

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBASIS MEDIA KARTU DILEMA MORAL TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**SEPTA ANGGRAENI
NPM 2213053241**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA KARTU DILEMA MORAL TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

SEPTA ANGGRAENI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 55 peserta didik yang ditentukan melalui teknik *purposive sampling*, terdiri dari kelas IV C sebagai kelas eksperimen (27 orang) dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (28 orang). Pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pretest* dan *posttest*) serta observasi. Hasil analisis data menggunakan uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai $F_{hitung} (4,572) > F_{tabel} (4,30)$ dengan signifikansi $0,042 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Persentase ketuntasan KKTP pada kelas eksperimen (88,88%) juga lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (60,71%). Simpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

Kata kunci: *Discovery Learning*, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila, Kartu Dilema Moral

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF DISCOVERY LEARNING MODEL BASED ON MORAL DILEMMA CARD MEDIA ON PANCASILA EDUCATION LEARNING OUTCOMES OF FOURTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

SEPTA ANGGRAENI

The problem in this research was the low learning outcomes of Pancasila Education among fourth-grade students at SDIT Muhammadiyah Gunung Terang. This study aimed to determine the effect of the discovery learning model based on moral dilemma card media on students' learning outcomes. The research method used was a quantitative quasi-experimental with a non-equivalent control group design. The research sample consisted of 55 students selected through purposive sampling, divided into class IV C as the experimental group (27 students) and class IV B as the control group (28 students). Data were collected through tests (pre-test and post-test) and observations. The results of the data analysis using simple linear regression showed that $F\text{-count} (4.572) > F\text{-table} (4.30)$ with a significance level of $0.042 < 0.05$, meaning that H_a was accepted. The percentage of learning mastery (KKTP) in the experimental class (88.88%) was also higher than in the control class (60.71%). The conclusion of this study was that there was a significant influence of the discovery learning model based on moral dilemma card media on the improvement of Pancasila Education learning outcomes for students.

Keywords: Discovery Learning, Learning Outcomes of Pancasila Education, Moral Dilemma Cards.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
BERBASIS MEDIA KARTU DILEMA MORAL TERHADAP
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

SEPTA ANGGRAENI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

Judul Skripsi

**: PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN
DISCOVERY LEARNING BERBASIS
MEDIA KARTU DILEMA MORAL
TERHADAP HASIL BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA
DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa

: Septa Anggraeni

No. Pokok Mahasiswa

: 2213053241

Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Deviyanti Pangestu, M.Pd.
NIP 199308032024212048**

**Muhisom, M.Pd.I.
NIP 198507092025211035**

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002**

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Deviyanti Pangestu, M.Pd.



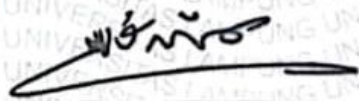
Sekretaris

: Muhisom, M.Pd.I



Penguji Utama

: Dr. Muhammad Nurwahidin,
M.Ag., M.Si.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Alber Maydiantoro, S.Pd., M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 3 Juni 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Septa Anggraeni
NPM : 2213053241
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media Kartu Dilema Moral Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar” tersebut adalah asli penelitian saya, kecuali bagian bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Metro, 2 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan



Septa Anggraeni

NPM 2213053241

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Septa Anggraeni lahir di Bandar Lampung pada tanggal 21 September 2004. Peneliti merupakan anak ke empat dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Suratno (Alm) dan Ibu Sunarsih.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. TK Aisyiyah Bustanul Athfal Gunung Terang.
2. SDIT Muhammadiyah Gunung Terang.
3. SMP Quran Darul Fattah.
4. SMA Quran Darul Fattah.

Tahun 2022 peneliti terdaftar sebagai mahasiswi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan (IP), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama menjalani perkuliahan S-1, peneliti mengikuti organisasi Forkom PGSD sebagai anggota Divisi Minat Bakat pada tahun 2022-2023 dan FPPI Kampus B sebagai anggota kemuslimahan pada tahun 2022-2023. Januari-Februari tahun 2025, peneliti melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 08 Batu Putih dan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Marho Dadi, Kecamatan Batu Putih, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung.

MOTTO

"Janganlah kamu (merasa) lemah dan jangan (pula) bersedih hati, padahal kamu paling tinggi (derajatnya) jika kamu orang-orang mukmin"

(QS. Ali-Imran : 139)

PERSEMBAHAN

Bismilahirrahmanirahim

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang selalu memberikan nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tiada lembar yang paling indah dalam karya sederhana ini kecuali lembar persembahan.

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Suratno (Alm) dan Ibu Sunarsih, kepada kedua sosok luar biasa yang menemani segala perjalanan hidupku, terimakasih banyak atas segala dukungan, doa, dan kasih sayangnya sehingga aku bisa sampai pada tahap ini, yang tiada lelah mengasahi dan membesarkan diriku dengan penuh cinta, mengiringi langkahku dengan doanya, dan menemani perjalananku dengan restunya.

Dengan semua doa, keringat dan kasih yang Bapak dan Ibu berikan untukku, aku tidak akan mampu membalasnya, namun semoga dari karya ini dapat menjadi jalan amal untuk kedua orang tuaku yang sudah mendidikku dan memberikan pendidikan yang layak untukku.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Media Kartu Dilema Moral Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan, masukan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati yang amat tulus peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A.IPM., Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung dan selaku Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD Universitas Lampung yang senantiasa mendukung fasilitas administrasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Deviyanti Pangestu, M.Pd., selaku Ketua Penguji yang telah membimbing dan memberikan arahan serta masukan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Muhsom, M.Pd. I., selaku Sekretaris Penguji sekaligus Pembimbing Akademik yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Roy Kembar Habibi, M.Pd. selaku Dosen Validator yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat guna penyelesaian skripsi ini.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala sekolah, Wali Kelas IV A. Wali kelas IV B dan IV C, serta peserta didik kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan uji instrument penelitian serta berpartisipasi dalam penelitian ini.
10. Sahabat-sahabatku Liza, Kak Nadia dan Qonita yang selalu memberikan semangat, meluangkan waktu, dan menghiburku, serta bantuan dan dukungannya dalam keluh kesahku.
11. Teman-teman seperjuanganku Sisil dan Nadia yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Sebagai penutup, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 2 Juni 2026
Peneliti

Septa Anggraeni
NPM 2213053241

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Belajar	9
1. Pengertian Belajar	9
2. Teori Belajar	10
B. Model Pembelajaran	12
1. Model Pembelajaran Kontekstual	12
2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah	13
3. Model Pembelajaran Kooperatif	13
4. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	14
5. Model Pembelajaran Berbasis Proyek	14
C. Hasil Belajar dan Pendidikan Pancasila	16
1. Pengertian Hasil Belajar	16
a. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	17
2. Pengertian Pendidikan Pancasila	18
a. Tujuan Pendidikan Pancasila	19
D. Media Kartu Dilema Moral	19
1. Pengertian Media Kartu Dilema Moral	19
2. Keterkaitan Media Kartu Dilema Moral dengan Butir-Butir Pancasila	23
3. Kelebihan Media Kartu Dilema Moral	24
E. Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	25
2. Sintak Model <i>Discovery Learning</i>	26
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Discovery Learning</i>	30
F. Tinjauan Pustaka Lain	31
1. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	31

G. Penelitian Relevan	31
H. Kerangka Pikir	34
I. Hipotesis Penelitian	36
III. METODE PENELITIAN.....	37
A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	37
1. Jenis Penelitian.....	37
2. Desain penelitian	37
B. Pengaturan Penelitian	38
1. Tempat Penelitian	38
2. Waktu Penelitian.....	38
3. Subjek Penelitian.....	38
C. Prosedur Penelitian	39
D. Populasi dan Sampel.....	39
1. Populasi.....	39
2. Sampel	40
E. Variabel Penelitian.....	41
1. Variabel Independen (Bebas)	41
2. Variabel Dependen (Terikat)	41
F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional.....	41
1. Definisi Konseptual.....	41
2. Variabel Y	42
1. Definisi Operasional	42
2. Variabel Y	43
G. Teknik Pengumpulan Data	43
1. Teknik Tes	43
2. Teknik Non Tes	43
H. Instrumen Penelitian	47
1. Uji Coba Instrumen Penelitian	47
2. Uji Prasyarat Instrumen	49
I. Teknik Analisis Data.....	55
1. Uji Normalitas	55
2. Uji Homogenitas	56
3. Uji Normal Gain (N-Gain).....	57
J. Uji Hipotesis Penelitian	57
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Pelaksanaan Penelitian.....	59
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	61
3. Hasil Analisis Data Penelitian.....	62
4. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	68
5. Hasil Uji Hipotesis Penelitian	72
B. Pembahasan.....	73
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil <i>Pre-Test</i> Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.....	3
2. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang.....	40
3. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i>	44
4. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik	45
5. Kriteria Penilaian Observasi	47
6. Kisi-Kisi Instrumen Soal	48
7. Klasifikasi Validitas	50
8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal.....	50
9. Klasifikasi Reliabilitas	51
10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	52
11. Hasil Analisa Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	53
12. Kriteria Uji Daya Pembeda	54
13. Hasil Analisis Data Daya Beda Soal	54
14. Klasifikasi N-Gain.....	57
15. Jadwal dan Kegiatan Pembelajaran	59
16. Deskripsi Hasil Penelitian.....	61
17. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
18. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	65
19. Rekapitulasi Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik	67
20. Hasil Uji Normalitas.....	68
21. Hasil Uji Homogenitas	69
22. Hasil Uji N-Gain Kelas Eksperimen	70
23. Hasil Uji N-Gain Kelas Kontrol.....	71
24. Model Persamaan Regresi	72
25. Hasil Uji Hipotesis	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	35
2. Desain penelitian (<i>Nonequivalent Control Group Design</i>)	38
3. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	63
4. Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	64
5. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	66
6. Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	66
7. Peneliti menyajikan kartu dilema moral	75
8. Diskusi peserta didik	75
9. Presentasi peserta didik	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan.....	88
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	89
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen	90
4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen	91
5. Surat Izin Penelitian	92
6. Surat Balasan Izin Penelitian	93
7. Surat Validasi Instrumen	94
8. Surat Validasi Modul Ajar.....	95
9. Surat Validasi Media	96
10. Pre-test Kelas IV A	97
11. Nilai Pre-test Kelas IV B	98
12. Nilai Pre-test Kelas IV C	99
13. Nilai Pre-test Kelas IV D	100
14. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	101
15. Modul Ajar Kelas Kontrol	107
16. Soal Uji Instrumen	113
17. Instrumen Pretest-Posttest Pendidikan Pancasila	119
18. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran.....	124
19. Dokumentasi Jawaban Peserta Didik	125
20. Lembar Kerja Peserta Didik.....	127
21. Media Kartu Dilema Moral.....	130
22. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	131
23. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	133
24. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	139
25. Hasil Uji Validitas.....	140
26. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas.....	144
27. Hasil Uji Reabilitas	145
28. Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas	149
29. Data Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	150
30. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	151
31. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	152
32. Hasil Uji Normalitas.....	153
33. Hasil Uji Homogenitas	154

34. Hasil Uji N-Gain	155
35. Hasil Uji Hipotesis	156
36. Dokumentasi Penelitian Pendahuluan	158
37. Dokumentasi Uji Instrumen.....	159
38. Dokumentasi Kelas Eksperimen	160
39. Dokumentasi Kelas Kontrol.....	161

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah tempat untuk menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten sekaligus memfasilitasi perkembangan individu sebagai makhluk rasional, pribadi mandiri, serta warga negara yang bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan merupakan upaya untuk mendorong pertumbuhan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran (intelektual), dan tubuh anak-anak untuk mencapai kesempurnaan hidup dan keselarasan dengan dunianya. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada bagaimana proses belajar berlangsung dalam diri peserta didik (Febrianti, 2021).

