Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Inkuiri Berbasis Media Visual Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia

Mubsyiratul Walidah[1*], Herlina Mulyastuti[1], Umi Rosyida[1], Lutviatun Nisa[1] , Wiwin Eka Alfiana[1] dan Dina Mila Tika Syahra[2].

[1] Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
mubsyiratulwalidah@gmail.com
[1] Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
herlina.mulyastuti@trunojoyo.ac.id
[1] Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
umirosyida02@gmail.com
[1] Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
lutviatunnisa11@gmail.com
[1] Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
alfianawiwin90@gmail.com
[2] SMP Al-Kholiliyah, Bangkalan, 69117, Indonesia
dinasyahra123@gmail.com

Diterbitkan tanggal: 15 Februari 2026

Abstrak Penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Class Room Assesment* pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui pembelajaran inkuiri berbasis media visual interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas VIII. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan dalam 1 siklus melalui 4 tahapan diantaranya tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Kholiliyah Bangkalan dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII SMP Al-Kholiliyah yang berjumlah 26 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, angket minat belajar siswa dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata minat belajar siswa saat melakukan *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual interaktif berbasis inkuiri lebih efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem peredaran darah.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Visual Interaktif, Inkuiri, Sistem Peredaran Darah Manusia.

Abstract *The purpose of this classroom action research (CAR) was to determine the increase in student learning interest through interactive visual media-based inquiry learning on the human circulatory system in eighth grade. This CAR was conducted in one cycle through four stages: planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted at Al-Kholiliyah Middle School in Bangkalan, with 26 eighth-grade students serving as subjects. Data collection methods included observation, a student learning interest questionnaire, and documentation. The data analysis technique used was quantitative descriptive analysis. The results showed an increase in the average score of student learning interest from the pretest to the posttest. Therefore, the use of inquiry-based, interactive visual media is more effective in increasing students' interest in learning about the circulatory system.*

Keywords: ***Learning Interest, Interactive Visual Media, Inquiry, Human Circulatory System*****.**

Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk berpikir kritis, kreatif, mampu berkomunikasi, berkolaborasi, serta memanfaatkan teknologi dalam kehidupan nyata. Kompetensi tersebut dikenal sebagai 4C (*communication, collaboration, critical thinking, creativity*). Pola pendidikan di Indonesia mengalami perubahan mulai dari perubahan kurikulum, bahan ajar, model pembelajaran, metode pembelajaran serta peran guru dalam mengajar. Perubahan ini dikenal dengan

era globalisasi atau era keterbukaan (*era of oppenes*) yang ditandai oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rahma & Ernawati, 2024).

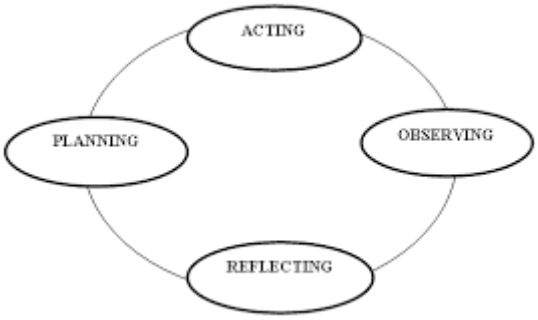
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan fenomena alam secara sistematis. Akan tetapi pembelajaran IPA dianggap membosankan sehingga menyebabkan rendahnya minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar siswa inilah yang menjadi hambatan guru untuk mecapai tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang hanya berfokus pada guru juga menjadi faktor rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA. Akibatnya siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, berbicara dan mengganggu teman dan lain-lain (Putri et al., 2025). Kondisi tersebut juga tampak pada pembelajaran materi sistem peredaran darah manusia, yang merupakan salah satu sub materi penting dalam IPA. Materi tentang sistem peredaran darah manusia tergolong abstrak karena melibatkan proses-proses di dalam tubuh yang tidak bisa diamati secara langsung (Aswadin et al., 2022). Oleh karena itu dibutuhkan model dan media pemebelajaran yang mempermudah siswa memahami materi sistem peredaran darah manusia.

Pembelajaran yang bisa diterapkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah menggunakan model pembelajaran inkuiri. Inkuiri adalah suatu proses mencari informasi melalui pengamatan atau memecahkan masalah. Pembelajaran dengan model inkuiri dapat diaplikasikan dengan menggunakan media seperti penayangan video tentang penjelasan materi, contoh kehidupan nyata, permasalahan yang disampaikan terkait materi, sehingga siswa dapat menganalisis permasalah tersebut dengan jelas yang nantinya bisa mencapai tujuan pembelajaran yang (Setiadi et al., 2021). Penayangan video pada proses pembelajaran termasuk contoh penggunaan media pembelajaran berbasis visual.

