

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED  
INQUIRY* BERBANTUAN MEDIA *PICTORIAL RIDDLE*  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 4 BOJONEGORO**

**SKRIPSI**



**Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:  
Agung Adi Prasetyo  
21210001**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
TAHUN 2024/2025**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *GUIDED  
INQUIRY* BERBANTUAN MEDIA *PICTORIAL RIDDLE*  
TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATA  
PELAJARAN IPS KELAS VII SMPN 4 BOJONEGORO**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada IKIP PGRI Bojonegoro  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam penyelesaian  
Program Sarjana**

**Oleh**

**AGUNG ADI PRASETYO**

**NIM : 21210001**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS  
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL IKIP PGRI  
BOJONEGORO 2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Pengaruh Pembelajaran Model *Guided Inquiry* Berbantuan *Pictorial Riddle* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 4 Bojonegoro yang disusun oleh:

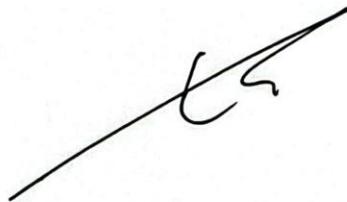
Nama : Agung Adi Prasetyo  
NIM : 21210001  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap skripsi

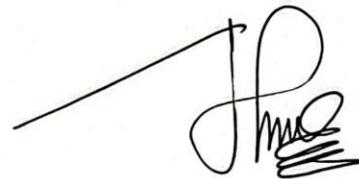
Bojonegoro, 3 Juli 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Ayis Crusma Fradani, M.Pd.  
NIDN. 0729048802



Dr. Ahmad Kholiql Amin, S.Pd., M.Pd  
NIDN. 0727088801

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Berbantuan Media *Pictorial Riddle* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 4 Bojonegoro” disusun oleh :

Nama : Agung Adi Prasetyo

NIM : 21210001

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu pengetahuan sosial, IKIP PGRI BOJONEGORO pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025.

Bojonegoro, 21 Juli 2025

Ketua ,



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.  
NIDN. 0707019001

Sekretaris,



Nur Rohman, M.Pd  
NIDN. 0713078301

Penguji I,



Dr. Taufiq Hidayat, M.Pd  
NIDN. 0727128902

Penguji II,



Ali Nooruddin, S.Si., M.Pd  
NIDN. 0703027002

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd

NIP. 196501141991032002

iii

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agung Adi Prasetyo

NIM : 21210001

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas Sintia : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**“Pengaruh Pembelajaran Model *Guided Inquiry* Berbantuan *Pictorial Riddle* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 4 Bojonegoro”**

merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 5 Juli 2025



Agung Adi Prasetyo

Nim 21210001

## ABSTRAK

Agung Adi Prasetyo (2025). Pengaruh Pembelajaran Model *Guided Inquiry* Berbantuan *Pictorial Riddle* Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 4 Bojonegoro. Skripsi, Program Studi Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro, Pembimbing (1) Ayis Crusma Fradani, M.Pd. dan Pembimbing (2) Dr. Ahmad Kholiqul Amin S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** *Guided Inquiry*, *Pictorial Riddle*, Prestasi Belajar, IPS, SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan media *Pictorial Riddle* terhadap prestasi belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VII di SMPN 4 Bojonegoro. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS, yang ditengarai oleh kurangnya minat dan motivasi belajar serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Jenis penelitian *Pre-eksperimental design* dengan bentuk desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian adalah siswa kelas VII C yang berjumlah 35 siswa, yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes prestasi belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Analisis data menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan serta Cohen's d untuk mengetahui besar pengaruh. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada nilai *posttest* dibandingkan dengan *pretest*, dengan nilai signifikansi  $< 0,05$  dan nilai Cohen's d yang menunjukkan efek sangat besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan media *Pictorial Riddle* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar IPS siswa. Penelitian ini merekomendasikan penerapan metode tersebut sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran IPS.