Salah satu kriteria untuk menilai keberhasilan suatu proses pembelajaran adalah hasil belajarnya. Perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik sebagai hasil dari kegiatan belajar dikenal sebagai hasil belajar. Capaian pembelajaran adalah tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, yang ditunjukkan dengan nilai ujian yang digunakan untuk mengidentifikasi berbagai materi pokok bahasan, oleh karena itu, memperoleh hasil belajar yang optimal tidak hanya penting untuk mata pelajaran umum, tetapi juga untuk mata pelajaran yang membentuk karakter dan nilai bangsa, seperti pendidikan Pancasila (Nurbaiti, dkk., 2022).

Pendidikan Pancasila merupakan bagian penting dari kurikulum sekolah dasar di Indonesia. Tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami

dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Fernanda, 2024). Sebagai program pendidikan yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, pendidikan pancasila berfungsi sebagai sarana pembinaan dan penegakan nilai-nilai moral dan akhlak mulia yang tertanam dalam budaya bangsa. Nilai-nilai ini diharapkan menjadi jati diri yang tercermin dalam perilaku peserta didik dalam kehidupan sehari-hari sebagai individu, anggota masyarakat, dan ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan: (1) berpikir kritis, logis, dan kreatif; (2) berperan serta secara aktif, bertanggung jawab, dan berperilaku cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi; (3) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan ciri khas masyarakat Indonesia sehingga mampu hidup berdampingan dengan bangsa lain; dan (4) berinteraksi secara langsung dengan negara lain dalam ketentuan internasional melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (Kusman, 2020).

Namun, pada kenyataan yang terjadi di lapangan tidak semua peserta didik mampu mencapai tujuan tersebut. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Amir Danis dan Siti Rahmadhani di SDN 064981 MEDAN ditemukan bahwa masih banyak didapatkan kurangnya penanaman pendidikan karakter dalam diri peserta didik. Selain itu masih didapatkan hasil belajar peserta didik yang masih tergolong rendah. Nilai rata-rata hasil belajar peserta didik yang didapatkan masih dibawah nilai KKTP yaitu 45-60. Sedangkan Nilai KKTP yang telah ditetapkan di SDN 064981 Medan adalah 65 (Danis dan Siregar, 2022).

Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila juga terjadi di SDIT Muhammadiyah Gunung Terang, berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Agustus 2025 menunjukkan bahwa peserta didik masih kesulitan jika dihadapkan oleh kasus dilema moral, beberapa peserta didik juga ditemukan masih kesulitan dengan

penerapan nilai pancasila. Hal ini terlihat dari nilai hasil *pre-test* peserta didik yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil *Pre-Test* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

No	Kelas	KKTP	Jumlah Peserta Didik	Tercapai	Belum Tercapai	Presentase	
						Tercapai	Belum Tercapai
1	IV A	70	26	15	11	57,69%	42,31%
2	IV B	70	28	13	15	46,42%	53,57%
3	IV C	70	27	9	18	33,33%	66,66%
4	IV D	70	27	14	13	51,85%	48,15%
Jumlah Total			108	51	57	47,22%	52,78%

Berdasarkan data pada tabel 1, dapat diketahui bahwa sebagian peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Secara keseluruhan, dari 108 peserta didik di keempat kelas hanya 51 orang (47,22%) yang mencapai KKTP, sedangkan 57 orang (52,78%) belum mencapainya, hal ini menunjukkan bahwa lebih dari 50% peserta didik belum tuntas. Data di atas sejalan dengan temuan bahwa peserta didik kesulitan ketika dihadapkan dengan kasus-kasus dilema moral yang membutuhkan analisis nilai-nilai Pancasila. Sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik masih kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai pancasila dalam situasi kompleks seperti aspek analisis dan evaluasi.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat *teacher-centered* dan kurangnya penggunaan media yang dapat mensimulasikan isu-isu moral dalam kehidupan nyata. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah pendekatan pembelajaran yang mampu mengubah peran peserta didik dari penerima informasi pasif menjadi penjelajah aktif (*active explorer*) yang dapat mengalami dan menganalisis nilai-nilai tersebut dalam konteks yang nyata dan simulatif.

Berdasarkan permasalahan hasil belajar di atas menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai hasil dan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat harus diterapkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang disampaikan oleh instruktur secara khas dan ditunjukkan dari awal hingga akhir, (Lase dan Ndruru, 2022). Model adalah suatu gagasan untuk mengajarkan suatu mata pelajaran agar dapat mencapai tujuan tertentu. Strategi, pendekatan, metode, dan teknik merupakan bagian dari model pembelajaran (Hulu dan Telaumbanua, 2022).

Implementasi Kurikulum Merdeka dirancang untuk memfasilitasi pertumbuhan baik kompetensi maupun karakter peserta didik, yang diwujudkan melalui penerapan berbagai model pembelajaran yang mendukung terwujudnya tujuan tersebut (Kemenristekdikti, 2022), salah satunya adalah model pembelajaran *discovery learning*. *Discovery learning Method* adalah pendekatan belajar aktif dan langsung yang diciptakan oleh Jerome Bruner pada tahun 60-an. Bruner menekankan bahwa belajar harus sambil melakukan, atau *learning by doing*. Dengan metode ini, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. *Discovery learning* adalah metode pendidikan umum yang memungkinkan pengembangan pembelajaran konstruktivis dalam lingkungan belajar berbasis sekolah.

Paradigma pembelajaran ini dapat dikarakterisasi lebih lanjut sebagai proses di mana peserta didik secara intuitif memahami konsep, makna, dan hubungan untuk akhirnya mencapai suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi ketika peserta didik menggunakan proses mental mereka untuk menemukan konsep dan prinsip. Hal ini dicapai melalui kegiatan seperti observasi, klasifikasi dan analisis, prediksi, penentuan, dan inferensi. Proses yang disebutkan di atas dikenal sebagai proses kognitif untuk

menyerap konsep dan prinsip dalam pikiran (PG Dikdas, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran dengan model *discovery learning* dianggap tepat karena menekankan pada proses penemuan konsep oleh peserta didik, dengan model ini peserta didik dapat secara aktif menganalisis masalah, mengumpulkan data, dan menarik kesimpulan, sehingga diharapkan pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai Pancasila akan lebih mendalam dan relevan.

Selain model pembelajaran, untuk mendukung peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik juga membutuhkan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik sehingga mereka dapat meningkatkan proses belajar peserta didik (Hasan dkk., 2021 : 27). Media pembelajaran merupakan alat atau wahana yang meningkatkan efektivitas dan mutu transfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik selama proses belajar mengajar (Akbar dkk., 2023). Namun, tampaknya banyak peserta didik saat ini merasa bosan akibat kegiatan belajar yang rutin, berulang-ulang, dan santai, seperti pembelajaran yang hanya bergantung pada buku teks dan ceramah pendidik. Kemampuan pendidik yang kurang memadai dalam menggunakan teknologi dan mengoptimalkan materi pembelajaran mungkin menjadi hambatan utama dalam proses belajar mengajar (Gunawan, 2023).

Media kartu dilema moral merupakan solusi efektif untuk menumbuhkan minat dan hasil belajar peserta didik. Kartu dilema moral berisikan suatu gambar permasalahan moral yang biasa terjadi di sekitar peserta didik serta deskripsi permasalahan, peserta didik diminta untuk berdiskusi mengenai permasalahan moral yang mereka temui sehingga peserta didik dapat berpikir kreatif dan kritis untuk memecahkan masalah tersebut. Gambar di dalam kartu dibuat berwarna dengan animasi yang menarik sehingga membuat peserta didik tertarik dan menganggap pembelajaran menjadi menyenangkan.

Penerapan media kartu dilema moral diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran pendidikan pancasila, media yang berbentuk kartu berisikan gambar animasi menarik dan skenario moral dalam kehidupan nyata dapat membuat peserta didik mengalami langsung contoh permasalahan moral yang konkret sehingga peserta didik tidak hanya menghafal butir-butir pancasila namun dapat memaknai nilai dalam konteks yang autentik. Media ini memaksa peserta didik untuk terlibat secara mental dan emosional dimana peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi harus menganalisis situasi, berargumentasi, mendengarkan perspektif lain, dan bersama-sama mencari solusi. Proses ini sangat efektif untuk melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti memilih model pembelajaran *Discovery learning* berbasis media kartu dilema moral sebagai solusi. Kombinasi ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kontekstual, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik, khususnya dalam kemampuan menganalisis dan menyelesaikan kasus dilema moral.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila
2. Kurangnya media inovatif

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka, pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Model *Discovery learning* (X).
2. Hasil Belajar Pendidikan Pancasila (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini

adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media kartu dilema moral terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SDIT Muhammadiyah Gunung Terang Tahun Pelajaran 2025/2026?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV di SDIT Muhammadiyah Gunung Terang Tahun Pelajaran 2025/2026”.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai belah pihak, baik itu secara teoretis atau secara praktis. Manfaat yang diharapkan yaitu.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan serta pemikiran yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya di sekolah dasar agar dapat membantu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

a. Peserta Didik

Proses pembelajaran menggunakan model *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik baik secara individu atau kelompok, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Pendidik

Memberikan pemahaman kepada pendidik serta memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dengan penerapan model

pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral, harapanya pendidik dapat menerapkannya dengan tepat, serta diharapkan model pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu inovasi dalam pembelajaran supaya tercipta pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di SDIT Muhammadiyah Gunung Terang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses mengubah perilaku yang mencakup informasi, kemampuan, dan sikap yang diperoleh melalui praktik dan pengalaman (Sasmita dan Harjono, 2021). Tujuan dari proses pembelajaran adalah mengubah sikap, pengetahuan, dan kemampuan peserta didik. Belajar adalah proses mental atau psikologis yang dihasilkan dari interaksi aktif seseorang dengan lingkungannya dan mengubah karakteristik kognitif, psikomotorik, dan emosionalnya secara relatif permanen (Darmad, 2017).

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara (Suprihatiningrum, 2020:13).

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan di atas, belajar adalah proses yang mengubah sikap, pengetahuan, keterampilan, dan tingkah laku seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan interaksi dengan dunia sekitar. Proses ini berlangsung secara aktif dan melibatkan elemen

afektif, psikomotor, dan kognitif. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan setiap orang.

2. Teori Belajar

Teori pembelajaran menjelaskan bagaimana interaksi dengan lingkungan menyebabkan perubahan kualitas kognitif, emosional, dan psikomotorik seseorang di berbagai bidang. Teori pembelajaran hadir dalam berbagai bentuk, yaitu.

1. Teori *Behaviorisme*

Teori belajar behavioristik atau tingkah laku menjelaskan bahwa perubahan tingkah laku sebagai interaksi antara stimulus dan respons. Menurut penganut teori ini, belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Teori behavioristik hanya menganalisis perilaku yang tampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan, dan diramalkan. Teori kaum *behavioris* lebih dikenal dengan nama teori belajar karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Kaum behavioristik tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional; behavioristik hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan (Suprihatiningrum, 2020: 3).

2. Teori Kognitivisme

Teori pembelajaran kognitif mengedepankan proses daripada hasil yang diharapkan, klaim Wisman (2020). Teori ini memandang pembelajaran sebagai proses mengubah pemahaman dan persepsi seseorang terhadap sesuatu (Harefa dkk., 2024). Dengan demikian, pembelajaran memerlukan pemahaman yang lebih mendalam sekaligus reaksi terhadap stimulus.

3. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme melibatkan peserta didik secara aktif dalam menciptakan pengetahuan mereka sendiri dengan membandingkan

dan menghubungkan materi yang baru dipelajari dengan pengetahuan yang sudah ada untuk menghasilkan pengetahuan baru dalam sistem kognitif mereka (Mustafa dan Roesdiyanto, 2021).

4. Teori Humanistik

Teori humanistik menekankan pentingnya memanusiakan orang lain. Pemahaman peserta didik terhadap lingkungan dan diri mereka sendiri merupakan indikator kunci efektivitas teori ini (Sumantri dan Ahmad, 2019). Oleh karena itu, pembelajaran harus mendorong pertumbuhan manusia secara utuh dan tidak hanya berfokus pada perolehan pengetahuan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar adalah proses perubahan perilaku dalam pengelolaan informasi yang diperoleh oleh peserta didik. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme memandang bahwa pembelajaran merupakan proses aktif di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan masalah nyata.