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan bidang pendidikan. Pengajar kini tidak hanya diharapkan untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan menarik. Salah satu alternatif yang semakin banyak digunakan adalah aplikasi Canva, yang menyediakan kemudahan dalam menghasilkan media visual yang berbasis teknologi (Putra, 2025). Media visual interaktif dapat dirancang dengan menggunakan Canva, yang dapat diakses melalui browser atau aplikasi seperti handphone atau laptop. Canva merupakan aplikasi desain berbasis web yang menyediakan berbagai pilihan desain grafis, termasuk presentasi, poster dan lain-lain. Media visual interaktif telah terbukti sangat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan, sehingga mereka dapat mengaitkan informasi dengan lebih jelas dan menarik (Nurdianti & Sholikhah, 2024). Dari urain diatas, maka penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui pembelajaran inkuiri berbasis media visual interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia di kelas VIII SMP Al-Kholiliyah Bangkalan.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Class Room Assesment*. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Kholiliyah Bangkalan pada bulan Oktober 2025. Subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas VIII B yang berjumlah 26 siswa. Objek penelitian ini adalah minat belajar siswa kelas VIII B SMP Al-Kholiliyah Bangkalan sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran melalui pembelajaran inkuiri berbasis media visual interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia. Prosedur penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 tahapan dalam 1 siklus, diantaranya tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Desain PTK Model Kurt Lewin (Surya et al., 2021)

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, angket minat belajar siswa dan dokumentasi. Angket minat belajar siswa terdiri dari 20 kriteria pertanyaan yang terdiri atas 2 kategori yaitu kategori pertanyaan positif dan kategori pertanyaan negatif. Angket ini diberikan kepada siswa saat melakukan *pretest* dan *posttest*. Angket ini digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa terhadap objek penelitian yang sedang diteliti yaitu pembelajaran inkuiri berbasis media visual interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia. Observasi merupakan kegiatan pengamatan terhadap suatu objek penelitian. Dokumentasi pada penelitian ini diambil saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas mulai dari pra siklus hingga siklus I. Dokumentasi sebagai pendukung teknik pengumpulan data serta sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif kuantitatif merupakan metode analisis data numerik pada jawaban siswa setelah mengisi angket. Skor pertanyaan untuk angket memiliki rentangan nilai dari 1 sampai 5 untuk pertanyaan positif dan kebalikannya 5 sampai 1 untuk pertanyaan negatif. Persentase hasil angket di analisis menggunakan rumus berikut (Putri & Nursia, 2025):

$$Nilai = \frac{Total\ Skor}{Skor\ Maksimum} x100\%$$

Untuk menentukan kategori persentase angket secara keseluruhan, menggunakan table dibawah ini:

Tabel 1. Kategori minat belajar

No	Rentang	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat Tinggi
2	61% - 80%	Tinggi
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Rendah
5	0,0% - 20%	Sangat Rendah

(Putri et al., 2025)

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan menggunakan jenis Penelitian tindakan kelas (PTK) melalui Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Inkuiri Berbasis Media Visual Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia pada kelas VIII B SMP Al-Kholiliyah Bangkalan. Pelaksanaan Penelitian dilakukan selama 1 siklus dengan melakukan pengamatan melalui penyebaran angket minat belajar siswa pada sebelum pembelajaran (*Pretest*) dan sesudah pembelajaran (*Posttest*). Berikut adalah hasil pengolahan data angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran menggunakan media visual interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia.

Tabel 2. Hasil angket minat belajar siswa

Kategori	Minat Belajar Siswa (Jumlah siswa)	
	Sebelum Pembelajaran	Sesudah Pembelajaran
Sangat Tinggi	0	5
Tinggi	20	21
Cukup	6	0
Rendah	0	0
Sangat Rendah	0	0

Tabel diatas memiliki perbedaan pada bagian kategori dan jumlah setiap kategori dalam hasil angket minat belajar siswa saat melakukan *pretest* maupun *posttest* yang dilakukan dalam 1 kali siklus melalui 4 tahapan diantaranya tahap perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Akting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*).

Pembahasan

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebelum melakukan pembelajaran, dan terdapat 5 siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sesudah melakukan pembelajaran. Sebelum melakukan pembelajaran terdapat 20 siswa yang memperoleh kategori tinggi dan terdapat 21 siswa yang memperoleh kategori tinggi sesudah melakukan pembelajaran. Terdapat 6 siswa yang memperoleh kategori cukup sebelum melakukan pembelajaran dan sesudah melakukan pembelajaran tidak ada siswa yang memperoleh kategori cukup.

Proses pembelajaran dikelas dilakukan menggunakan model pembelajaran inkuiri terbimbing pada materi sistem peredaran darah dengan menggunakan bantuan media visual interaktif untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Melalui pengisian angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran yang dilakukan dalam 1 siklus melalui 4 tahapan diantaranya tahap perencanaan (*Planning*), pelaksanaan (*Akting*), observasi (*Observing*), dan refleksi (*Reflecting*) yang bertujan untuk mengetahui dan mengevaluasi peningkatan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dikelas.