## ABSTRACT

Agung Adi Prasetyo (2025). The Effect of *Guided Inquiry* Learning Model Assisted by *Pictorial Riddles* on Learning Achievement of Social Studies Subjects of Class VII of SMPN 4 Bojonegoro. Thesis, Economic Education Study Program, IKIP PGRI Bojonegoro, Supervisor (1) Ayis Crusma Fradani, M.Pd. and Supervisor (2) Ahmad Kholiqul Amin S.Pd., M.Pd.

**Keywords:** *Guided Inquiry*, *Pictorial Riddle*, Learning Achievement, Social Studies, Junior High School.

This study aims to determine the effect of the Guided Inquiry learning model assisted by Pictorial Riddle media on the learning achievement of seventh grade students in Social Studies (IPS) at SMPN 4 Bojonegoro. The background of this study is based on the low learning achievement of students in the subject of Social Studies, which is suspected to be due to the lack of interest and motivation to learn and the use of less innovative learning methods. This study uses a quantitative approach with a Pre-experimental design research type with a One Group Pretest-Posttest Design design. The research sample was 35 students of class VII C, who were selected using a purposive sampling technique. Data collection techniques were carried out through learning achievement tests in the form of pretest and posttest. Data analysis used the Paired Sample t-Test test to determine the difference in learning outcomes before and after treatment and Cohen's d to determine the magnitude of the effect. The results of the analysis showed that there was a significant increase in posttest scores compared to pretest, with a significance value  $<0.05$  and Cohen's d value indicating a very large effect. Thus, it can be concluded that the Guided Inquiry learning model assisted by Pictorial Riddle media has a positive and significant effect on improving students' social studies learning achievement. This study recommends the application of this method as an effective and engaging learning alternative, particularly in social studies learning.

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Ketika kita tidak mampu mengubah situasi, artinya kita ditantang untuk mengubah diri kita sendiri.”

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena didalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil.”

Atas ridho Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dapat menyelesaikan karya ini maka dengan segalakerendahan hati karya ini saya persembahkan kepada :

- Bapak dan Ibu tercinta, yang dengan kasih sayang, doa, dan pengorbanan tanpa henti telah menjadi pilar utama dalam setiap langkah hidup penulis. Terima kasih atas cinta yang tulus dan dukungan yang tak pernah padam.
- Dosen pembimbing dan seluruh dosen di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang telah membimbing dan membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman berharga.
- Teman-teman seperjuangan, yang menjadi bagian penting dalam proses panjang ini. Kebersamaan, dukungan, dan semangat kalian menjadi kekuatan tersendiri dalam menghadapi setiap rintangan.
- Diriku sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas keteguhan hati, semangat pantang menyerah, dan keyakinan bahwa segala usaha yang dilandasi niat baik akan berbuah kebaikan.
- Almamater tercinta, IKIP PGRI Bojonegoro, tempat penulis ditempa menjadi pribadi yang lebih matang, kritis, dan bertanggung jawab.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Atas puji Allah SWT, saya berhasil menyelesaikan penulisan proposal penelitian dengan judul "Pengaruh model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan media *Pictorial Riddle* terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 4 Bojonegoro". Peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Ayis Crusma Fradhani, M.Pd..Selaku pembimbing I
2. Bapak Dr. Ahmad Kholiqul Amin, S.Pd., M.pd. Selaku pembimbing II
3. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mewariskan ilmunya kepada peneliti, semoga ilmu yang diberikan kepada peneliti menjadi berkah dan bermanfaat.

Pada penelitian ini akan mengidentifikasi permasalahan yang ada di lapangan, khususnya terkait dengan model pembelajaran yang digunakan, serta prestasi belajar siswa yang masih perlu ditingkatkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Guided Inquiry* berbantuan media *Pictorial Riddle* terhadap prestasi belajar mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 4 Bojonegoro.

Peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Semoga hasil penelitian ini bisa memberikan dampak yang berarti bagi pengembangan ilmu pendidikan ekonomi

Bojonegoro, 5 Juli 2025

Agung Adi Prasetyo

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACK .....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Definisi Operasional .....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN .....	15
A. Kajian Pustaka .....	15
B. Kerangka Teoritis.....	22
C. Kerangka Berfikir .....	41
D. Hipotesis Penelitian .....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Pendekatan Penelitian .....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	47
D. Teknik Pengumpulan Data.....	48
E. Teknik Analisis Data.....	49
F. Teknik Validasi Data .....	53
BAB IV HASIL PENLITIAN DAN PEMBAHASAN .....	58
A. Hasil Penelitian .....	58
B. Pembahasan Hasil penelitian .....	73

BAB V PENUTUP.....	87
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran .....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	93

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Penelitian terdahulu.....	19
Tabel 3 1 Desain penelitian.....	45
Tabel 3 2 Waktu pelaksanaan penelitian.....	46
Tabel 3 3 Daftar populasi siswa kelas VII .....	47
Tabel 3 4 Tingkat interval koefisien korelasi.....	56
Tabel 3 5 kriteria reabilitas soal .....	57
Tabel 4 1 Hasil uji validitas isi.....	60
Tabel 4 2 Interpretasi nilai aiken v.....	61
Tabel 4 3 Hasil validitas butir korelasi pearson .....	62
Tabel 4 4 Hasil nilai <i>pretest</i> siswa .....	64
Tabel 4 5 Hasil nilai <i>posttest</i> siswa.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka berfikir .....	43
Gambar 4 1 Hasil uji reliabilitas.....	63
Gambar 4 2 Hasil analisis descriptive statistic.....	67
Gambar 4 3 Hasil uji normalitas .....	68
Gambar 4 4 Hasil uji <i>paired</i> sample T-test .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar .....	93
Lampiran 2 Materi Pembelajaran .....	99
Lampiran 3 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> dan Kunci Jawaban .....	106
Lampiran 4 Media <i>Pictorial Riddle</i> .....	111
Lampiran 5 Daftar nama dan nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	113
Lampiran 6 Hasil uji Validitas .....	114
Lampiran 7 Lembar Validasi .....	116
Lampiran 8 Hasil Uji Reliabilitas .....	128
Lampiran 9 Hasil uji stasistic descriptive .....	128
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas .....	128
Lampiran 11 Hasil uji Paited Sample T-test dan Efect size .....	128
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian .....	129
Lampiran 13 Surat Keterangan Izin Penelitian .....	131
Lampiran 14 Surat Keterangan Selesai penelitian .....	132
Lampiran 15 Hasil Uji Coba Imstrumen Soal Test .....	133
Lampiran 16 output korelasi pearson uji coba instrumen .....	134

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia untuk meningkatkan kemampuan dan mengembangkan potensinya yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Sebagai pondasi utama pengembangan individu dan masyarakat, pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan tetapi juga menumbuhkan keterampilan, mnegembangkan potensi dan membentuk karakter. Pendidikan berkualitas akan melahirkan individu yang kompetitif, kreatif, dan mampu memberi sumbangsih penting bagi perkembangan bangsa. Pendidikan juga dapat diperoleh dari lingkungan tempat tinggal, dukungan keluarga, serta orang-orang di sekitar kita (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Melalui Pendidikan yang berkualitas, sumber daya manusia dapat berdaya saing, inovatif, dan berkontribusi secara optimal bagi kemajuan bangsa. Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yang mampu bersaing di tingkat global. Pendidikan adalah suatu hal yang mutlak yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan taraf hidup bangsa Indonesia agar tidak sampai tertinggal dengan bangsa lain (Handayani & Hidayat, 2018). Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, Pemerintah Indonesia melalui Peraturan Pemerintah No. 32

