelajaran inkuiri terbimbing diterapkan agar peserta didik bebas untuk mengembangkan konsep yang sudah dipelajari dan peserta didik diberi kesempatan untuk memecahkan masalah yang dihadapi secara berkelompok untuk saling bertukar informasi. Model ini memegang peranan guru dalam

memilih topik atau bahasan, pertanyaan dan menyediakan materi. Namun peserta didik dituntut mendesain atau merancang penyelidikan, menganalisis hasil hingga kesimpulan. Selain itu, model ini melatih siswa menemukan konsep atau jawaban suatu masalah yang menjadikan siswa lebih antusias dan mendorong siswa untuk mencari jawaban melalui pengamatan langsung sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar (Hermayani et al., 2015).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat memberikan dampak terhadap kehidupan manusia, terutama dalam dunia pendidikan. Dalam pembelajaran, guru dituntut harus mahir dalam menggunakan media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini jelas bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (Daryanti et al., 2012). Media animasi termasuk salah satu media pembelajaran berbasis komputer. Kata animasi berasal dari Bahasa Yunani kuno, yaitu animo yang artinya hasrat, keinginan atau minat (Rasyada et al., n.d.). Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan (Handayani et al., 2023). Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan (Ariandhini & Anugraheni, 2022). Animasi dapat menjelaskan suatu konsep yang abstrak menjadi lebih konkret. Fungsi animasi dalam presentasi sebagai media ilmu pengetahuan, animasi memiliki kemampuan untuk dapat menjelaskan sesuatu yang rumit hanya dengan gambar atau kata-kata saja. Animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat bahan ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan, terutama dengan adanya teknologi interaktif, baik melalui perangkat komputer ataupun perangkat elektronik lainnya (Romadonah & Maharani, 2019). Media animasi yang baik akan mampu mengatasi permasalahan dalam materi-materi pelajaran yang sedang dipelajari (Wuryanti dan Kartowagiran, 2016). Adanya media animasi dan sejenisnya akan mempertajam pandangan peserta didik saat mengikuti pembelajaran di kelas. Hal tersebut tentunya akan berdampak pada peningkatan kemampuan peserta didik dan pengajar sendiri akan mendapatkan kemampuan dalam mengelola kelas (Susilo, 2021).

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen semu (Quasi Eksperimental Design) dengan bentuk *Non Equivalent Control Group Design*. Penelitian

ini terdapat dua kelompok yang dilibatkan yaitu, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan kelas dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat perlakuan. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Seririt kelas XI yang berjumlah 4 kelas dan terdiri dari 138 orang siswa. Pemilihan sampel diawali dengan menetapkan pasangan kelas yang berjumlah 6 pasangan kelas. Dari pasangan kelas tersebut dilakukan uji kesetaraan pasangan kelas dengan hasil sebanyak 3 kelas pasangan setara dan 3 kelas pasangan tidak setara. Sampel dipilih dari pasangan kelas yang setara dengan cara acak sederhana teknik undian, dan hasilnya terpilih kelas XI-8 sebagai kelompok eksperimen (E) dengan jumlah siswa 34 orang siswa dan kelas XI-5 sebagai kelompok kontrol (K) yang berjumlah 33 orang siswa. Model pembelajaran inkuiri terbimbing sebagai variabel independen diterapkan dengan langkah-langkah: (1) Orientasi, (2) Merumuskan hipotesis, (3) Mengumpulkan data, (4) Menguji hipotesis, dan (5) Merumuskan kesimpulan. Motivasi belajar siswa (variabel dependen/Y1) terdiri dari 6 indikator, yaitu: (1) Ketertarikan dan antusiasme, (2) Kemandirian dan inisiatif belajar, (3) Ketekunan dalam mengumpulkan informasi yang relevan, (4) Keterampilan berpikir kritis dan analitis, (5) Kemampuan merumuskan konsep dan memecahkan masalah, dan (6) Refleksi dan respon terhadap umpan balik, dan diukur dengan skala likert menggunakan skor 1 sampai 5. Variabel kemampuan berpikir tingkat tinggi (Y2) terdiri atas 3 indikator, yaitu: (1) menganalisis (C4), (2) mengevaluasi (C5), dan (3) mencipta (C6) dan diukur dengan tes esai.