Berdasarkan teori pembelajaran konstruktivis, yang menekankan partisipasi aktif peserta didik dalam konstruksi pengetahuan, hal ini sejalan dengan model pembelajaran *discovery learning* berbasis kartu dilema moral yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan prinsip pembelajaran Pancasila, yang menganjurkan internalisasi nilai-nilai melalui inkuiri mandiri, paradigma ini berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan efektivitas kedua komponen tersebut dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila untuk peserta didik sekolah dasar kelas IV dengan menggabungkan kartu dilema moral yang menggambarkan prinsip-prinsip konflik.

B. Model Pembelajaran

Arends mendefinisikan model pembelajaran sebagai strategi atau kerangka kerja yang dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh beragam pengetahuan, sikap, dan kemampuan. Dengan demikian, model pembelajaran adalah strategi berbasis teori psikologi yang berfungsi sebagai panduan bagi para pendidik dalam mengatur dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar. (Faturrahman, 2020 : 30)

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Model Pembelajaran Kontekstual adalah konsep dalam pendidikan yang berfokus pada bagaimana materi pembelajaran berhubungan dengan pengalaman dunia nyata peserta didik sehingga mereka dapat menggunakan dan membuat hubungan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Konsep pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran kontekstual dapat membantu pendidik dalam menghubungkan konten yang mereka ajarkan dengan keadaan nyata peserta didik dan menginspirasi peserta didik untuk menarik hubungan antara pengetahuan yang mereka miliki dan bagaimana pengetahuan tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Nurhadi, 2002).

Langkah-langkah pembelajaran kontekstual, yaitu.

1. Dorong gagasan bahwa anak-anak akan belajar lebih efektif jika mereka bekerja mandiri dan membangun keterampilan serta pengetahuan baru mereka sendiri.
2. Berusahalah untuk bertanya tentang semua mata pelajaran yang disarankan.
3. Dorong rasa ingin tahu peserta didik dengan mengajukan pertanyaan.
4. Bangun komunitas belajar melalui percakapan, kegiatan kelompok, sesi tanya jawab, dan cara lainnya.
5. Gunakan model untuk menggambarkan pembelajaran.
6. Setelah pertemuan, lakukan refleksi.
7. Lakukan evaluasi faktual dan objektif.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran berbasis masalah adalah jenis pembelajaran yang menggunakan masalah nyata (autentik) yang tidak terstruktur yang memungkinkan peserta didik menyelesaikan masalah dan berpikir secara kritis. Metode pembelajaran ini terbuka sehingga peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan baru dengan mengidentifikasi strategi dan informasi yang relevan dan melakukan penyelidikan untuk menyelesaikan masalah (Fathurrohman, 2020 : 112).

Langkah - langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah:

1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar
3. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya data
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin "*cooperative learning refer to a variety of teaching methods in which students work in small groups to help one another learn academic content*". Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana upaya berpusat pada tujuan masing-masing peserta didik membantu mencapai tujuan bersama. Dengan kata lain, model ini menggunakan pendekatan yang melibatkan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja sama dan memaksimalkan lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fathurrohman, 2020 : 45).

Model Pembelajaran Kooperatif terdiri dari enam fase, yaitu.

1. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik

2. Menyajikan informasi
3. Mengorganisasikan peserta didik ke dalam tim belajar
4. Membantu kerja tim dan belajar
5. Mengevaluasi
6. Memberikan penghargaan

4. Model Pembelajaran Discovery Learning

Discovery learning merupakan sebuah model pembelajaran yang bertujuan membimbing peserta didik dalam menemukan konsep atau prinsip tertentu. Model ini termasuk dalam praktik pendidikan yang menggunakan pendekatan mengajar untuk mengembangkan cara belajar yang bersifat aktif, berpusat pada proses, serta mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, mencari jawaban sendiri, dan melakukan refleksi.

Suwangsih dan Tiurlina mendefinisikan model *Discovery learning* sebagai pendekatan atau model pengajaran yang mengatur instruksi sehingga anak-anak mempelajari hal-hal yang tidak mereka ketahui sebelumnya tanpa diberi tahu; mereka dapat mempelajari sebagian atau semuanya sendiri.

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning*, yaitu.

1. Stimulasi/Pemberian Rangsang
2. Pernyataan/Identifikasi Masalah
3. Pengumpulan Data
4. Pengolahan Data
5. Pembuktian
6. Pengolahan Data/Generalisasi

5. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan mereka menjadi pembelajar aktif. Model ini

menuntut peserta didik untuk memiliki tingkat keterlibatan akademik yang tinggi untuk menyelesaikan proyek, serta menyelesaikan proyek yang relevan dengan dunia nyata (Craft and Capraro, 2017).

Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang inovatif yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. (Fathurrohman, 2020 : 118)

Langkah-langkah Model pembelajaran berbasis proyek (Fathurrohman, 2020 : 124-125), yaitu.

1. Penentuan proyek
2. Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek
3. Penyusunan jadwal pelaksanaan proyek
4. Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan monitoring pendidik
5. Penyusunan laporan dan presentasi hasil proyek
6. Evaluasi proses dan hasil proyek

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah struktur sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan akademik. Pendekatan yang berbeda-beda ditawarkan oleh berbagai model, seperti pembelajaran langsung, pembelajaran temuan, dan pembelajaran berbasis proyek, tetapi pada dasarnya mereka dapat dibagi menjadi dua orientasi utama: berpusat pada pendidik dan berpusat pada peserta didik. Agar pengalaman belajar yang bermakna dapat dihasilkan, model yang tepat harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan konteks materi. Model terkini seperti *discovery learning* dan PBL cenderung lebih diutamakan karena dapat mendorong peserta didik menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri serta mampu berpikir secara kritis.

Oleh karena itu, peneliti memilih model pembelajaran *discovery learning* dalam penelitian ini karena kemampuannya untuk melatih peserta didik berpikir kritis dan mandiri dalam menganalisis nilai-nilai

Pancasila melalui media kartu dilema moral, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

C. Hasil Belajar dan Pendidikan Pancasila

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar peserta didik adalah perubahan perilaku yang dihasilkan oleh pembelajaran yang lebih komprehensif, yang mencakup ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik (Mulyadi, 2016). Lebih lanjut, hasil belajar merupakan hasil interaksi antara pengajaran dan pembelajaran (Erlinda, 2018). Penilaian hasil belajar menandai akhir pembelajaran dari sudut pandang pendidik. Hasil belajar dipandang oleh peserta didik sebagai akhir pembelajaran dan puncak dari proses pembelajaran.

Menurut B. S. Bloom dalam (Magdalena, 2021) memberikan penjelasan tentang hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu
 - a) C1 (Pengetahuan/*Knowledge*)
 - b) C2 (Pemahaman/*Comprehension*)
 - c) C3 (Penerapan/*Application*)
 - d) C4 (Analisis/*Analysis*)
 - e) C5 (Evaluasi/*Evaluation*)
 - f) C6 (Membuat/*Create*)
- 2) Ranah afektif adalah hasil belajar tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi.
 - a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi).
 - b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.

- c) *Valuing* (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus.
- 3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Menurut sudut pandang di atas, hasil belajar menunjukkan seberapa baik peserta didik mampu mengasimilasi dan menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang telah mereka peroleh serta merupakan tanda penting keberhasilan pendidikan.

a. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Terdapat dua jenis faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor ini bekerja sama untuk menghasilkan hasil belajar yang dicapai peserta didik. Penjelasan lebih lengkap tentang kedua aspek ini disajikan di bawah ini:

1. Faktor Internal

Pengaruh internal memengaruhi kapasitas belajar peserta didik dan berasal dari dalam diri mereka. Kecerdasan, minat dan fokus, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan merupakan contoh unsur internal.

2. Faktor Eksternal

Hasil belajar dipengaruhi oleh variabel eksternal, yang berasal dari lingkungan di luar peserta didik. Variabel-variabel ini meliputi lingkungan tempat tinggal, sekolah, dan keluarga (Rambe, 2018).

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa, baik faktor internal maupun eksternal memengaruhi hasil belajar peserta didik. Kecerdasan, motivasi, minat, sikap, kebiasaan belajar, kondisi fisik, kesehatan, serta unsur psikologis dan biologis merupakan contoh faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik. Unsur-

unsur ini krusial dalam membangun kapasitas belajar seseorang dan mencapai tujuan pembelajaran.

Di sisi lain, variabel eksternal berasal dari sumber di luar diri peserta didik, seperti masyarakat, sekolah, dan keluarga. Pembelajaran dipengaruhi oleh variabel eksternal melalui interaksi sosial, fasilitas pendidikan, dukungan keluarga, dan lingkungan belajar. Oleh karena itu, hasil pembelajaran merupakan hasil interaksi antara kedua elemen tersebut, yang berdampak timbal balik terhadap pembelajaran dan prestasi peserta didik.

2. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran inti yang wajib dipelajari di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perpustakaan tinggi. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi lebih menekankan pada pembentukan nilai, moral, dan perilaku positif peserta didik. Pada hakikatnya, Pendidikan Pancasila merupakan ilmu yang mengajarkan praktik kehidupan sehari-hari untuk membentuk pribadi yang memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara, serta senantiasa mengamalkan nilai-nilai luhur Pancasila sebagai fondasi berbangsa dan bernegara (Rahayu, 2017:1).

Oleh karena karakter bangsa berdasarkan nilai-nilai Pancasila, maka Pancasila jelas menjadi sumber bagi pendidikan karakter di Indonesia. Nilai-nilai Pancasila juga menjadi tujuan dari pembangunan karakter bangsa. Dengan demikian, pendidikan Pancasila menempati posisi yang strategis dan penting bagi pembangunan karakter bangsa Indonesia (Winarno, 2023).

Dalam kaitan ini, Pendidikan Pancasila sangat penting untuk menumbuhkan kesadaran dan kepedulian kebangsaan pada generasi muda. Peserta didik harus mampu menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap negara, cinta tanah air, dan cita-cita nasional melalui

pendidikan kewarganegaraan. Hal ini penting dilakukan agar generasi penerus bangsa dapat memahami tugas dan tanggung jawabnya sebagai warga negara.

a. Tujuan Pendidikan Pancasila

Kompetensi-kompetensi berikut ini diharapkan dapat diperoleh melalui pendidikan kewarganegaraan.

1. Menghadapi berbagai masalah kewarganegaraan dengan berpikir kritis, logis, dan imajinatif. Agar suatu negara dan penduduknya dapat terlibat secara aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupannya, maka integrasi ketiga konsep tersebut sangat penting.
2. Berperan serta dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara secara bertanggung jawab dan bermutu serta bertindak bijaksana.
3. Berkembang secara konstruktif dan demokratis untuk membentuk diri sesuai dengan norma-norma masyarakat Indonesia sehingga dapat hidup berdampingan dengan negara lain.
4. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk terlibat secara langsung maupun tidak langsung dengan negara lain di kancah global (Pusat Kurikulum, 2003:3).

D. Media Kartu Dilema Moral

1. Pengertian Media Kartu Dilema Moral

"Moral" berasal dari kata Latin "mores", yang berarti tata cara hidup, kebiasaan, atau adat istiadat. Moral pada intinya adalah seperangkat norma perilaku yang harus dipatuhi, yang berfungsi sebagai patokan untuk menilai baik dan buruk. Patokan ini berasal dari nilai-nilai sosial dan budaya yang hidup dalam komunitas sosial individu (Ibda, 2023). Hal ini berarti, moralitas adalah ajaran tentang benar atau salah sebuah perbuatan atau perilaku.