Tahun 2013 menetapkan standar minimum pendidikan yang harus dicapai. Namun, meskipun telah ada standar tersebut, pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam meningkatkan kualitas dan relevansi pembelajaran di seluruh jenjang pendidikan. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah prestasi belajar siswa. Prestasi belajar yang tinggi mencerminkan penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan dan juga keterampilan yang mereka kuasai. Dalam hal ini Guru memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran bukanlah mendominasi, tetapi membimbing, membentuk dan mengarahkan siswa untuk aktif memperoleh pemahamannya berdasarkan segala informasi yang siswa dapat. Seperti pendapat beberapa ahli bahwa berhasil atau tidaknya pendidikan bergantung apa yang diberikan dan diajarkan oleh guru (Fradani et al., 2018).

Prestasi belajar yang kurang maksimal dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari aspek internal siswa hingga pendekatan yang diterapkan oleh pendidik. Prestasi belajar siswa tidak hanya dilihat dari nilai ujian atau tugas, tetapi juga mencakup pemahaman materi dan keterampilan yang diperoleh selama proses belajar. Salah satu penyebab utama rendahnya prestasi adalah kurangnya minat belajar yang dimiliki siswa. Minat belajar yang rendah dapat memengaruhi motivasi siswa untuk lebih mendalami materi pelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil prestasi belajar mereka (Syifa et al., 2025). Minat belajar yang rendah seringkali disebabkan oleh kurangnya perhatian terhadap relevansi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Salah satu pelajaran yang sering dianggap membosankan

oleh siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Siswa sering merasa kesulitan dalam memahami materi yang dianggap sulit dan abstrak, seperti sejarah, geografi, dan ekonomi. Hal ini menyebabkan mereka kurang tertarik untuk mempelajari lebih dalam tentang IPS, yang seharusnya dapat memberikan wawasan yang luas mengenai kehidupan sosial dan budaya di sekitar mereka. Selain itu, banyak siswa yang merasa terasing dengan materi yang diajarkan dalam pelajaran IPS. Sebagian besar materi seringkali disampaikan dengan cara yang monoton dan tidak memperhatikan cara siswa belajar yang lebih aktif dan kreatif. Tanpa adanya keterlibatan aktif dari siswa dalam proses pembelajaran, mereka cenderung merasa bosan dan terputus dari materi yang diajarkan. Akibatnya, mereka tidak mampu menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan pengalaman pribadi, yang berpengaruh besar terhadap prestasi belajar mereka.

Kesulitan dalam memahami materi IPS juga menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Beberapa konsep dalam IPS memerlukan pemahaman yang mendalam tentang kejadian sejarah, perubahan sosial, atau kondisi geografis yang ada di dunia ini. Tanpa pemahaman yang baik tentang dasar-dasar tersebut, siswa akan merasa kesulitan untuk mengerti konsep yang lebih kompleks. Hal ini tentu menjadi kendala dalam meningkatkan prestasi belajar mereka, karena tanpa pemahaman yang kuat, siswa akan kesulitan untuk mengerjakan soal-soal ujian atau tugas yang berhubungan dengan materi tersebut. Penerapan model pembelajaran yang kurang aktif dan inovatif juga berperan penting dalam menurunnya prestasi belajar siswa. Banyak guru yang masih menggunakan pendekatan

pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah atau pembelajaran satu arah, yang membuat siswa merasa tidak terlibat dalam proses belajar. Padahal, siswa cenderung lebih tertarik dengan model pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Tanpa adanya inovasi dalam model pembelajaran, siswa akan merasa materi pelajaran sulit dicerna dan tidak menarik.

