

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* BERBASIS MEDIA  
KARTU SAMBUNG DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
KELAS IV SDN 01 GAJAH MATI**

**ELSA OCTAVIA  
2021143076**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan di antaranya seperti bahan ajar atau penggunaan media pembelajaran di sekolah belum dilakukan secara maksimal. pembelajaran yang lebih cenderung berpusat pada guru yang mengakibatkan kurangnya keaktifan pada siswa serta mengakibatkan hasil belajar yang rendah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu sambung domino pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Gajah Mati. Penelitian ini menggunakan metode *quasi* eksperimen dengan pendekatan kuantitatif desain penelitian *non-equivalent control group design*. Hasil penelitian ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis, didapatkan nilai *sig.(2-tailed)*  $0,001 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu sambung domino. Dengan nilai rata-rata siswa *posttest* kelas control yaitu 61,8 pada *posttest*. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu 74,6. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas control setelah diberikan perlakuan. Jadi model pembelajaran *inquiry* berbasis media kartu sambung domino memiliki hasil yang lebih baik dan bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** model pembelajaran *inquiry*, kartu sambung domino, hasil belajar siswa.