Dari penjelasan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa moral pada dasarnya membicarakan tentang tingkah laku atau perbuatan manusia yang baik dan yang tidak baik. Menurut Lawrence Kohlberg, Dilema moral mengacu pada situasi di mana seseorang harus membuat keputusan antara dua atau lebih pilihan yang melibatkan pertimbangan nilai-nilai moral. Lawrence Kohlberg, seorang psikolog perkembangan, mengembangkan teori dilema moral yang melibatkan enam tahap perkembangan moral, yaitu:

1. Orientasi hukuman dan kepatuhan

Pada titik ini, orang mendefinisikan moralitas sebagai menghindari hukuman dan tunduk pada figur otoritas. Mereka cenderung melihat segala sesuatu secara hitam-putih dan berfokus pada hasil langsung dari pilihan mereka.

2. Orientasi relativis-instrumental

Pada titik ini, orang-orang menganggap moralitas sebagai proses membuat pilihan yang akan menguntungkan mereka secara pribadi. Mereka sering kali memikirkan apakah melakukan sesuatu akan menguntungkan mereka secara pribadi atau tidak.

3. Hubungan Interpersonal

Ketika membuat keputusan moral pada tahap ini, orang-orang mempertimbangkan standar sosial dan harapan orang-orang terdekat mereka. Mereka cenderung menghindari kontroversi dan mencari persetujuan.

4. Menjaga Ketertiban Sosial

Pada tahap ini, orang-orang memandang moralitas sebagai penegakan ketertiban sosial dan lembaga hukum. Mereka biasanya menghormati otoritas dan bertindak dengan cara yang dianggap bermanfaat bagi masyarakat.

5. Kontrak Sosial dan Hak Individu

Pada titik ini, orang-orang mengakui adanya beragam sudut pandang dan mulai mempertimbangkannya ketika memutuskan isu-isu moral.

Mereka seringkali menerima cita-cita kesetaraan dan keadilan serta mempertimbangkan pendapat kaum minoritas.

6. Prinsip Hati Nurani

Pada titik ini, orang-orang sangat percaya pada standar moral universal. Mereka sering berperilaku sesuai nilai-nilai mereka, meskipun hal itu berarti melanggar aturan figur otoritas atau menghadapi konsekuensi yang tidak diinginkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, peserta didik kelas IV berusia sekitar 9-10 tahun, hal ini sejalan dengan tahapan moral dari transisi tingkat I (Prakonvensional) menuju tingkat II (Konvensional). Pada tingkat I Moralitas anak berfokus pada hasil fisik yang diterimanya daripada hasil psikologis dan pada rasa patuh kepada pemberi otoritas. Akibatnya, perilaku moral anak bergantung pada kendali dari sumber eksternal, yaitu apa yang otoritas tersebut perintahkan dan larang. Lalu pada tingkat II Moralitas peraturan konvensional dan persesuaian adalah istilah lain untuk tingkat moralitas ini. Ciri utama tingkat ini adalah bahwa suatu tindakan dianggap baik apabila memenuhi harapan orang lain di luar dirinya sendiri, tidak peduli akibat yang jelas dan langsung. Ini bukan hanya ingin memenuhi harapan orang atau ketertiban sosial, tetapi juga ingin setia, menjaga, mendukung, dan mendukung ketertiban itu, dan mengidentifikasi diri dengan orang-orang atau kelompok di dalamnya.

Lawrence Kohlberg menggunakan konsep tahap secara formal ketika dia menyatakan bahwa moralitas diperoleh melalui tahap-tahap perkembangan. Dia menjelaskan bahwa 1) setiap tahap memiliki jenis pemikiran moral yang berbeda, bukan hanya peningkatan pemahaman konsep moralitas; 2) tahap-tahap terjadi secara konsisten, sehingga tidak ada loncatan atau langkah mundur ke belakang; dan 3) tahap-tahap adalah prepotent (memiliki kekuatan, pengaruh, atau prioritas yang lebih besar dibandingkan yang lain).

Hal tersebut berarti anak-anak memahami semua tahap yang ada dibawah mereka dan barangkali memiliki pemahaman yang tidak lebih banyak dari orang yang ada di atasnya. Anak tidak dapat memahami tahap yang lebih tinggi, tanpa memperhatikan dorongan, pembelajaran dan latihan. Kohlberg juga mengatakan bahwa tahap-tahap tersebut bersifat universal dan terjadi dalam cara yang sama, tanpa memperhatikan perbedaan individu dalam pengalaman dan budaya. Hal yang penting dari teori Kohlberg adalah bahwa tingkat penalaran moral akan meningkat seiring dengan usia seseorang (Hook, 1999).

Berdasarkan karakteristik perkembangan tersebut, peserta didik kelas IV dapat dikatakan sedang berada pada fase peralihan yang penting dalam perkembangan moralnya. Pada tahap ini, orientasi moral yang sebelumnya didasarkan pada kepatuhan terhadap aturan dan keinginan menghindari hukuman mulai berkembang menuju perhatian yang lebih besar terhadap penerimaan sosial, pemenuhan harapan orang lain, serta pentingnya menjaga keteraturan dalam lingkungan sosial.

Dalam konteks ini, media kartu dilema moral berperan sebagai sarana pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik. Melalui berbagai situasi konflik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga didorong untuk berpikir kritis, berdiskusi, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, serta mengembangkan empati terhadap orang lain. Proses tersebut membantu mereka memahami dan menerapkan nilai-nilai Pendidikan Pancasila dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, penggunaan media kartu dilema moral dinilai efektif dalam mendukung perkembangan penalaran moral peserta didik menuju tahap konvensional yang lebih baik, sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

Merujuk pada konsep dilema moral yang telah dijelaskan, media pembelajaran perlu dirancang untuk merepresentasikan situasi tersebut secara konkret. Dalam hal ini, peneliti memilih media kartu dilema

moral sebagai solusi. Media kartu dilema moral adalah suatu media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi animasi kasus moral dengan skenario atau cerita singkat menggambarkan situasi konflik nilai, dimana peserta didik dihadapkan pada pilihan yang menantang untuk mempertimbangkan prinsip-prinsip moral dalam mengambil keputusan. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata melalui diskusi, refleksi, dan analisis kritis.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kartu dilema moral tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif, tetapi juga sebagai jembatan antara teori Pancasila dan praktik kehidupan sehari-hari. Penggunaannya dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif (pemahaman nilai) peserta didik.

2. Keterkaitan Media Kartu Dilema Moral dengan Butir-Butir Pancasila

Pembelajaran Pancasila melalui pendekatan dilema moral mengharuskan peserta didik mampu menganalisis secara kritis berbagai nilai kebaikan yang berpotensi saling bertentangan dalam suatu situasi. Dalam penelitian ini, media kartu dilema moral dirancang dengan mengintegrasikan butir-butir pengamalan Pancasila ke dalam berbagai kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sekolah dasar. Integrasi tersebut dimaksudkan untuk mengeksplorasi tingkat internalisasi nilai yang dimiliki peserta didik ketika mereka dihadapkan pada permasalahan nyata yang mengandung konflik moral. Hubungan teoretis antara narasi kasus yang terdapat pada kartu dilema moral dengan butir-butir pengamalan setiap sila Pancasila dapat dijelaskan secara rinci sebagai berikut.

a. Kasus Andi dan Budi (Dilema Mencontek Sahabat)

Kasus ini berkaitan dengan implementasi Sila Kelima Pancasila, terutama pada butir pengamalan yang menekankan pentingnya

menjaga keseimbangan antara hak dan kewajiban serta menghindari tindakan yang dapat merugikan kepentingan bersama. Dilema yang dihadapi Andi sebagai ketua kelas menjadi sarana untuk mengukur kemampuannya dalam menerapkan prinsip keadilan secara objektif dengan mengutamakan kepentingan bersama dibandingkan kepentingan pribadi maupun hubungan pertemanan.

- b. Kasus Yonas (Dilema Perundungan Siswa Pindahan)
Kasus ini merepresentasikan implementasi Sila Kedua Pancasila, khususnya pada butir pengamalan yang menekankan penghormatan terhadap persamaan derajat, hak, dan kewajiban asasi manusia tanpa adanya diskriminasi berdasarkan suku, keturunan, warna kulit, maupun budaya.
- c. Kasus Rio (Dilema Membuang Sampah Sembarangan)
Dalam Sila Ketiga, menjaga kelestarian lingkungan tanah air merupakan perwujudan butir mengembangkan rasa cinta kepada tanah air dan bangsa.
- d. Kasus Maya (Dilema Menemukan Uang untuk Obat Adik)
Kasus ini berkorelasi dengan Sila Kesatu pada butir keagamaan yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan terkait kejujuran bertindak (tidak mengambil hak milik orang lain).
- e. Kasus Kelas 5A (Dilema Menu Pesta Akhir Semester)
Hubungan dengan Sila Keempat Pancasila terlihat pada butir penerapan prinsip kesetaraan hak, kewajiban, dan kedudukan setiap warga negara, serta pentingnya proses musyawarah dalam pengambilan keputusan yang berorientasi pada kepentingan bersama dan dilandasi semangat kekeluargaan.

3. Kelebihan Media Kartu Dilema Moral

Kartu dilema moral memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Meningkatkan Keterlibatan Peserta didik
2. Memudahkan Pemahaman Nilai Abstrak

3. Melatih Keterampilan Berpikir Kritis dan Moral
4. Fleksibel dan adaptif
5. Mendorong pembelajaran kolaboratif

E. Model Pembelajaran Discovery Learning

1. Pengertian Model Pembelajaran Discovery Learning

Model pembelajaran *discovery learning* adalah metode memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *discovery learning* biasanya diminta untuk melakukan observasi, melakukan eksperimen, atau melakukan aktivitas ilmiah untuk menarik kesimpulan dari temuan (Saifuddin, 2014: 108).

Wilcolx, mengatakan bahwa dalam pembelajaran penemuan, peserta didik didorong untuk belajar aktif melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan pendidik mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri (Suprihatiningrum, 2020: 241).

Tiga komponen model *Discovery learning* dijelaskan oleh Bicknell (2000): a) pemecahan masalah dan eksplorasi melalui penciptaan, integrasi, dan generalisasi pengetahuan; b) pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui penerapan berbagai kegiatan belajar yang menghibur; dan c) mengintegrasikan pengetahuan baru yang terhubung dengan pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik.

Penggunaan paradigma pembelajaran *Discovery learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik akan dipengaruhi oleh meningkatnya aktivitas peserta didik (Putri, 2017). Pendidik yang menguasai materi pelajaran dan menggunakan media serta metode pembelajaran yang tepat akan

berdampak baik terhadap hasil belajar peserta didik. Idealnya, pendidik diperbolehkan untuk mengadopsi model pembelajaran yang membekali peserta didik dengan keterampilan dan kemampuan sesuai dengan yang diharapkan dalam pembelajaran sains abad 21 (Rahmadani, 2017).

Melalui pembelajaran penemuan, diharapkan peserta didik terlibat dalam penyidikan suatu hubungan, mengumpulkan data dan menggunakannya untuk menemukan hukum atau prinsip yang berlaku pada kejadian tersebut. Pembelajaran penemuan disusun dengan asumsi bahwa observasi yang teliti dan dilakukan dengan hati-hati serta mencari bentuk atau pola dari temuannya akan mengarahkan peserta didik kepada penemuan hukum-hukum atau prinsip (Suprihatiningrum, 2020: 242).

Peserta didik yang menggunakan model pembelajaran penemuan diperbolehkan untuk mengejar minat mereka sendiri agar menjadi kompeten dan memuaskan rasa ingin tahu mereka. Daripada memberikan jawaban kepada peserta didik, pendidik harus mendorong mereka untuk mencari tahu sendiri kesulitannya. *Discovery learning* berguna dalam: 1) meningkatkan potensi intelektual peserta didik; 2) transisi dari penghargaan ekstrinsik menjadi intrinsik; 3) pembelajaran holistik melalui proses penemuan; dan 4) alat untuk pelatihan memori, klaim Bruner (Wicaksono, dkk., 2015: 190).