Pembelajaran yang aktif dan inovatif tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka. Salah satu contoh pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Pendekatan berbasis penyelidikan (*inquiry learning*) merupakan pendekatan pedagogis yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terlibat secara intensif dalam kegiatan menyelidiki, mengeksplorasi masalah, dan mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, yang secara signifikan mempengaruhi pemahaman dan pengolahan informasi (Depin et al., 2024). Penerapan model yang aktif juga dapat mendorong siswa untuk lebih berkolaborasi dengan teman-teman sekelas mereka, yang pada gilirannya akan membantu mereka dalam memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan. Diskusi kelompok, penyelidikan masalah dan presentasi hasil adalah beberapa contoh aktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Melalui pendekatan berbasis penyelidikan (*inquiry learning*) fokus tidak hanya pada pengetahuan faktual tetapi juga pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah kompleks (Depin et al., 2024). Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), model ini sangat relevan karena

memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori dengan praktik melalui penyelidikan langsung atas isu-isu sosial, ekonomi, dan politik. siswa terlibat aktif dalam penyelidikan masalah sehingga mempengaruhi motivasi dan pemahaman secara signifikan

Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga dapat menjadi solusi untuk mengatasi kurangnya minat siswa terhadap pelajaran IPS. Penggunaan media digital, seperti video, aplikasi pembelajaran, atau platform e-learning dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran yang efektif pula bisa mendorong peserta didik buat belajar secara berdikari, sebagai akibatnya mampu membuat pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Cuhanazriansyah et al., 2023). Dengan bantuan teknologi, materi yang dianggap sulit dan membosankan bisa disajikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, untuk menerapkan model pembelajaran yang aktif dan inovatif, dibutuhkan upaya yang lebih besar dari pihak sekolah dan guru. Guru perlu terus berinovasi dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang bagi siswa. Pihak sekolah juga harus memberikan dukungan penuh terhadap pengembangan profesionalisme guru, seperti pelatihan tentang model pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Tanpa dukungan yang cukup, sulit bagi guru untuk mengubah model pembelajaran yang sudah lama diterapkan. Untuk mengatasi masalah ini, selain memperbaiki metode pembelajaran, penting juga untuk melibatkan orang tua dalam proses pendidikan. Orang tua memiliki

peran yang sangat penting dalam membentuk minat dan motivasi belajar anak. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif di rumah, sehingga siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar (Wuryantoro & Ayu, 2024). Dukungan orang tua yang aktif dalam pendidikan anak dapat membantu meningkatkan minat belajar dan pada akhirnya, meningkatkan prestasi akademik siswa di sekolah. Dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, diharapkan siswa dapat mengatasi kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPS. Selain itu, dengan dukungan dari berbagai pihak, baik itu guru, sekolah, maupun orang tua, prestasi belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan Drs. Panata selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 4 Bojonegoro prestasi belajar siswa kelas VII masih kurang maksimal. Salah satu faktornya yaitu pembelajaran satu arah membuat siswa menjadi pasif sehingga siswa kesulitan memahami materi pelajaran IPS. Ditambah dengan keabstrakan mata pelajaran IPS membuat motivasi belajar siswa menjadi menurun. Pada saat proses pembelajaran, siswa masih ada yang asyik ramai dengan teman sebangku tanpa memperhatikan materi yang diajarkan. Hal ini berdampak terhadap prestasi belajar yang menurun dan perlu adanya Tindakan lebih lanjut mulai dari model pembelajaran dan lain sebagainya. Dari jumlah kelas VII SMPN 4 Bojonegoro sebanyak enam kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dan VII F dengan jumlah siswa sebanyak 210 siswa. Pada kelas VII C perlu mendapatkan perhatian lebih, karena dari 35 siswa sebanyak 65 % siswa mengalami

kesulitan dalam memahami materi pelajaran IPS. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa menurun. Berdasarkan temuan-temuan permasalahan yang ada di kelas VII SMPN 4 Bojonegoro menjadikan indikator bahwa perlunya upaya meningkatkan prestasi belajar siswa, sehingga siswa dapat mencapai hasil yang optimal yang sesuai dengan potensi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menciptakan kebutuhan akan model pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran serta mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Salah satu pendekatan yang bisa ditawarkan adalah model pembelajaran *Guided Inquiry*.