Pengukuran model pembelajaran inkuiri terbimbing dilakukan dengan observasi pengamat dimana hasil pengukuran dinyatakan skor 1 sampai 4. Data hasil pengukuran penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing dianalisis dengan metode deskriptif kuantitatif dilengkapi ukuran rata-rata dan persentase. Data penelitian motivasi belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi dianalisis dengan deskriptif kuantitatif teknik N-Gain Score dinormalisasi (N-Gs), dengan rumus:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Skor N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Efektivitas penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dilakukan dengan

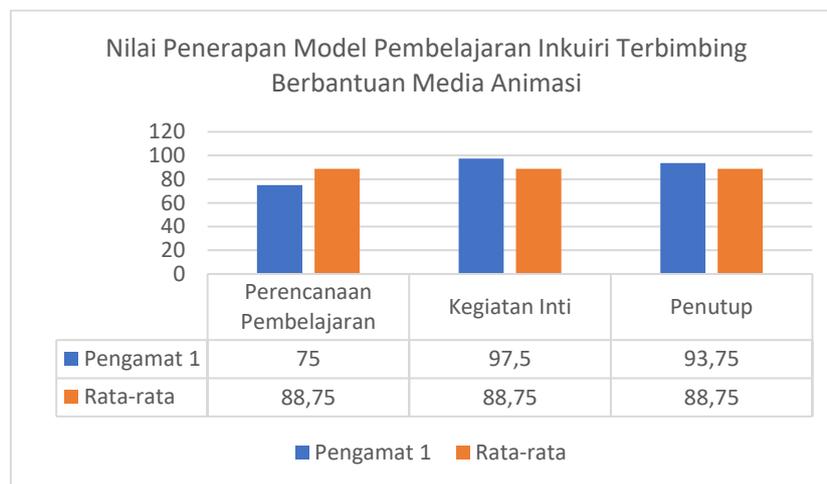
membandingkan indeks N-Gs kelas E dan kelas K. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu metode observasi, tes, kusioner, dokumentasi dan pencatatan dokumen.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil Penelitian

##### Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Animasi dalam Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi pada kelas eksperimen dan kontrol telah dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi diterapkan pada kelas eksperimen, sedangkan model pembelajaran konvensional yang biasa kemudian diterapkan pada kelas kontrol. Nilai penerapan pembelajaran dari hasil observasi pada kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 2.



**Gambar 1.** Nilai Observasi Pada Kelas Eksperimen

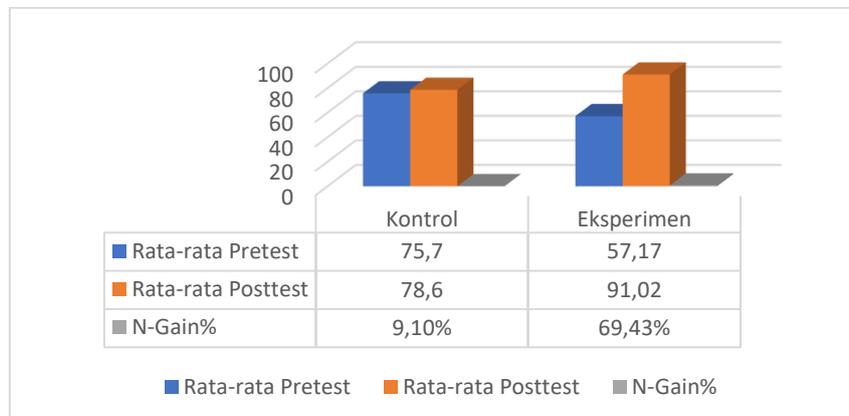
*Sumber: Peneliti*

Gambar 2 menunjukkan nilai sebesar 88,75 tergolong dalam kategori tinggi. Kategori tinggi menunjukkan bahwa secara keseluruhan pengimplementasian model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi sudah efektif dalam mendorong kemandirian siswa, aktif, eksploratif dan kolaborasi siswa dalam belajar. Model inkuiri terbimbing menunjang siswa untuk aktif bertanya, menyelidiki, mendapatkan, dan menyimpulkan informasi secara mandiri namun tetap dalam arahan guru (Ken, 2025). Hal ini sejalan dengan tujuan model pembelajaran inkuiri terbimbing yakni, keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar mengajar, kegiatan belajar meliputi kegiatan mental intelektual dan sosial emosional serta mengembangkan sikap percaya pada diri sendiri (*self-belief*) pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri terbimbing (Solichin, 2017). Pada kegiatan inti pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 97,5 dapat

diterapkan dengan sangat baik pada kelas eksperimen. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran yang diterapkan adalah dengan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi. Model tersebut telah diterapkan dalam pembelajaran melalui lima langkah yang terdapat dalam Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing yang dikombinasikan dengan media animasi sebagai teknologi yang dapat membantu siswa untuk menyerap dan memahami materi yang diberikan, serta mendorong motivasi belajar siswa dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, sehingga terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Sementara itu, pada kelas kontrol pembelajaran yang diterapkan adalah dengan menggunakan media *power point* dan buku ajar.