2. Sintak Model Discovery Learning

langkah-langkah (*syntax*) dalam mengaplikasikan model *discovery learning* (Asbar, 2022 : 28) di kelas adalah sebagai berikut:

- a. *Stimulation* (stimulasi/pemberian rangsangan)
 Pada tahap ini, peserta didik melakukan aktivitas yang melibatkan pengamatan fakta atau fenomena melalui pengamatan visual, suara, membaca, atau menyimak.
- b. *Problem statement* (pernyataan/ identifikasi masalah)

Pendidik memberikan peluang kepada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin persoalan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Dari berbagai masalah tersebut, satu di antaranya dipilih lalu dirumuskan menjadi hipotesis, yaitu jawaban sementara atas pertanyaan yang muncul. Berdasarkan masalah yang dipilih, peserta didik kemudian menyusunnya dalam bentuk pertanyaan atau hipotesis sebagai dugaan awal. Kesempatan bagi peserta didik untuk mengenali serta menganalisis permasalahan yang mereka temui merupakan cara efektif dalam melatih mereka agar terbiasa menemukan dan merumuskan suatu masalah.

c. *Data collection* (pengumpulan data)

Pada tahap ini, kegiatan difokuskan untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, seperti membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, mencoba secara langsung, dan aktivitas lain yang mendukung. Akibat dari proses ini, peserta didik belajar secara aktif menemukan hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Secara tidak langsung, mereka juga mengaitkan persoalan tersebut dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.

d. *Data Processing* (pengolahan data)

Pengolahan data adalah proses menafsirkan informasi yang diperoleh peserta didik melalui wawancara, observasi, atau sumber lain. Data tersebut kemudian diolah, diklasifikasikan, ditabulasi, atau dihitung sesuai kebutuhan. Proses ini, yang dikenal sebagai coding atau kategorisasi, berfungsi membentuk konsep dan generalisasi. Dari generalisasi itu, peserta didik memperoleh pengetahuan baru berupa alternatif jawaban yang masih perlu dibuktikan secara logis.

e. *Verification* (pembuktian)

Pada tahap ini, peserta didik memeriksa dengan teliti untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dibuat, dengan membandingkannya pada hasil pengolahan data dan temuan alternatif. Menurut Bruner, verifikasi bertujuan agar pembelajaran lebih efektif dan kreatif ketika peserta didik diberi kesempatan menemukan konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh nyata dalam kehidupan. Dengan demikian, hipotesis yang dirumuskan sebelumnya diuji kembali untuk memastikan apakah benar atau tidak terbukti.

f. *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi adalah proses menarik kesimpulan yang berlaku umum untuk masalah serupa, berdasarkan hasil verifikasi. Dari tahap ini, dirumuskan prinsip-prinsip yang menjadi dasar pemahaman. Peserta didik diharapkan tidak hanya menyimpulkan, tetapi juga memahami makna, aturan, dan prinsip yang lebih luas dari pengalaman belajar mereka.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* menurut (Asbar, 2022 : 37) adalah :

- a. Menetapkan capaian pembelajaran yang ingin diraih oleh peserta didik.
- b. Mengidentifikasi profil belajar peserta didik, yang meliputi kemampuan awal, minat, gaya belajar, serta aspek lainnya.
- c. Memilih konten atau materi inti yang esensial untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Menyusun topik-topik yang dirancang untuk dipelajari peserta didik melalui pendekatan induktif, yaitu dimulai dari menganalisis contoh-contoh spesifik menuju ke suatu generalisasi.
- e. Menyiapkan dan mengembangkan sumber belajar yang beragam, seperti contoh studi kasus, ilustrasi, dan lembar tugas, yang akan digunakan peserta didik dalam proses belajar.

- f. Mengorganisasikan urutan topik pelajaran berdasarkan tingkat kesulitan, dimulai dari hal-hal yang sederhana menuju ke kompleks, dari konkret menuju abstrak, atau dengan mengikuti tahapan enaktif, ikonik, hingga simbolik.
- g. Melakukan evaluasi atau asesmen yang mencakup seluruh proses belajar serta hasil akhir yang dicapai oleh peserta didik.

Langkah-langkah dalam model *discovery learning* menurut (Meinhardi, 2022 : 27-30) yang dilakukan oleh pendidik adalah sebagai berikut:

- a. Memandu peserta didik mengidentifikasi masalah kemudian merumuskan hipotesis.
- b. Memandu peserta didik untuk mengumpulkan informasi untuk membuktikan hipotesis yang dirumuskan benar atau salah.
- c. Memimbing peserta didik mengolah data.
- d. Memberikan peserta didik kesempatan untuk menemukan konsep dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Peserta didik bersama pendidik menarik kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum.

Berdasarkan uraian di atas, maka pada penelitian ini peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menstimulasi peserta didik dengan menampilkan kartu dilema moral.
- b. Membantu peserta didik mengidentifikasi permasalahan moral.
- c. Membantu peserta didik mengumpulkan data yang relevan.
- d. Membimbing peserta didik berdiskusi untuk melihat keterkaitan yang mendalam.
- e. Membimbing sesi tanya jawab antar kelompok.
- f. Memandu peserta didik menarik kesimpulan umum dari hasil diskusi.

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Discovery Learning*

1. Kelebihan Model *Discovery Learning*

Pendidik harus menawarkan peserta didik kesempatan untuk mengejar karier di bidang matematika, sains, sejarah, atau pemecahan masalah melalui *Discovery Learning*. Pendidik diharapkan untuk menyelesaikan berbagai tugas untuk mengumpulkan data, membandingkan, mengklasifikasikan, mengevaluasi, mengintegrasikan, mengatur ulang, dan menarik kesimpulan menggunakan materi terbuka, yang tidak disediakan dalam bentuk akhirnya. Kelebihan *Discovery learning* adalah:

1. Peserta didik secara aktif berpartisipasi dalam berbagi pemikiran mereka di kelas selama pembelajaran penemuan yang berpusat pada peserta didik. Pendidik dapat bertindak sebagai pengamat dalam skenario diskusi.
2. Membantu peserta didik dalam mengembangkan dan memperkuat kemampuan mereka dalam memproses informasi.
3. Para peserta didik merasa senang karena kita dapat melihat bagaimana rasa ingin tahu dan prestasi mereka berkembang sebagai hasil dari mengumpulkan informasi dan kemudian membagikannya dengan teman-teman sekelas mereka (Asbar, 2022 : 69).

2. Kekurangan Model *Discovery Learning*

1. Membutuhkan banyak waktu, pendidik harus mengubah kebiasaan mengajar mereka dari memberikan informasi menjadi mendorong dan membimbing peserta didik mereka dalam belajar.
2. Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan penemuan.
3. Tidak berlaku untuk semua mata pelajaran.
4. Peserta didik masih memiliki keterbatasan dalam berpikir logis (Asbar, 2022 : 73).

F. Tinjauan Pustaka Lain

1. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Berdasarkan Permendikbud No. 7 Tahun 2022 tentang Standar Isi Pendidikan Pancasila SD, capaian pembelajaran meliputi:

1. Aspek Pengetahuan:
 - a. Memahami Pancasila sebagai dasar negara
 - b. Mengidentifikasi hak dan kewajiban sebagai warga negara
2. Aspek Sikap:
 - a. Menunjukkan perilaku toleransi dalam keberagaman
 - b. Konsisten menjunjung kejujuran
3. Aspek Keterampilan
 - a. Berargumentasi secara santun tentang isu sosial (Rubrik: Kemampuan menyampaikan pendapat dengan alasan logis).
 - b. Berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah kelas (Contoh: Musyawarah pemilihan ketua kelas).

G. Penelitian Relevan

1. Silvi Bilbina dkk. (2025) berdasarkan artikel yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Dengan Media Papan Kantong Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta didik Kelas III UPT SD NEGERI 101864 Gunung Rintih T.P 2024/2025" telah melakukan penelitian di UPT SD NEGERI 101864 Gunung Rintih. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* dengan media papan kantong berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan data hasil nilai *post-test* dari masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari rata-rata masing-masing kelas. Pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran *discovery learning* dengan media papan kantong di kelas eksperimen yang berjumlah 24 peserta didik diperoleh nilai rata-rata pada post test

sebesar 82,92. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang diberi perlakuan model pembelajaran langsung sebesar 75,62. Selain itu juga, berdasarkan hasil penelitian yang didasarkan pada pengolahan data dan uji hipotesis menunjukkan bahwa $8,34 > 2,01$, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian perlakuan.

2. Amir dan Siti. (2022) berdasarkan artikel yang Berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Pendidikan Karakter Dan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SDN 064981 Medan”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar dan berpikir kreatif peserta didik. Diperoleh hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan rata-rata postes hasil belajar siswa di kedua kelas, rata-rata postes hasil belajar siswa dikelas penggunaan model pembelajaran *discovery learning* sebesar 81,94 sedangkan hasil belajar siswa di kelas penggunaan model pembelajaran ekspositori sebesar 71 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa dari data tersebut tampak terdapat rerata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model *discovery learning* lebih tinggi daripada rerata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan pembelajaran penggunaan model ekspositori.
3. M. Renaldi. (2024) berdasarkan artikel yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery learning* Pada Materi Pkn Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* terhadap berpikir kritis peserta didik kelas V Sanggar Belajar Kamus Gombak Selangor Malaysia. Diperoleh hasil penelitian Uji t-test didapatkan data nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa dari 8 sampel yang diperoleh nilai rata rata 76,60 dengan standar deviasi sebesar 10,784 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 87,25 dengan

standar deviasi sebesar 6,798. Dari data tersebut terdapat perbedaan yang signifikan yang dimana nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pretest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *discovery learning* terhadap berpikir kritis peserta didik kelas V Sanggar Belajar Kamus Gombak Selangor Malaysia.

4. Fanny Claudia Lubis. Dkk (2024) berdasarkan artikel yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta didik Kelas IV SD Negeri 106156 Klumpang”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri 106156 Klumpang. Diperoleh hasil penelitian yaitu hasil analisis uji-t menunjukkan bahwa $t_{hitung} (7,726) > t_{tabel} (2,10092)$, yang mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
5. Siti Khasinah. (2021) berdasarkan artikel yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Peserta didik”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas V SD Negeri Sidorejo Kidul 02 Kecamatan Tingkir Semester II Tahun Ajaran 2017. Diperoleh hasil penelitian kemampuan berpikir kreatif peserta didik meningkat mencapai persentase 73% dengan rata-rata 29,2 dari 7 kelompok,

sedangkan hasil belajar peserta didik pada siklus I mencapai 28 peserta didik yang tuntas dengan persentase 71,8%. Selanjutnya, pada siklus II, kemampuan berpikir kreatif peserta didik semakin meningkat, mencapai persentase 81,2% dengan rata-rata 32,2 dari 7 kelompok, sedangkan untuk hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 31 peserta didik yang tuntas dengan persentase 84,6% dan yang tidak tuntas sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 15,4% dari 39 peserta didik. Dengan demikian, model pembelajaran *Discovery learning* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

H. Kerangka Pikir

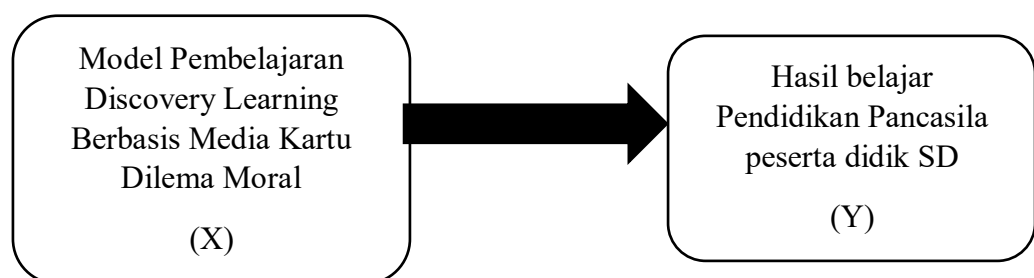
Kerangka pikir merupakan suatu model konseptual yang menggambarkan fenomena penelitian, yang kemudian akan dirumuskan dan dicari solusinya melalui serangkaian tahapan penelitian. Kerangka berpikir adalah model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori berinteraksi dengan berbagai elemen yang telah diidentifikasi. Teori dasar penelitian berasal dari fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Teori serta konsep-konsep yang menjadi dasar penelitian, termasuk dalam kerangka berpikir. Kerangka berpikir ini menjelaskan bagaimana variabel berinteraksi satu sama lain (Sugiono, 2019).