Model ini menekankan peran aktif siswa dalam proses belajar dengan memberikan kesempatan bagi mereka untuk mencari informasi, berinteraksi, dan menemukan konsep-konsep baru melalui bimbingan dari guru. Dalam model ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi lebih terlibat dalam proses penemuan yang dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Namun, penerapan model ini membutuhkan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar dapat memaksimalkan keberhasilannya. Salah satu media pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa adalah *Pictorial Riddle* (teka-teki bergambar). *Pictorial Riddle* menggabungkan elemen visual yang menarik dengan unsur teka-teki, yang dapat merangsang rasa penasaran dan kreativitas siswa. Media ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan gambar yang menggambarkan suatu masalah atau konsep, sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan

media juga dapat mengurangi rasa bosan siswa pada proses pembelajaran, serta dapat menarik perhatian siswa pada pembelajaran yang sedang dilaksanakan (Stevani et al., 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan *Pictorial Riddle* dalam pembelajaran IPS dengan model pembelajaran *Guided Inquiry* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

*Pictorial Riddle* telah terbukti membantu siswa memahami konsep dalam bidang sains dan matematika, tetapi penelitian tentang bagaimana menggunakannya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sangat sedikit. Sebagian besar siswa menganggap IPS sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami karena banyaknya konsep abstrak seperti sejarah, geografi, dan ekonomi. Salah satu kendala utama dalam pembelajaran IPS adalah kurangnya sumber pembelajaran visual yang dapat membantu siswa memahami konsep IPS dan hubungannya dengan dunia nyata. Akibatnya, penelitian ini mengisi celah dengan memeriksa seberapa efektif *Pictorial Riddle* sebagai media untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPS yang rumit dan abstrak. Siswa akan semakin tidak tertarik untuk belajar jika media pembelajaran tetap konvensional dan tidak inovatif. Pada akhirnya, ini akan berdampak negatif pada prestasi belajar mereka.

Selain itu, *Guided Inquiry* sebagai model pembelajaran aktif lebih banyak diterapkan dalam mata pelajaran sains dibandingkan IPS. Hal ini karena model ini dirancang untuk mendorong siswa melakukan eksplorasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah. Namun, masih sedikit penelitian yang membahas bagaimana *Guided Inquiry* dapat diadaptasi secara optimal dalam pembelajaran IPS, khususnya di tingkat SMP. Padahal, dalam IPS, siswa juga

perlu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis untuk memahami isu-isu sosial dan ekonomi. Jika model pembelajaran yang digunakan tetap didominasi oleh ceramah dan hafalan tanpa pendekatan investigatif, maka siswa akan kesulitan dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam serta kurang mampu menghubungkan konsep IPS dengan fenomena sosial di sekitar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk mengeksplorasi bagaimana *Guided Inquiry* dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Arif & Asikhin, 2022) dengan judul Efektivitas Model Pembelajaran *Guided Inquiry* Berbantuan Metode *Pictorial Riddle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik telah menunjukkan bahwa media *Pictorial Riddle* dan model *Guided Inquiry* membawa pengaruh positif. Namun, belum ada penelitian yang menggabungkan kedua pendekatan ini secara menyeluruh dalam pembelajaran IPS. Banyak penelitian masih berfokus pada penggunaan satu metode saja, tetapi tidak memeriksa bagaimana model pembelajaran aktif dapat bekerja sama dengan media pembelajaran visual. Siswa mungkin kehilangan fokus dan kesulitan memahami materi jika hanya menggunakan *Guided Inquiry* tanpa didukung media yang menarik. Sebaliknya, jika *Pictorial Riddle* hanya digunakan tanpa model pembelajaran yang sistematis, siswa mungkin hanya mendapatkan motivasi untuk belajar tetapi tidak memahami konsep secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah kombinasi antara *Guided Inquiry* dan *Pictorial Riddle* dapat menjadi

solusi yang efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.

