

**PENGARUH MODEL *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

Fharaz Ananda
NPM 2213053063



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

FHARAZ ANANDA

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh penggunaan model *inquiry learning* yang dibantu dengan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah 41 peserta didik dan sampel yang digunakan sebanyak 41 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Pengujian hipotesis menggunakan regresi linear sederhana dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $16,296 > 4,38$, serta nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN 5 Metro Timur.

Kata kunci: *inquiry learning*, video animasi, hasil belajar.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE INQUIRY LEARNING MODEL ASSISTED BY ANIMATED VIDEO MEDIA ON LEARNING OUTCOMES IN PANCASILA EDUCATION OF FIFTH-GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

FHARAZ ANANDA

The problem examined in this study was the low learning outcomes in Pancasila Education among fifth-grade students at SDN 5 Metro Timur. This study was conducted to determine the effect of using the inquiry learning model assisted by animated video media on students' learning outcomes. The research method employed was a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The research population was determined using purposive sampling, consisting of 41 students, with a total sample of 41 students. Data were collected through tests and observations. Hypothesis testing was conducted using simple linear regression, yielding results of $F_{\text{calculated}} > F_{\text{table}}$, namely $16.296 > 4.38$, with a significance value of $0.001 < 0.05$. These results indicated that the use of the inquiry learning model assisted by animated video media had a significant effect on students' learning outcomes in the Pancasila Education subject for fifth-grade students at SDN 5 Metro Timur.

Keywords: inquiry learning, animated video, learning outcomes.

**PENGARUH MODEL *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

Fharaz Ananda

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 *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa : *Fharaz Ananda*

No. Pokok Mahasiswqa : 2213053063

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing 1

Dayu Rika Perdana, M.Pd.
NIP 198707092025212049

Dosen Pembimbing 2

Hariyanto, S.Pd., M.Div
NIP 197210292025212005

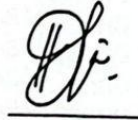
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

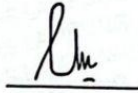
Ketua : Dayu Rika Perdana, M. Pd.



Sekretaris : Hariyanto, S.Pd., M.Div



Penguji Utama : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Diponegoro Maydiantoro, M.Pd.
NIP.19870504 2014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 03 Maret 2026

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fharaz Ananda
NPM : 2213053063
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul, "Pengaruh Model *Inquiry Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar" tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 13 Maret 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Fharaz Ananda
NPM 2213053063

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Fharaz Ananda lahir di Pekon Suka Baru, Kecamatan Way Krui, Kabupaten Pesisir Barat, Provinsi Lampung, pada tanggal 24 April 2004. Peneliti adalah anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Erwin Arisandi dan Ibu Zahro Liani.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 76 Krui lulus pada tahun 2016
2. MTS NU Krui lulus pada tahun 2019
3. SMA Negeri 1 Pesisir Tengah lulus pada tahun 2022

Pada tahun 2022, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa program Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perpendidikan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menempuh pendidikan, peneliti memperoleh kesempatan untuk mengikuti program Kampus Mengajar Angkatan 8 yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek pada tahun 2024. Pada tahun 2025, peneliti melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) serta Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Desa Terang Bumi Agung, Kecamatan Gunung Terang, Kabupaten Tulang Bawang Barat. Selain itu, peneliti juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan organisasi kemahasiswaan, yaitu: Anggota aktif bidang minat bakat Forum Komunikasi PGSD (forkom PGSD) tahun 2023

MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji allah adalah benar”

(Q.S. Ar-Rum : 60)

“Di mana pun engkau berada selalulah menjadi yang terbaik dan berikan yang terbaik dari yang bisa kita berikan”

(BJ Habibie)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Peneliti bersyukur kepada Allah SWT atas izin-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan dan kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada orang-orang yang memiliki arti istimewa dalam kehidupan peneliti.

Orang Tuaku Tercinta

Bapak Erwin Arisandi, Ibu Zahro Liani, peneliti menyampaikan terima kasih atas kasih sayang, perhatian, didikan, nasihat, dukungan, dan doa yang senantiasa mengiringi setiap langkah peneliti. Segala pengorbanan dan ketulusan yang telah diberikan menjadi sumber pelajaran berharga serta kebahagiaan dalam perjalanan hidup peneliti.

Kedua kakakku Fharis Arisandi dan Yola Nabila, yang senantiasa memberikan nasihat serta doa dalam setiap langkah peneliti. Terima kasih atas dukungan yang diberikan, baik secara moral maupun material.