### **Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa**

Nilai N-gain yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan model inkuiri terbimbing dan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah diukur untuk mengetahui apakah model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Nilai N-gain yang diperoleh dari masing-masing kelas diukur dengan menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest disajikan pada gambar 2.



**Gambar 2.** Rata-rata Nilai N-Gain

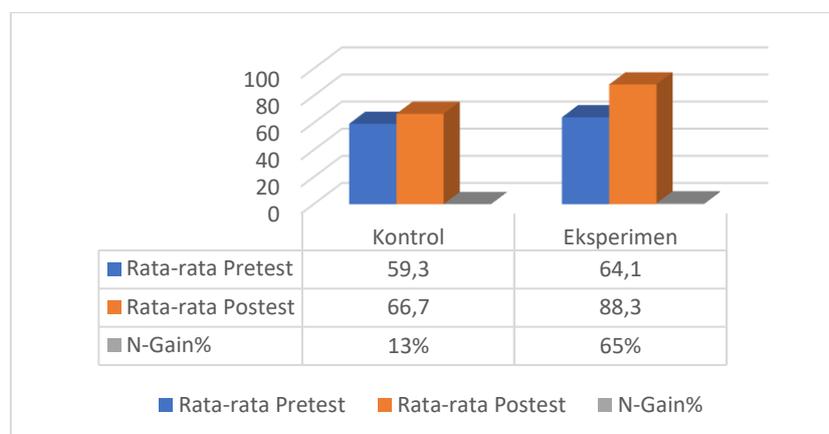
*Sumber: Peneliti*

Berdasarkan perhitungan N-gain motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 0,091 (9,1%) masuk kedalam kriteria rendah. Sedangkan, pada kelas eksperimen memperoleh nilai N-gain sebesar 0,694 (69,4%) masuk kedalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-gain motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen yang menerapkan model

pembelajaran inkuiri terbimbing dikategorikan cukup efektif (56 -75) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi.

### **Efektivitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Animasi terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa**

Perhitungan nilai N-gain yang diperoleh dari kelas eksperimen yang menggunakan model inkuiri terbimbing dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional diukur untuk mengetahui apakah model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Nilai N-gain yang diperoleh dari masing-masing kelas diukur dengan menghitung rata-rata nilai pretest dan posttest disajikan pada gambar 3.



**Gambar 3.** Rata-rata Nilai N-Gain

*Sumber: Peneliti*

Berdasarkan perhitungan rata-rata nilai N-gain kemampuan berpikir tingkat tinggi pada kelas kontrol sebesar 0,13 (13%) termasuk kedalam kriteria rendah. Sedangkan, pada kelas eksperimen mendapatkan nilai N-gain sebesar 0,65 (65%) termasuk kedalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-gain kemampuan berpikir tingkat tinggi pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi lebih tinggi dibandingkan model pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan, nilai N-gain berada dalam kategori sedang, sesuai dengan kriteria penilaian efektivitas (65%) penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi dikategorikan cukup efektif (56 -75) dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran geografi. Hal ini didukung oleh pendapat (Tapanuli et al., 2018) yang menyatakan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa yang belajar dengan menggunakan model inkuiri terbimbing lebih tinggi daripada siswa yang belajar menggunakan model konvensional.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi pada pembelajaran geografi di kelas eksperimen sangat efektif, dengan skor penerapan sebesar 88,75. Model ini berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (rata-rata 91,02) dibandingkan kelas kontrol (78,6), karena siswa dilibatkan aktif dalam proses pembelajaran melalui tahapan inkuiri yang sistematis dan menarik. Selain itu, kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa juga meningkat (rata-rata 88,3) berkat proses inkuiri yang mendorong analisis, sintesis, dan evaluasi, berbanding dengan kelas kontrol yang hanya memperoleh skor 66,7. Kolaborasi antara model inkuiri terbimbing dan media animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam, menjadikan siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengembangkan kemandirian berpikir. Meskipun hasilnya menjanjikan, penelitian ini masih terbatas pada satu sekolah, sehingga perlu dilakukan kajian lanjutan untuk menguji konsistensinya di berbagai konteks pendidikan yang lebih luas.