Penelitian ini berpusat pada masalah utama, yaitu lemahnya hasil belajar peserta didik, terutama pada bidang Pendidikan Pancasila. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila dipengaruhi oleh kurangnya media inovatif yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti memilih media inovatif berupa Kartu Dilema Moral, implementasi Kartu Dilema Moral bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Media Kartu Dilema moral merupakan media inovatif berbentuk kartu berisi gambar animasi kasus moral dengan narasi dilema yang dapat menuntut peserta didik untuk membuat pertimbangan nilai dan keputusan etis. Dengan Media ini peserta didik diminta untuk mengeksplorasi berbagai perspektif, argumen, serta konsekuensi dari pilihan-pilihan yang ada. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *discovery learning*.

Model pembelajaran *discovery learning* adalah pendekatan belajar aktif yang menekankan bahwa belajar harus sambil melakukan atau *learning by doing*, dimana peserta didik ikut terlibat aktif dalam pembelajaran secara langsung. Dengan model pembelajaran *discovery learning* peserta didik dapat mencari jawaban dan solusi masing masing dan pendidik bertugas menjadi fasilitator, pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan akan lebih baik dengan menerapkan pendekatan *Discovery Learning*.

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini dimulai dengan menerapkan media kartu dilema moral yang dirancang dengan prinsip multimedia *learning* dan *discovery learning* diimplementasikan sesuai fase perkembangan moral, maka diharapkan hasil belajar Pendidikan Pancasila dapat meningkat secara signifikan karena peserta didik terlibat aktif dalam analisis nilai, pembelajaran lebih bermakna melalui kasus kontekstual, dan terjadi internalisasi nilai melalui proses inquiri. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

————→ = Pengaruh

I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya. Hipotesis penelitian harus ditentukan sebelum peneliti melakukan penelitian karena digunakan sebagai pendukung dalam penelitian. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

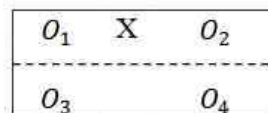
1. Jenis Penelitian

Metodologi penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dalam metode kuantitatif, angka-angka harus digunakan sejak awal pengumpulan data. Hal ini dikarenakan penelitian ini menggunakan data numerik yang dapat dianalisis menggunakan statistik. Pendekatan penelitian eksperimental digunakan dalam penelitian ini. Penelitian eksperimental merupakan jenis penelitian yang dilakukan untuk mengetahui, dalam keadaan terkendali, bagaimana terapi tertentu mempengaruhi orang lain (Sugiyono, 2018:72). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media kartu dilema moral dengan model pembelajaran *discovery learning* sebagai variabel (X), terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila sebagai variabel (Y) pada peserta didik SD.

2. Desain penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *quasi experiment* tipe non-equivalent control group design yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang akan diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral.

Sedangkan, kelompok kontrol adalah kelompok yang akan diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media video *youtube*. Kemudian kedua kelompok ini akan menjalani *pretest* dan *posttest* untuk melihat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.



Gambar 2. Desain penelitian (Nonequivalent Control Group Design)

Sumber : Sugiyono (2014)

Keterangan:

O_1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen.

O_2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen.

O_3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol.

O_4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol.

X= Perlakuan penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media kartu dilema moral.

B. Pengaturan Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Muhammadiyah Gunung Terang, beralamatkan di Jl. Purnawirawan Gg. Swadaya V Gunung Terang Kec. Langkapura Kota Bandar Lampung

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang Tahun Pelajaran 2025/2026.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV B dan IV C SDIT Muhammadiyah Gunung Terang Tahun Pelajaran 2025/2026

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SDIT Muhammadiyah Gunung Terang, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik.
2. Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan
3. Menentukan populasi dan sampel
4. Membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar.
5. Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian.
6. Membuat soal instrumen tes.
7. Menguji coba instrumen tes.
8. Menganalisis data uji coba.
9. Memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.
10. Memberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dengan menerapkan model *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral dan memberikan perlakuan pada kelompok kontrol dengan menerapkan model *discovery learning* berbantuan video *youtube*.
11. Memberikan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan.
12. Melakukan analisis dan pengolahan data hasil penelitian.
13. Interpretasi hasil perhitungan data.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Menurut Amin (2023:18) populasi merupakan keseluruhan elemen dalam penelitian meliputi objek dan subjek dengan ciri-ciri berkarakteristik tertentu. Pada

prinsipnya populasi ialah semua anggota kelompok. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 108 orang peserta didik.

Tabel 2. Jumlah Peserta Didik Kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang.

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV A	26
2	IV B	28
3	IV C	27
4	IV D	27
Jumlah		108

(Sumber : Dokumentasi pendidik kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang tahun pelajaran 2025/2026)

2. Sampel

Sampel merupakan populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Peneliti menggunakan teknik *non probability sampling* berupa *purposive sampling* dalam pengambilan sampel pada penelitian ini. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan 2 kelas dikarenakan desain penelitian ini menggunakan tipe *non-equivalent control group design*. Pengambilan sampel pada penelitian ini mempertimbangkan data *pretest* pada penelitian pendahuluan.

Hal tersebut dilakukan supaya memudahkan peneliti dalam melihat apakah ada peningkatan atau tidak terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik ketika diberi perlakuan berupa model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 55 peserta didik kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang, yaitu 28 peserta didik dari kelas IV B

sebagai kelas kontrol dan 27 peserta didik dari kelas IV C sebagai kelas eksperimen.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian, variabel penelitian juga sering disebut sebagai faktor yang berperan dalam penelitian atau hal yang akan diteliti. Variabel adalah segala sesuatu berbentuk apa saja yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan dapat ditarik kesimpulannya (Ulfa, 2021: 345). Variabel yang terdapat dalam penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu, variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent). Variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi yang menjadi penyebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas atau disebut dengan *independent variable*. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah model *Discovery Learning*.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel terikat atau disebut sebagai *dependent variable*. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik.

F. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

1. Variabel X

Model pembelajaran *discovery learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada penemuan konsep atau prinsip oleh peserta didik melalui pengalaman dan eksperimen. Dalam model ini, pendidik berperan sebagai fasilitator yang membimbing

peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan baru, bukan hanya menerima informasi secara pasif.

2. Variabel Y

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam bentuk pengetahuan sikap, dan keterampilan setelah mereka mengikuti proses pembelajaran yang dapat diamati serta diukur, supaya menjadi lebih baik dari sebelumnya. Berdasarkan pengertian hasil belajar menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan macam-macam hasil belajar yang telah diuraikan, peneliti memutuskan untuk meneliti aspek ranah pengetahuan (kognitif) dari peserta didik kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang.

1. Definisi Operasional

1. Variabel X

Model pembelajaran *discovery learning* dioperasionalkan melalui enam tahapan terstruktur: (1) stimulasi dengan menampilkan kartu dilema moral, (2) *problem statement* melalui identifikasi isu moral oleh peserta didik, (3) *data collection* dengan eksplorasi referensi tentang nilai terkait, (4) *data processing* berupa analisis hubungan kasus dengan sila Pancasila, (5) *verification* melalui simulasi solusi, dan (6) *generalization* dengan membuat kesimpulan nilai universal. Keterlaksanaan tiap tahap diukur menggunakan lembar observasi dengan skala kriteria (tidak terlaksana hingga sangat baik).

2. Variabel Y

Hasil belajar yang diteliti yaitu hasil belajar Pendidikan Pancasila. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Indikator hasil belajar peserta didik pada penelitian berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan, yaitu pada tingkat memahami (C2), menerapkan (C3), serta menganalisis (C4).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Menurut Mustaqim (2017:159) tes merupakan suatu teknik atau cara dalam melaksanakan kegiatan evaluasi, yang mana didalamnya terdapat serangkaian tugas untuk dikerjakan dan dijawab oleh peserta didik, kemudian pekerjaan dan jawaban tersebut menghasilkan nilai tentang perilaku peserta didik tersebut. Teknik tes ini digunakan peneliti dalam proses penelitian untuk mencari data mengenai hasil belajar yang telah digunakan oleh peserta didik. Tes yang diberikan dalam penelitian ini yaitu *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir) berupa tes formatif berbentuk tes objektif pilihan jamak 20 soal dengan skor 1 jika benar, dan 0 jika salah.

2. Teknik Non Tes

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melihat secara langsung ke lapangan terhadap objek yang diteliti. Pengumpulan data melalui observasi pada umumnya digunakan untuk memperoleh data mengenai perilaku individu atau proses kegiatan tertentu (Magdalena, 2021: 3). Observasi dalam

penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang kondisi sekolah, penilaian, dan pembelajaran di SDIT Muhammadiyah Gunung Terang.

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Model Pembelajaran Discovery Learning.

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian
1.	Stimulasi : Pendidik menampilkan kartu dilema moral	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi kartu dilema moral 2. Peserta didik menunjukkan ketertarikan dan rasa ingin tahu	Rubrik
2.	<i>Problem Statement</i> : Pendidik memandu peserta didik untuk mengidentifikasi inti permasalahan atau isu moral dalam dilema.	1. Peserta didik mampu merumuskan pertanyaan atau masalah utama yang akan diselidiki. 2. Peserta didik dapat menyatakan masalah dengan kalimat mereka sendiri.	Rubrik
3.	<i>Data Collection</i> : Pendidik memfasilitasi proses pengumpulan data dan memastikan sumber yang digunakan relevan.	1. Peserta didik aktif mencari dan menggali informasi dari berbagai sumber (buku, narasumber, pengalaman) tentang nilai-nilai yang terkait. 2. Peserta didik mencatat atau mendokumentasikan data/informasi yang mereka temukan.	Rubrik
4.	<i>Data Processing</i> : Pendidik membimbing peserta didik untuk melihat keterkaitan yang mendalam.	1. Peserta didik menganalisis data yang telah dikumpulkan dan menghubungkannya dengan sila-sila Pancasila. 2. Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk membahas hubungan antara kasus dilema dan nilai-nilai pancasila	Rubrik
5.	<i>Verification</i> : Pendidik membuka sesi tanya jawab atau umpan balik antar kelompok untuk menguji kebenaran solusi yang diajukan.	1. Peserta didik mempresentasikan atau mensimulasikan solusi yang mereka temukan untuk memecahkan dilema.	Rubrik

No	Tahapan	Aspek yang diamati	Teknik Penilaian
		2. Peserta didik mempertahankan argumen mereka dengan alasan yang logis dan sesuai dengan nilai Pancasila.	
6.	<i>Generalization</i> : Pendidik memandu peserta didik untuk menarik kesimpulan umum dari hasil diskusi dan analisis.	1. Peserta didik mampu memberikan kesimpulan yang merujuk pada nilai-nilai universal (kejujuran, keadilan, toleransi, dll.) yang terkandung dalam Pancasila. 2. Peserta didik dapat menyatakan dengan jelas pelajaran moral yang dapat dipetik dari kegiatan tersebut.	Rubrik

Sumber : Peneliti

Tabel 4. Rubrik Penilaian Aktivitas Peserta Didik

No	Aktifitas Peserta Didik	Kriteria			
		4	3	2	1
1.	Pemberian Rangsangan (Stimulasi)	Sangat antusias memperhatikan stimulus dan mampu mengidentifikasi arah pembelajaran secara mandiri.	Antusias memperhatikan stimulus namun memerlukan sedikit arahan untuk fokus.	Kurang antusias memperhatikan dan sering terdistraksi saat stimulus diberikan.	Tidak memperhatikan stimulus yang diberikan oleh guru sama sekali.
2.	Identifikasi Masalah (Problem Statement)	Mampu merumuskan pertanyaan atau hipotesis yang sangat relevan dengan topik	Mampu merumuskan pertanyaan yang relevan dengan sedikit bantuan atau pancingan guru.	Kesulitan merumuskan pertanyaan meskipun sudah diberikan bantuan.	Tidak mampu merumuskan pertanyaan atau masalah sama sekali.