Almamater Tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji dan syukur peneliti haturkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi berjudul “Pengaruh Model *Inquiry Learning* Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM. ASEAN Eng., Rektor Universitas Lampung yang telah membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
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 yang telah menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., Koordinator Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi administrasi dalam penyelesaian skripsi peneliti.
5. Ulwan Syafrudin, M.Pd., Selaku penguji utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Selaku ketua penguji atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Hariyanto, S.Pd., M.Div., Selaku sekertaris penguji dan Pembimbing Akademik atas kesediannya untuk memberikan bimbingan, saran, dan kritik dalam proses perkuliahan serta penyusunan skripsi ini.

8. Siti Nuraini, M.Pd., Selaku Dosen Validator yang telah memberikan masukan, saran, dan penilaian yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan penelitian ini.
9. Dosen dan Tenaga Kependidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bantuan yang diberikan selama masa studi.
10. Kepala Sekolah, Pendidik kelas V A dan V B SDN 5 Metro Timur, Kecamatan Metro Timur yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian
11. Pendidik kelas V B SDN 4 Metro Utara, Kecamatan Metro Utara yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan Uji Instrumen di sekolah tersebut.
12. Peserta didik kelas V A dan V B SDN 5 Metro Timur, serta kelas V B SDN 4 Metro Utara yang telah berpartisipasi dalam kelancaran penelitian skripsi ini.
13. Keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih selalu memberikan dukungan serta semangat yang luar biasa kepada peneliti.
14. Teman seperjuangan, Agmelia Fatika Anggraini, Dhoa Natalia Pasaribu, Dwi Susanti, Cinta Avril Lavina Putri, Ilma Fuadah, Liza Ayu Mareta, Sisnawati, Vika Janfira dan rekan-rekan lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan selama masa perkuliahan hingga saat ini, serta telah berbagi canda tawa, meluangkan waktu dan tenaganya dalam setiap tahapan seminar skripsi peneliti.
15. Teman-teman KM8 SDN 6 Metro Timur yang telah memberikan banyak pengalaman berharga serta telah berbagi canda tawa, meluangkan waktu dan tenaganya dalam setiap tahapan seminar skripsi peneliti.
16. Sahabat peneliti, Meiti Siska yang telah menemani dan kebersamai peneliti sejak masa kecil hingga saat ini. Terima kasih atas semangat, dukungan, serta kesediaan untuk selalu menjadi pendengar yang baik dalam setiap cerita dan proses yang peneliti lalui.
17. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan SI PGSD FKIP Universitas Lampung angkatan 2022, terkhusus kelas E yang telah berjuang bersama dan dukungan selama penyusunan skripsi.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan perlindungan serta membalas seluruh kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan, namun diharapkan dapat memberikan manfaat bagi seluruh kita semua.

Bandar Lampung, 20 Desember 2025

Peneliti



Fharaz Ananda

NPM 2213053063

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Belajar.....	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Teori Belajar	11
2. Pembelajaran	13
a. Pengertian Pembelajaran	13
b. Komponen-Komponen Pembelajaran	13
3. Hasil Belajar.....	15
a. Pengertian Hasil Belajar	15
b. Indikator Hasil Belajar.....	16
c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila	19
a. Pengertian Pendidikan Pancasila	19
b. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila	20
c. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila	21
5. Model Pembelajaran.....	22
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	22

b. Macam-Macam Model Pembelajaran.....	23
6. Model <i>Inquiry learning</i>	25
a. Pengertian Model <i>Inquiry learning</i>	25
b. Langkah-Langkah Model <i>Inquiry learning</i>	26
c. Kelebihan Dan Kekurangan Model <i>Inquiry learning</i>	28
7. Media Pembelajaran.....	30
a. Pengertian media pembelajaran.....	30
b. Jenis-jenis media pembelajaran	31
8. Media Video Animasi.....	32
a. Pengertian Media Video Animasi	32
b. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi	33
B. Penelitian Yang Relevan.....	35
C. Kerangka Pikir.....	38
D. Hipotesis Penelitian	40