Penerapan model pembelajaran inkuiri terbimbing telah banyak dibuktikan efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini sejalan dengan temuan oleh (Fitriani et al., 2022) yang menyatakan bahwa model inkuiri terbimbing memberikan struktur yang jelas namun tetap memberikan ruang eksplorasi bagi siswa dalam mengembangkan pengetahuan melalui proses berpikir kritis dan analitis. Peran guru sebagai fasilitator dalam model ini menjadi kunci, karena dapat mengarahkan proses berpikir tanpa mendominasi kegiatan pembelajaran. Dibandingkan dengan model konvensional, pendekatan ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif, yang terbukti dalam berbagai studi lebih efektif dalam mendorong perkembangan kognitif siswa.

Motivasi belajar siswa dalam penelitian ini menguatkan temuan (Susilowati & Wahyuni, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dan interaktif seperti animasi dapat meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa. Media animasi dalam inkuiri terbimbing bukan hanya memperjelas konsep abstrak, tetapi juga merangsang atensi dan emosi siswa yang berdampak langsung pada peningkatan motivasi. Hal ini diperkuat oleh teori (Mayer, 2020) tentang *Multimedia Learning*, yang menjelaskan bahwa siswa belajar lebih baik dari kombinasi teks, suara, dan gambar dibandingkan hanya dari teks saja. Namun, beberapa penelitian seperti oleh (Ningsih, 2019) menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar belum tentu langsung meningkatkan hasil belajar, tergantung pada

bagaimana siswa mengelola dorongan motivasional tersebut dalam proses belajar yang mendalam.

Dalam hal kemampuan berpikir tingkat tinggi, penelitian ini konsisten dengan studi oleh (Yuliani et al., 2020) yang menunjukkan bahwa pendekatan inkuiri dapat meningkatkan keterampilan berpikir analitis dan evaluatif siswa, terutama ketika diintegrasikan dengan teknologi pembelajaran seperti video atau animasi. Sementara itu, pendapat berbeda diungkapkan oleh (Rahmadan et al., 2023) yang menyatakan bahwa keberhasilan peningkatan berpikir tingkat tinggi juga sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam mengelola proses inkuiri secara optimal. Dalam beberapa kasus, guru masih mengalami kendala dalam mengembangkan pertanyaan pemicu dan membimbing siswa dalam menarik kesimpulan secara mandiri. Artinya, efektivitas model ini sangat bergantung pada pelatihan guru dan dukungan perangkat pembelajaran yang memadai.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pembahasan pada Bab 4 maka dapat ditarik kesimpulan yaitu 1) Model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi dalam pembelajaran geografi pada kelas eksperimen dapat diterapkan dengan kriteria ‘Sangat Baik’ yaitu 88,75 point. 2) Hasil nilai N-Gain pada perhitungan motivasi belajar siswa yaitu sebesar 0,69 termasuk dalam kategori sedang atau ‘Cukup efektif’ (56 -75) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran geografi. 3) Hasil nilai N-Gain pada perhitungan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa yaitu sebesar 0,65 termasuk dalam kategori sedang, atau ‘Cukup efektif’ (56 -75) dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam pembelajaran geografi.

Berdasarkan proses dan hasil penelitian yang sudah dilakukan, saran yang dapat disampaikan yaitu 1) Disarankan kepada kepala sekolah agar hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengambil kebijakan yang tepat dalam membina guru-guru yang menjadi binaannya sehingga guru memiliki kemampuan profesional yang tinggi. 2) Disarankan kepada guru Geografi agar dapat menerapkan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbantuan media animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

## **DAFTAR REFERENSI**

Angga, S. (2014). Motivasi belajar, kemandirian belajar dan prestasi belajar mahasiswa beasiswa bidikmisi di upbjj ut bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*,

15(2).