Pada tahap perencanaan, hal pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menyiapkan instrument yang diperlukan saat pembelajaran seperti angket minat belajar dan media visual interaktif berupa video. Angket minat belajar siswa terdiri dari 20 kriteria pertanyaan dengan dua kategori yaitu kategori pertanyaan positif dan kategori pertanyaan negatif. Angket terdiri dari 9 pertanyaan tentang pembelajaran IPA, 9 pertanyaan tentang pembelajaran IPA yang dikaitkan dengan media visual interaktif, dan 2 pertanyaan tentang pembelajaran IPA yang dikaitkan pada materi sistem peredaran darah. Terdapat 5 skala pilihan pada angket sesuai dengan rentangan skala likert diantanya tidak setuju (TS), kurang setuju (KS), ragu-ragu (R), setuju (S) dan sangat setuju (SS). Angket ini diberikan kepada siswa saat melakukan *pretest* dan *posttest*.

Pada tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan pembelajaran dikelas menggunakan pembelajaran inkuiri berbasis media visual interaktif pada materi sistem peredaran darah manusia. Model pembelajaran yang digunakan adalah inkuiri terbimbing yang terdiri dari 6 sintaks, dimulai dari tahap orientasi (*Orientation*), merumuskan masalah (*Problem Formulation*), mengajukan hipotesis (*Hypothesis Formulation*), mengumpulkan dan menganalisis data (*Experimentation*), menguji hipotesis/analisis data (*Data Analysis*) dan menarik kesimpulan (*Conclusion Drawing*). Dalam penyampain materi peneliti menggunakan PPT yang berisi materi sistem peredaran darah, video animasi dan gambar 3D organ sistem peredaran darah sebagai media pembelajaran. Pada tahap observasi peneliti melaksanakan siklus 1 dengan pengerjaan *posttest* yang dilaksanakan pada hari selasa 14 Oktober 2025 selama 2JP (80 menit). Pengumpulan data *posttest* menggunakan angket minat belajar siswa yang terdiri atas 20 pertanyaan. Pada tahap refleksi, berdasarkan data yang telah diperoleh dan diuraikan sebelumnya maka disimpulkan bahwa pembelajaran inkuiri berbasis media visual interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kesimpulan dan Saran

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebelum melakukan pembelajaran, dan terdapat 5 siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sesudah melakukan pembelajaran. Sebelum melakukan pembelajaran terdapat 20 siswa yang memperoleh kategori tinggi dan terdapat 21 siswa yang memperoleh kategori tinggi sesudah melakukan pembelajaran. Terdapat 6 siswa yang memperoleh kategori cukup sebelum melakukan pembelajaran dan sesudah melakukan pembelajaran tidak ada siswa yang memperoleh kategori cukup. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual interaktif berbasis inkuiri lebih efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi sistem peredaran darah. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, peneliti berharap artikel yang telah disusun ini dapat memberikan gambaran kepada guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat dalam mengatasi rendahnya minat belajar siswa. Dan peneliti berharap, penelitian ini dapat dilanjutkan pada siklus selanjutnya sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.

Daftar Pustaka

Aswadin, Azmin, N., & Bakhtiar. (2022). Keefektifan Penerapan Metode Simulasi Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Manusia Di Kelas VIII SMPN 8 Satap Soromandi Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, *02*(02), 06–10. https://doi.org/10.36312

Nurdianti, P., & Sholikhah, O. H. (2024). Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas 4 Terhadap Materi Piktogram Melalui Penggunaan Media Visual Interaktif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, *2*(9), 1–8. https://doi.org/10.62281

Putra, W. S. (2025). Digitalisasi Pendidikan : Integrasi Aplikasi Canva Sebagai Solusi Digital dalam Membantu Guru Sekolah Dasar Merancang Media Visual Interaktif pada Kurikulum Merdeka. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, *22*(22), 1–8.

Putri, S. ., Listiani, & Nursia. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA (Tindakan Kelas Di Kelas Ix-B Smp Negeri 5 Tarakan). *PTK Dan Pendidikan*, *11*(1), 43–50. https://doi.org/10.18592/ptk.v11i1.15872

Rahma, Y. A., & Ernawati, T. (2024). Analisis Peran Flipbook Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Pembelajaran IPA SMP/MTs. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *14*(1), 231–237.

Setiadi, I., Irhasyuarna, Y., & Kusasi, M. (2021). Pengaruh Pembelajaran Model Inkuiri Berbantuan Media Video Pada Hasil Belajar Di Tingkat Sekolah Menengah Pertama. *Journal of Banua Science Education*, *1*(2), 51–54.

Surya, I. P., Putra, A., & Wardika, I. W. G. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Upaya Peningkatan Minat Belajar Mahasiswa pada Pokok Bahasan Teori Graf. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, *XI*(2), 346–355. https://doi.org/10.5281