Dengan potensi yang dimiliki oleh SMPN 4 Bojonegoro, baik dari sisi latar belakang siswa maupun fasilitas yang memadai, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Selain itu, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi praktis bagi para guru di SMPN 4 Bojonegoro dan sekolah-sekolah lainnya dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum IPS yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman, serta memberikan wawasan baru dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis media yang kreatif dan inovatif. Sehingga, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi peningkatan prestasi siswa di SMPN 4 Bojonegoro, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran di era digital.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah adalah sebagai berikut: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII SMPN 4 Bojonegoro dengan pembelajaran model Guided Inquiry berbantuan media Pictorial Riddle?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui apakah model *Guided Inquiry* berbantuan media *Pictorial Riddle* berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran IPS kelas VII di SMPN 4 Bojonegoro.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penguatan teori *Guided Inquiry* : Hasil penelitian dapat memperkaya pemahaman pemahaman tentang bagaimana model *Guided Inquiry* belkerja secara efektif, terutama Ketika dipadukan dengan *Pictorial Riddle*.
- b. Validasi penggunaan media *Pictorial Riddle* : penelitian ini dapat memberikan bukti empiris tentang efektifitas *Pictorial Riddle* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa.
- c. Kontribusi pada pengembangan kurikulum : Temuan penelitian ini bisa menjadi dasar untuk pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Guru : Hasil penelitian bisa menjadi rekomendasi untuk guru dalam penerapan model *Guided Inquiry* berbantuan *Pictorial Riddle*, guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

- b. Siswa : model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, menganalisis informasi, dan memecahkan masalah sehingga berdampak pada prestasi belajar siswa.
- c. Sekolah : Dengan hasil penelitian ini sekolah dapat menerapkan model pembelajaran yang efektif, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar secara keseluruhan dan meningkatkan reputasi sekolah di mata masyarakat.
- d. Peneliti : Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk penelitian lebih lanjut, misalnya dengan mengkaji efektivitas metode lain atau pada kelompok siswa yang berbeda.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Model pembelajaran *Guided Inquiry***

Model pembelajaran *Guided Inquiry* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep atau jawaban secara mandirimelalui serangkaian pertanyaan yang disusun secara sistematis. Dalam model ini guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam mencari dan mengeksplorasi informasi.

### **2. Media *Pictorial Riddle***

*Pictorial Riddle* merupakan media pembelajaran berupa gambar atau ilustrasi yang disertai tek-teki visual. Gambar ini digunakan untuk memancing rasa ingin tahu dan mengarahkan siswa dalam proses pemecahan masalah atau pencarian terkait informasi yang sedang dipelajari. Pada penelitian ini akan menggunakan gamabr berupa kegiatan

yang berkaitan dengan tawar menawar. Kemudian siswa diminta untuk menemukan konsep yang ada dalam Pictorial Riddle.

### 3. Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah ukuran yang diperoleh siswa sepanjang proses pembelajaran, yang kemudian akan dievaluasi setelah dilakukan penilaian. Dalam penelitian ini, fokus pengukuran prestasi belajar terletak pada ranah kognitif, yang merupakan elemen krusial dalam proses pembelajaran. Pada ranah kognitif mencakup kemampuan untuk memahami, menganalisis, dan mengevaluasi. Kemampuan-kemampuan tersebut menjadi indikator penting dalam mengukur pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik.

### 4. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada kajian antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat. Pada penelitian ini akan meneliti pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan topik mengenai permintaan dan penawaran. Materi yang diajarkan mencakup pengertian permintaan, pengertian penawaran, serta konsep-konsep yang berkaitan dengan keduanya. Siswa diharapkan dapat menganalisis materi yang telah dipelajari bersama dan menyampaikan hasil diskusi kelompok mengenai topik tersebut.