- Antasari, N. (2017). Penerapan Model Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(Iii), 1–13.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://Jurnal.Unibrah.Ac.Id/Index.Php/JIWP>, 8(3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Ariswandy, D. (2020). Pengaruh Motivasi Kerja Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Kecamatan Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung. *Jurnal Ilmu Manajemen Saburai (JIMS)*, 5(2), 45–52. <https://doi.org/10.24967/jmb.v5i2.672>
- Brookhart, S. M. (2010). How to assess higher-order thinking skills in your classroom. Alexandria: ASCD.
- Darmi, D. (2022). Penerapan Metode Simulasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam di Kelas XI IPS-4 SMAN 4 Kota Bima Semester II Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 2(1), 14–26. <https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.166>
- Daryanti, Tandililing, E., & Ramdani, D. (2012). Penggunaan Media Peta Untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran IPS Kelas VI SDN 12 Lahai Menukung. *Fonologi*, 1–11.
- Dinni, H. N. (2018). HOTS (High Order Thinking Skills) dan kaitannya dengan kemampuan literasi matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 170–176.
- Fatmi, N., & Sahyar. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(1), 47–52.
- Fisika, B., & Sma, D. I. (2013). *Model Inkuiri Terbimbing*.
- Fitriani, S., Zulkardi, & Putri, R. I. I. (2022). *Guided Inquiry-Based Learning in Improving Students' Mathematical Critical Thinking Ability*. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 6(1), 25–32.
- Handayani, T., Sutiarto, S., Firdaus, R., Lampung, U., & Bandar, K. (2023). *FlipaClip TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN*. 7(1).
- Hermayani, A. Z., Dwiastuti, S., & Marjono, M. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ekosistem Melalui Penerapan Model Inkuiri Terbimbing. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 6(2), 79–85. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v6i2.335>
- Irawan, A. (2022). Kreativitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 5(2), 119–131.
- Ken, T. I. (2025). *PENGARUH STRATEGI INKUIRI TERBIMBING DENGAN MEDIA POWERPOINT ANIMASI PADA KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP*

*PADA BAHAN AJAR EKOLOGI DAN KEANEKARAGAMAN HAYATI INDONESIA Adapun strategi yang diterapkan guna mengoptimalkan kualitas pendidikan di Indonesia . 03(02), 272–287.*

- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Muhammad Ikhsan, & Muhammad Syafiq Humaisi. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Ningsih, F. D. (2019). *Analisis Hubungan antara Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi*. *Jurnal GeoEdu*, 8(2), 88–96.
- Nuralawiah, T., Fitriyana, F., & Ramlah, R. (2019). Otg Fd and G-Worldedu Bagi Generasi Z Yang Kekinian. *Prosiding Sesiomadika*, 352–360.
- Paramisuari, S., & Sariani, N. (2020). Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Metode Inquiry Pada Mata Pelajaran Geografi. *Edukasi*, 14(2), 159–165. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.26740>
- Ramadhan, A., Hidayat, R., & Sari, D. P. (2023). *Kesiapan Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing di Sekolah Menengah Pertama*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 30(2), 134–142.
- Rasyada, L., Iskandar, M., & Lionardi, A. (n.d.). *Perancangan storyboard animasi pendek 2D guna mengenalkan Kerajaan Pagaruyung. 1*, 49–58.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5, 115–122.
- Solichin, M. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Discovery dalam Pendidikan Agama Islam. *Tadris*, 12(2), 214–231.
- Susilo, A. A. (2021). Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*, 8(1), 30–38. <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.2116>
- Susilowati, R., & Wahyuni, S. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(1), 45–52.
- Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://ojs.unm.ac.id/CER/article/view/19117>
- Tapanuli, P., Hal, S., Wahyuni, S., Nasution, R., Pd, S., & Pd, M. (2018). *Jurnal Education and development Institut PENERAPAN MODEL INKUIRI TERBIMBING (GUIDED INQUIRY) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN FISIKA*. 3(1), 1–5.

- Uno, H. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wijayanti, D., Anwar, S., Khairani, K., & Sukhaimi, N. A. (2022). Implementasi Inovasi Pembelajaran Geografi Tingkat SMA Dalam Kurikulum 2013. *Journal on Education*, 4(2), 837–843. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i2.496>
- Wuryanti dan Kartowagiran. (2016). Developing animation video media to improve learning motivation and character hard work on the fifth grade students of elementary school. *Pendidikan Karakter*, 232–245.
- Yuliani, K., Suparman, & Sarwanto. (2020). *The Implementation of Inquiry-Based Learning to Improve High Order Thinking Skills in Science*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1470(1), 012027.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>