No	Aktifitas Peserta Didik	Kriteria			
		4	3	2	1
		secara mandiri.			
3.	Pengumpulan Data (Data Collection)	Sangat aktif mencari informasi dari berbagai sumber (buku/internet) secara efektif.	Aktif mencari informasi namun hanya terbatas pada satu sumber yang disediakan.	Pasif dalam mencari informasi, hanya menunggu jawaban dari teman.	Tidak melakukan aktivitas pengumpulan data sama sekali.
4.	Pengolahan Data (Data Processing)	Mampu mengolah data menjadi informasi yang logis dan menjawab hipotesis dengan tepat.	Mampu mengolah data dengan benar namun kurang lengkap dalam penjelasannya.	Mengolah data dengan banyak bimbingan dan hasil kurang akurat.	Tidak mampu mengolah data yang telah dikumpulkan.
5.	Pembuktian (Verification)	Melakukan verifikasi hasil dengan membandingkan teori secara kritis dan teliti.	Melakukan verifikasi hasil namun kurang mendalam dalam menghubungkan dengan teori.	Melakukan verifikasi hanya jika diminta atau diarahkan secara intensif.	Tidak melakukan verifikasi atau pengecekan ulang terhadap hasil.
6.	Menarik Kesimpulan (Generalization)	Mampu menyimpulkan hasil temuan dengan kalimat sendiri secara tepat dan menyeluruh.	Mampu menyimpulkan hasil temuan dengan tepat namun masih kaku (teks book).	Kesimpulan yang dibuat kurang tepat atau tidak menjawab masalah.	Tidak mampu membuat kesimpulan dari aktivitas yang dilakukan.

Sumber : Peneliti

Tabel 5 Kriteria Penilaian Observasi

Poin	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup Baik
1	Kurang Baik

2. Dokumentasi

Sumber informasi teknik non tes ini bukan dari manusia, melainkan dari dokumentasi berupa foto, bahan statisti, dan dokumen.

Dokumen merupakan catatan catatan yang bersifat pribadi seperti, buku harian, surat-surat, atau catatan lapangan (Syamsudin, 2014: 412). Selain itu tentunya teknik ini juga digunakan untuk mendapatkan gambar serta foto peristiwa saat kegiatan penelitian berlangsung.

H. Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui tingkat bagaimana hasil belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik setelah mengikuti proses belajar menerapkan model *Discovery Learning*. Teknik tes yang berfungsi untuk membantu mengetahui pencapaian awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) peserta didik. Soal tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai peserta didik dalam kurun waktu tertentu.

Tes terdiri dari tes awal dan tes akhir. Bentuk tes yang akan diberikan yaitu pilihan ganda dengan jumlah soal 25 butir. Soal pilihan ganda tersebut terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum

diberikan kepada peserta didik. Adapun kisi kisi instrumen tes dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Soal

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Peserta didik memiliki akhlak mulia dengan didasari keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.	Peserta didik dapat menganalisis dilema moral yang melibatkan konflik antara keyakinan pribadi dan tekanan sosial, lalu mengevaluasi tindakan yang paling sesuai dengan nilai Ketuhanan.	C4, C5	1, 2, 3, 4	4
Peserta didik memahami makna dan nilai-nilai Pancasila, serta proses perumusannya.	Peserta didik dapat menganalisis sebuah kasus kompleks dan mengidentifikasi sila Pancasila mana yang paling relevan untuk dijadikan dasar penyelesaian.	C4	5, 6, 7, 8, 9	5
	Peserta didik dapat mengevaluasi berbagai opsi tindakan berdasarkan kesesuaiannya dengan nilai-nilai Pancasila.	C5	10, 11, 12, 13, 14	5
Peserta didik dapat memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila.	peserta didik dapat merancang atau memilih solusi yang paling inovatif dan adil (creatif) untuk menyelesaikan dilema sosial dengan	C5, C6	15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	11

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
	berpedoman pada Pancasila.			
Jumlah				25

Sumber : Peneliti

2. Uji Prasyarat Instrumen

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur bisa dikatakan valid. Validitas adalah sebagai penentu baik atau tidaknya suatu instrument untuk digunakan oleh peneliti dalam tujuan tertentu supaya nantinya instrument tersebut dapat untuk dipertanggung jawabkan (Safira, 2021: 287). Pentingnya analisis butir soal tentunya diperlukan kemampuan pendidik dalam menganalisis setiap butir soal (Nuraeni, 2021: 16). Analisis validitas ini menggunakan *Microsoft Office Excel 2021* format korelasi *Product Moment Pearson Correlation* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = jumlah sampel

X = skor butir soal

Y = skor total

$\sum X$ = Jumlah skor jawaban benar (X)

$\sum Y$ = Jumlah skor jawaban salah (Y)

Sumber: Muncarno (2017)

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan,

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Untuk menentukan nilai klasifikasi validitas dapat ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
$0,80 < r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi
$0,60 < r_{xy} < 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{xy} < 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{xy} < 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} < 0,20$	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Uji coba instrumen dilakukan kepada 26 peserta didik di SDIT Muhammadiyah Gunung Terang. Berdasarkan hasil data perhitungan validitas instrumen soal tes dengan $n = 26$ serta signifikansi sebesar 0,05 dengan r_{tabel} adalah 0,388

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

No	No. Soal	Validitas	Jumlah Soal
1	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24	Valid	20
2	1, 14, 18, 21, 25	Tidak Valid	5

Sumber : Hasil Data Penelitian Tahun 2026

Berdasarkan tabel 8, hasil perhitungan uji validitas instrumen soal tes diperoleh 20 butir soal dinyatakan valid yaitu 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 20, 22, 23, 24 dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu 1, 14, 18, 21, 25. Selanjutnya 20 butir soal tersebut digunakan untuk soal pretest dan posttest. Perhitungan validitas dapat dilihat pada lampiran 23.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas diterjemahkan dari kata *reliability* yang berarti hal yang bisa dipercaya. Reliabilitas mempermasalahkan sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya keajegannya (Yusup, 2018: 22).

Demikian dikatakan reliabel apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif juga sama. Mencari reliabilitas instrument. Peneliti ini menggunakan *Microsoft Office Excel 2021* dengan rumus *Alpha Cronbach*, yaitu sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sumber: Arikunto (2014: 230)

Keterangan

r_{11} = Reabilitas Instrumen

n = Banyaknya Butir Pertanyaan

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah Skor Varian Butir

σ_t^2 = Varian Total

Setelah melakukan uji validitas maka selanjutnya diperlukan uji reliabilitas pada instrument tes soal tes.

Tabel 9. Klasifikasi Reliabilitas

No.	Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
1	0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
2	0,61 – 0,80	Tinggi
3	0, 41– 0,60	Sedang
4	0,21 – 0,40	Rendah
5	0,00 - 0,20	Sangat Rendah

Sumber : Ari Kunto (2018)

Hasil dari uji reliabilitas instrumen soal tes, diperoleh $r_{11} = 0,74203$ dengan kategori tinggi sehingga instrumen soal tes

dikatakan reliabel dan dapat digunakan. Perhitungan reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 26.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada suatu tingkat kemampuan atau bisa dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty indeks*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 – 1,00. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf kesukaran soal, sehingga soal dengan indeks 0,00 menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar, sebaliknya indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Rumus untuk menghitung tingkat kesukaran soal adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{JS}$$

P : Indeks Kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan benar.

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes. Sedangkan kriteria yang digunakan adalah, makin kecil indeks yang diperoleh, makin sulit soal tersebut.

Tabel 10. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besarnya P	Interpretasi
0,00-0,30	Soal Sukar
0,30 - 0,70	Soal Sedang
0,71-1,00	Soal Mudah

Sumber: Arikunto (2013)

Setelah melakukan uji reliabilitas, maka selanjutnya soal diuji tingkat kesukarannya dengan menggunakan *Microsoft Office Excel 2021*. Berikut ini hasil analisis tingkat kesukaran butir soal tes pilihan ganda.

Tabel 11. Hasil Analisi Uji Tingkat Kesukaran Soal

No	Nomor Soal	Kesukaran	Jumlah Soal
1	24	Sukar	1
2	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13, 15,16,17,20,22,23.	Sedang	18
3	19	Mudah	1

Sumber : Hasil Data Penelitian Tahun 2026

Berdasarkan Tabel 11, diketahui bahwa instrumen penelitian terdiri dari soal-soal dengan tingkat kesukaran yang proporsional. Sebanyak 18 butir soal berkategori sedang, 1 butir soal berkategori mudah, dan 1 butir soal berkategori sukar. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat soal yang disusun telah memenuhi syarat distribusi tingkat kesukaran yang baik, di mana soal tidak didominasi oleh butir yang terlalu sulit maupun terlalu mudah, sehingga layak digunakan untuk mengukur hasil belajar pada sampel penelitian. Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 29.

5. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda dihitung untuk mengetahui sejauh mana butir soal dapat membedakan peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Rumus untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai berikut.

$$D = P_A - P_B \text{ atau } D = \frac{BA}{JA} - \frac{BA}{JA}$$

Keterangan:

D = Daya pembeda soal

PA = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

PB = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

JA = Jumlah peserta didik kelompok atas

JB = Jumlah peserta didik kelompok bawah

Tabel 12. Kriteria Uji Daya Pembeda

Daya Pembeda	Kriteria
0,00 – 0,20	Lemah
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 0,01	Sangat Baik

Sumber : Arikunto (2013)

Setelah dilakukan pengujian tingkat kesukaran, tahap berikutnya adalah menguji daya pembeda setiap butir soal dengan memanfaatkan *Microsoft Office Excel* 2019. Hasil analisis mengenai daya pembeda pada butir soal pilihan ganda dan esai disajikan sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Analisis Data Daya Beda Soal

No	Nomor Soal	Daya Beda	Jumlah Soal
1	2,3,5,6,10,11,12,17,19 20,22.23.24	Cukup	13
2	4,7,8,9,13,15,16	Baik	7

Sumber: Hasil Data Penelitian Tahun 2026

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 13, diperoleh hasil 13 butir soal dengan kriteria cukup, dan 7 soal dengan kriteria baik, yang berarti terdapat 20 butir soal yang dinyatakan layak digunakan (kategori cukup dan baik) untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Menurut Saputri et al., (2023) soal yang baik adalah soal yang memiliki tingkat kesukaran seimbang, yakni tidak terlalu

mudah maupun tidak terlalu sukar. Perhitungan dapat dilihat pada lampiran 29.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak (Siregar, 2022: 630). Pengujian normalitas data dapat dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS statistics dengan taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih besar dari taraf signifikansi ($p > 0.05$), data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai output pada kolom sig. dari hasil uji di SPSS lebih kecil dari taraf signifikansi ($p < 0,05$), data tersebut tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah langkah-langkah untuk melakukan uji normalitas dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS statistics: Buka program SPSS dan masukkan data Anda ke dalam spreadsheet.

1. Pilih menu “*Analyze*” dibagian atas jendela SPSS, lalu pilih “*Descriptive Statistics*” dan kemudian pilih “*Explore*”.
2. Setelah muncul jendela Explore, pilih variabel yang ingin diuji normalitasnya pada kolom “*Dependent List*”.
3. Pilih “*Plots*” pada jendela Explore, kemudian pilih “*Normality plots with tests*”.
4. Pilih “*Continue*” pada jendela Plot, lalu klik “*Ok*” pada jendela *Explore*.
5. Selanjutnya akan muncul output, hasilnya langsung dapat diinterpretasikan.

Kriteria keputusan sebagai berikut: nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal, tetapi jika nilai signifikansi $\leq \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah mengetahui data berdistribusi dengan normal, langkah selanjutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan dari penelitian ini mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan uji *Levene*.

Langkah-langkah perhitungan uji *Levene* sebagai berikut:

1. Buka file data yang akan dianalisis pada software SPSS.
2. Pilih menu. "*Analyze*" di bagian atas layar dan pilih "*Compare Means*".
3. Pilih "*One-Way ANOVA*" dari sub menu yang muncul.
4. Pada jendela "*One-Way ANOVA*", masukkan variabel yang ingin dianalisis kedalam kotak "*Dependent List*".
5. Klik tombol "*Options*" dan pastikan bahwa opsi "*Descriptives*" dan "*Homogeneity of Variance Test*" dicentang.
6. Pilih salah satu dari tiga tes homogenitas yang tersedia, yaitu *Levene's Test*, *Brown-Forsythe Test*, atau *Welch's Test*. Secara default, *Levene's Test* dipilih.
7. Klik "*Continue*" dan "*OK*" untuk menampilkan output hasil analisis.

Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat dengan kriteria uji jika nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data bersifat homogen , tetapi jika nilai signifikansi $\leq \alpha = 0,05$ maka data bersifat tidak homogen.

3. Uji Normal Gain (N-Gain)

Uji N-Gain digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah perlakuan tertentu dalam penelitian. Cara yang digunakan yaitu dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut akan diketahui apakah penerapan suatu perlakuan efektif atau tidak. Rumus uji N-Gain yaitu sebagai berikut. Rumus N-Gain yang digunakan sebagai berikut.

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tabel 14. Klasifikasi N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer dalam Syahfitri, 2008: 33

J. Uji Hipotesis Penelitian

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y). Uji hipotesis dalam penelitian ini yakni menggunakan uji regresi linier sederhana. Uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linier sederhana dengan hipotesis statistik, yaitu :

Ho: Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung Tahun Pelajaran 2025/2026.

Ha: Terdapat pengaruh penerapan model *Discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada

peserta didik kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung Tahun Pelajaran 2025/2026.

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS statistics. Hipotesis yang akan diuji yaitu pengaruh model pembelajaran *Discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV di SDIT Muhammadiyah Gunung Terang.

Berikut langkah-langkah untuk melakukan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan perangkat lunak IBM SPSS statistics:

1. Langkah awal pilih menu file lalu klik “Open” dan “Data”. Pastikan data yang dipilih sesuai dengan tipe/format file.
2. Pilih menu “Analyze” dan klik “Regression”, lalu pilih “Linear”.
3. Selanjutnya akan muncul dialog box dan pilih variabel dependent (Y) dan variabel independent (X) sesuai dengan data penelitian yang dimiliki. Setelah itu, klik bagian “Statistics” dan beri centang (checklist) pada “Estimates”, “Model fit”, dan “Descriptives” apabila poin-poin yang dibutuhkan sudah diberi checklist, selanjutnya klik *Continue* dan *Ok*.
4. Perhatikan hasil Output, SPSS akan memberikan output yang mencakup tabel *Descriptive Statistics*, *Correlations*, *ANOVA*, *Coefficients*, dan sebagainya. Cermati nilai p-value dan koefisien regresi untuk menilai signifikansinya.
5. Langkah terakhir adalah menginterpretasi hasil (*output*) regresi linier sederhana. Koefisien regresi menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent.

Kriteria Uji: Jika, $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.
 $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka H_0 diterima artinya tidak signifikan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

Sumber : (Muncarno, 2017)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SDIT Muhammadiyah Gunung Terang, Tahun Ajaran 2025/2026. Hal tersebut dapat dibuktikan pada hasil uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana diperoleh hasil perhitungan F_{hitung} sebesar 4,572 dan F_{tabel} sebesar 4,30 sehingga $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a diterima.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran, yaitu sebagai berikut:

a. Peserta didik

Peneliti berharap peserta didik dapat berperan dalam proses pembelajaran dengan model pembelajaran problem based learning, seperti mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh sehingga suasana belajar dapat lebih aktif dan terjadi kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

b. Pendidik

Pendidik diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral sebagai variasi model dan

media dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mendorong peserta didik untuk dapat aktif.

c. Kepala Sekolah

Sekolah hendaknya dapat memberikan dukungan kepada pendidik dalam menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral dan berupa fasilitas sekolah yang dapat mendukung tercapainya pembelajaran secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Peneliti Lain

Peneliti lain yang akan melakukan penelitian dalam bidang yang sama, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi tentang penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbasis media kartu dilema moral terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Suryani, R., dan Tahir, M. 2023. Peningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran SBDP Melalui Media Audio Visual di Kelas V SDN 6 Ampenan Kota Mataram Tahun Ajaran 2023. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 277–281. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/584>.
- Amir, D., Siti, R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Pendidikan Karakter Dan Hasil Belajar Pkn Peserta didik Kelas V Sdn 064981 Medan. *Bina Gogik*. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v9i2.74>
- Antasari, N. K., Sukardi, S., dan Rispawati, R. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Script Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(1), 14–24. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v5i1.70>
- Azhar Arsad, 1952- (penulis); Asfah Rahman (editor). (2017). *Media pembelajaran / Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. ; editor, Dr. Asfah Rahman, M.Ed.*. Jakarta :: Rajawali Pers,. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1133758#>
- Asbar, Andi Muhammad. 2022. *Model Discovery learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi. <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK46251/model-discovery-learning-dalam-pembelajaran-pendidikan-agama-islam-dan-budi-pekerti-di-sekolah>
- Danis, A., dan Siregar, S. , R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Pendidikan Karakter dan Hasil Belajar PKn Peserta didik Kelas V SDN 064981 Medan. *Jurnal Bina Gogik*, 9, (2)(2), 67–75. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v9i2.74>
- Erlinda, Y. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Js (Jurnal Sekolah)*, 3(1), 23-29. <https://doi.org/10.24114/js.v3i1.11661>

- Fanny C., Emy, H., Syarifah, A. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Terhadap Hasil Belajar PKN Peserta didik Kelas IV SD Negeri 106156 Klumpang. TEMATIK: JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN DASAR. [10.24114/js.v3i1.11661](https://doi.org/10.24114/js.v3i1.11661)
- Fathurrohman, Muhammad. 2020. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Ar-ruz Media.
https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/pluginfile.php/709057/mod_resource/content/1/PERTEMUAN%207a.%20MODEL-MODEL%20PEMBELAJARAN.pdf
- Hapsari, S. A., dan Pamungkas, H. 2019. Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(2), 225–233.
<https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>.
- Harefa, A. T., Telaumbanua, Y. A., Zega, R., dan Marua'o, N. (2024). Demistifikasi Hambatan, Pemerolehan, dan Perkembangan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 134-145. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v4i2.581>
- Hulu, Y., dan Telaumbanua, Y. N. 2022. Analisis Minat Dan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 283–290.
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Ibda, Fatimah. 2023. Perkembangan Moral Dalam Pandangan Lawrence Kohlberg. *Intelektualita: Journal of Education Sciences and Teacher Training*, 12(1), 42-78. <https://doi.org/10.22373/ji.v12i1.19256>
- Irdam Idrus, dan Sri Irawati. 2019. Analisis Model Pembelajaran *Discovery learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2).
<https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, R., Andy, Yusri, F., dan Yarni, L. 2023. Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5, 404–411.
<https://www.collegesidekick.com/study-docs/12952751>
- Kristin, F. 2016. Analisis model pembelajaran *discovery learning* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 90-98. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v2i1.25>
- Kusman. 2020. Peran pendidikan kewarganegaraan (PKn) untuk generasi muda Indonesia. *Educatif Journal of Education Research*, 2(3), 31–37.
<https://doi.org/10.36654/educatif.v2i3.22>

- Lase, A., dan Ndruru, F. I. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Inquiry Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 35–44. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.6>.
- Magdalena, I. 2021. *Desain Evaluasi Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
https://books.google.co.id/books/about/Desain_Evaluasi_Pembelajaran_SD.html?id=OvQ4EAAAQBAJ&redir_esc=y
- Maryani, I., dan Sumiar, Z. 2018. Developing science monopoly on the force learning material for elementary school students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.16084>.
- Meinhardi, Akhri. 2022. *Meningkatkan Kinerja Guru Melalui Supervisi Dan Pendekatan Discovery Learning*. CV Diva Pustaka.
<https://divapustaka.co.id/product/meningkatkan-kinerja-guru-akhri/>
- M. Renaldi., Syamsuyurnita., Mandra, S., Ismail, S. 2024. Pengaruh Model *Discovery learning* Pada Materi Pkn Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Kelas V . *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*.
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v1i1i2.1041>
- Mulyadi, I. 2016. *Upaya Pendidik Geografi Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Peserta didik Kelas Xi Ips Sma Darut Tauhid Desa Mekar Sari Kabupaten Kubu Raya* (Doctoral dissertation, IKIP PGRI PONTIANAK).
<https://digilib.upgripnk.ac.id/id/eprint/368/2/BAB%20I.pdf>
- Mustafa, P. S., dan Roesdiyanto, R. 2021. Penerapan teori belajar konstruktivisme melalui model PAKEM dalam permainan bolavoli pada sekolah menengah pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50-56.
<https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255>
- Nichen I., Firosalia, K., Indri, A. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Discovery learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Peserta didik. Jawa Tengah. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*.
<https://doi.org/10.21009/PIP.321.8>
- Nurbaiti, N., Loria Cenora, C., dan Lubis, M. S. 2022. Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Model Numbered Heads Together (Nht) Di Kelas Iv Sd Negeri 200405 Hutaimbaru Kecamatan Padangsidimpuan Hutaimbaru. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 2(3), 153–161.
<https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i3.1024>.
- Nurhayati, S. R. 2022. Telaah kritis terhadap teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg. *Paradigma*.
<https://jurnal.uny.ac.id/index.php/paradigma/article/view/5948>

- Oktiani, I. 2017. Kreativitas Pendidik dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232.
<https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Rambe, R. N. K. 2018. Penerapan strategi index card match untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Jurnal tarbiyah*, 25(1). DOI:[10.30829/tar.v25i1.237](https://doi.org/10.30829/tar.v25i1.237)
- Sasmita, R. S., dan Harjono, N. 2021. Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3472–3481. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- S.Bilbina. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Dengan Media Papan Kantong Terhadap Hasil Belajar Ppkn Peserta didik Kelas III Upt Spf SD Negeri 101864 Gunung Rintih T . P 2024 / 2025.
<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/id/eprint/3280>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Alfabeta. Bandung.
https://digilib.unigres.ac.id/index.php?p=show_detail&id=43
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan RdanD*. Alfabeta. Bandung. <https://id.scribd.com/document/699523859/Metode-Penelitian-Kuantitatif-Kualitatif-Dan-r-d-Sugiyono-2020>
- Sumantri, B. A., dan Ahmad, N. 2019. Teori Belajar humanistik dan Implikasinya terhadap pembelajaran pendidikan agama islam. *Fondatia*, 3(2), 1-18.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.216>
- Suprihatiningrum, Jamil. 2020. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA.
https://digilib.unimof.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3790
- Suryaningsih, A., Winarno, W., Hed, N. M., dan Widiatmaka, P. 2023. Exploring citizenship competencies in Pancasila subjects through local wisdom in the Merdeka curriculum. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 20(2), 381-391.
<https://doi.org/10.21831/jc.v20i2.61550>
- Syafi'i, M. I. 2023. Analisis Konseptual Dasar Ilmu Pendidikan dalam Teori Pembelajaran Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial (Sinova)*, 1(3), 117–122. <https://doi.org/10.71382/sinova.v1i3.36>
- Tampubolon, D. 2018. Students' Perception on the Discovery learning Strategy on Learning Reading Comprehension at the English Teaching Study Program Christian University of Indonesia. *JET (Journal of English Teaching)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.33541/jet.v3i1.698>.
- Winarno. 2023. *Paradigma Baru Pendidikan Pancasila*. Jakarta: Bumi Aksara Imprint Bumi Aksara Group.

[https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK72051/paradigma-baru-
pendidikan-pancasila-edisi-revisi](https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK72051/paradigma-baru-
pendidikan-pancasila-edisi-revisi)

Wisman, Y. 2020. Teori belajar kognitif dan implementasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209-215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>