III. METODE PENELITIAN 42

A. Jenis dan desain penelitian.....	42
1. Jenis penelitian	42
2. Desain penelitian.....	42
B. Setting Penelitian.....	42
1. Tempat Penelitian.....	42
2. Waktu Penelitian	42
3. Subjek Penelitian.....	43
C. Prosedur Penelitian	43
1. Tahap pra penelitian	43
2. Pelaksanaan Penelitian	43
3. Tahap Akhir	44
D. Populasi dan Sampel Penelitian	44
1. Populasi Penelitian	44
2. Sampel.....	45
E. Variabel Penelitian	45
1. Variabel Terikat (<i>dependent</i>)	45
2. Variabel Bebas (<i>independent</i>)	46
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	46
1. Definisi Konseptual.....	46
2. Definisi Operasional.....	47
G. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Teknik Tes	48
2. Teknik Non Tes	49
H. Instrumen Penilaian	50
1. Instrumen Tes	50
2. Instrumen Non Tes	51
I. Uji prasyarat instrumen tes	54
1. Uji validitas	54
2. Uji reliabilitas.....	56
3. Daya pembeda soal	58

4. Taraf tingkat kesungkararan soal.....	59
J. Uji Prasyarat Analisis Data	60
1. Uji Normalitas	60
2. Uji Homogenitas	60
K. Teknik analisis data dan pengujian hipotesis.....	60
L. Uji hipotesis penelitian	62
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Penelitian.....	64
1. Pelaksanaan Penelitian	64
a. Persiapan Penelitian.....	64
b. Uji Coba Instrumen Penelitian	64
c. Pelaksanaan Penelitian	64
2. Hasil Penelitian	66
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	78
B. Pembahasan.....	81
C. Keterbatasan Penelitian	86
V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Penilaian Sumatif Muatan Pendidikan Pancasila.....	5
2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 5 Metro Timur.....	44
3. Sampel Penelitian.....	45
4. Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes.....	50
5. Kisi-Kisi Observasi Model <i>Inquiry learning</i>	51
6. Kisi-kisi observasi hasil belajar peserta didik ranah afektif.....	52
7. Kisi-kisi observasi hasil belajar peserta didik ranah psikomotorik.....	53
8. Klasifikasi Validitas	55
9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen	56
10. Klasifikasi Reliabilitas	57
11. Uji Reliabilitas.....	57
12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal	58
13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal	59
14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	59
15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal	59
16. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	61
17. Kategori Nilai Aktivitas Belajar	62
18. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data	65
19. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	67
20. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.....	69
21. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	71
22. Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	71
23. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....	73
24. Hasil Perhitungan Uji <i>N-Gain</i>	74
25. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Sederhana.....	75
26. Hasil <i>R Square</i>	75
27. Hasil Observasi Peserta Didik Ranah afektif.....	76
28. Hasil Observasi Peserta Didik Ranah Psikomotorik.....	78
29. Hasil Uji Normalitas	79
30. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	80
31. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	40
2. <i>Non-equivalent Control Grup Design</i>	42
3. Diagram Batang Penilaian pretest Kelas Kontrol	68
4. Diagram Batang Penilaian Pretest Kelas Eksperimen	69
5. Diagram Batang Penilaian Posttest Kelas Kontrol	70
6. Diagram Batang Penilaian Posttest Kelas Eksperimen.....	70
7. Grafik Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan SDN 5 Metro Timur	95
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	96
3. Surat Uji Instrumen	97
4. Surat Balasan Uji Instrumen	98
5. Surat Izin Penelitian	99
6. Surat Balasan Izin Penelitian	100
7. Soal Uji Instrumen	101
8. Kunci Jawaban Soal Uji Coba instrumen	107
9. Surat Keterangan Validasi Instrumen	108
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen	111
11. Modul Ajar Kelas Kontrol	118
12. Surat Keterangan Validasi Modul Ajar	125
13. Video Animasi	128
14. Surat Keterangan Validasi Media Video Animasi	129
15. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	130
16. Lembar Observasi Peserta Didik Ranah Afektif	132
17. Lembar Observasi Peserta Didik Ranah Psikomotorik	134
18. Rubrik Penilaian Observasi Peserta Didik	136
19. Lembar Pedoman Wawancara	137
20. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen Peserta Didik	138
21. Hasil Uji Validitas	144
22. Hasil Uji Reliabilitas	145
23. Hasil Uji Daya Beda Soal	146
24. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	148
25. Soal <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	149
26. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	154
27. Hasil <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	155
28. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	165
29. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	175
30. Analisis Kategori Hasil Belajar	177
31. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik Model <i>Inquiry Learning</i>	178
32. Hasil Observasi Peserta Didik Ranah Afektif	181
33. Hasil Observasi Peserta Didik Ranah Psikomotorik	184
34. Aktivitas Peserta Didik Dengan Model <i>Inquiry Learning</i>	187
35. Nilai N-Gain <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	188

36. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	190
37. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas.....	191
38. Hasil Uji Regresi Sederhana	193
39. Tabel Nilai <i>R Product Moment</i>	195
40. Tabel F.....	196
41. Dokumentasi Penelitian	198

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dari manusia, karena manusia berperan sebagai subjek sekaligus objek dalam kegiatan pendidikan itu sendiri. Hal ini disebabkan oleh keterkaitannya dengan tiga aspek dasar yang melekat dalam diri manusia. Pendidikan memiliki peran penting dalam mendorong perubahan kemampuan individu. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan sangat berperan dalam meningkatkan potensi setiap orang serta mendorong kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan, seseorang dapat berkembang secara wajar dalam berbagai aspek kehidupan seperti sosial, ekonomi, industri, dan sebagainya. Sebagaimana seperti yang sesuai dengan UU Nomor 20 tahun 2003:

Pendidikan merupakan usaha yang secara sadar dan terencana untuk membantu meningkatkan perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai individu dan sebagai warga negara dimasa yang akan datang.

Pendidikan adalah sebuah proses yang memiliki tujuan. Menurut Utami Purwani Puji (2022), Pendidikan dalam makna yang luas memiliki hubungan yang sangat erat dengan berbagai aspek kehidupan manusia. Hubungan ini terjalin melalui beragam proses yang tidak dapat dipisahkan antara kehidupan manusia dengan unsur pendidikan yang mewarnainya. Setiap aspek kehidupan manusia dapat dianggap sebagai bagian dari proses pendidikan itu sendiri. Setiap proses yang memiliki tujuan tentu membutuhkan tolok ukur atau standar untuk menilai sejauh mana kemajuan yang telah dicapai dalam meraih tujuan tersebut. Dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia, diperlukan adanya standar yang harus dicapai dalam jangka waktu tertentu sebagai bagian dari upaya untuk merealisasikan tujuan pendidikan

Oleh karena itu, dalam meningkatkan potensi manusia yang berkualitas, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peranan yang sangat kuat dalam peningkatan tersebut. Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang berfokus pada penanaman nilai-nilai dasar Pancasila, seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial, agar peserta didik mampu menghayati dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama pendidikan ini adalah membentuk warga negara yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki tanggung jawab sosial dan nasional. Menurut Putri dkk. (2023), Pendidikan Pancasila membawa dampak positif terhadap pembentukan karakter peserta didik. Dalam proses pembelajarannya, peserta didik diberikan pemahaman mengenai nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila serta dibimbing untuk menjadi warga negara yang berperilaku baik.

Melalui internalisasi nilai-nilai Pancasila, diharapkan peserta didik tumbuh menjadi individu yang bermoral dan beretika. Pendidikan karakter yang berbasis pada Pancasila dapat menjadi salah satu jalan keluar dalam menghadapi berbagai persoalan bangsa, terutama yang berkaitan dengan krisis moral dan menurunnya karakter warga negara yang tidak lagi mencerminkan nilai serta norma Pancasila. Sebagai ideologi bangsa, Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter masyarakat Indonesia yang beradab dan berkepribadian luhur.

Karakteristik Pendidikan Pancasila terlihat dari upaya menanamkan nilai-nilai moral dan kemanusiaan melalui pembiasaan perilaku positif di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dalam proses pembelajarannya, peserta didik dilatih untuk menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan agama, suku, dan budaya, serta dibimbing untuk saling menghargai, menyayangi, dan berperilaku baik terhadap sesama. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai mata pelajaran kognitif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan moral bangsa yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila. Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh dari peserta didik pada saat selesai melakukan aktivitas

belajar. Menurut Hapnita dkk. (2018), Kemampuan intelektual peserta didik sangat berpengaruh terhadap keberhasilan mereka dalam menempuh proses belajar. Untuk menilai apakah seseorang berhasil dalam belajar, diperlukan suatu bentuk evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pencapaian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar merujuk pada keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui pengalaman belajar.

Hasil ini juga dapat dipahami sebagai perubahan yang terjadi secara terus-menerus dalam diri seseorang. Setiap perubahan yang dialami akan memicu perubahan lainnya, yang kemudian bermanfaat bagi kehidupan maupun proses belajar di masa mendatang. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh, dikuasai, atau dimiliki oleh peserta didik setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh, pendidik dapat mengetahui sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Namun, pada kenyataannya masih terdapat permasalahan terkait rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN 5 Metro Timur, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Peneliti memilih sekolah tersebut sebagai lokasi penelitian karena ditemukan berbagai kendala dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan model pembelajaran yang masih kurang bervariasi, kegiatan pembelajaran yang belum terlaksana secara optimal, serta keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kondisi ini berpengaruh langsung terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan, yang cenderung lebih rendah dibanding kelas lain.

Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan rendah karena pendidik cenderung menggunakan metode ceramah tanpa disertai variasi strategi pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Akibatnya, peserta didik cepat merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran membuat materi terasa abstrak dan sulit dipahami oleh peserta didik. Khusus pada kelas V, nilai hasil belajar lebih rendah dibandingkan dengan kelas-kelas lain karena beberapa faktor tambahan.

Pertama, materi yang diajarkan pada kelas V lebih kompleks dan menuntut pemahaman konseptual yang lebih mendalam, sedangkan metode pembelajaran yang digunakan belum mampu menyesuaikan dengan kebutuhan tersebut. Kedua, observasi menunjukkan bahwa dinamika kelas V relatif kurang kondusif dibanding kelas lain, misalnya masih ada peserta didik yang pasif atau kurang disiplin dalam mengikuti kegiatan belajar, sehingga mempengaruhi capaian akademik secara keseluruhan. Dengan demikian, rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan, khususnya di kelas V, bukan hanya disebabkan keterbatasan pendidik dalam variasi metode dan media, tetapi juga dipengaruhi kondisi kelas yang berbeda dengan tingkat lainnya.

Fakta ini diperkuat melalui hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus 2025 di SDN 5 Metro Timur, yang menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V saat Penilaian Sumatif semester ganjil masih tergolong rendah. Data tersebut mencerminkan bahwa upaya peningkatan kualitas pembelajaran, baik dari segi variasi model maupun pemanfaatan media, masih sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari tabel data hasil Penilaian Sumatif muatan Pendidikan Pancasila semester ganjil peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur yang disajikan berikut.

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Sumatif Muatan Pendidikan Pancasila

Kelas	Jumlah Peserta Didik	Ketercapaian			
		Tercapai (>70)		Tidak Tercapai (<70)	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
V A	20	9	45	11	55
V B	21	7	33	14	67
Jumlah	41	16	78	25	122

Sumber : Dokumen pendidik kelas V SDN 5 Metro Timur Tahun Ajaran 2025/2026

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar muatan Pendidikan Pancasila kelas V pada saat Penilaian Sumatif masih tergolong rendah, karena sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Hal tersebut terlihat pada kelas V A, di mana hanya 45% peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 , sedangkan 55% lainnya belum tuntas. Kondisi serupa juga terlihat di kelas V B, dengan tingkat ketuntasan hanya 33% dan 67% peserta didik belum mencapai standar. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur tahun pelajaran 2025/2026 masih tergolong rendah dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memilih solusi melalui penerapan model pembelajaran yang tepat guna meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik.

Salah satu model yang dinilai sesuai adalah model *inquiry learning*, karena model *inquiry learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila, model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk mengamati, menanya, menalar, dan menemukan sendiri konsep-konsep nilai Pancasila, sehingga mereka tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan kehidupan nyata. Dengan demikian, *inquiry learning* membantu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta sikap mandiri dan bertanggung jawab, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pembentukan karakter sesuai dengan

nilai-nilai Pancasila. Azizah (2024), dalam penelitiannya mengemukakan bahwa model *inquiry learning* terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. Pada model *inquiry learning* peserta didik memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran didalam kelas. Menurut Rawa dkk. (2019), Model *inquiry learning* merupakan sebuah pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam mencari dan menyelidiki sendiri solusi dari permasalahan terkait materi yang sedang dipelajari.

Dalam model ini, peserta didik terlibat secara aktif baik secara mental maupun fisik dalam proses pemecahan masalah yang disajikan oleh pendidik. Ketika peserta didik berhasil menemukan solusi secara mandiri, hal tersebut akan memberikan kepuasan intelektual yang muncul dari dalam dirinya sendiri. Pembelajaran melalui metode *inquiry* juga membantu memperkuat daya ingat peserta didik, sehingga konsep yang telah dipelajari dapat diingat lebih lama. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dapat mendukung model *inquiry learning* yaitu media video animasi.

Teknologi memberikan peluang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan efisien dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang kini banyak diminati oleh para pendidik di era 5.0 adalah media pembelajaran berupa video animasi. Menurut Pebriyanti dkk (2024), Video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Media ini menyajikan informasi secara visual dan interaktif karena memadukan unsur warna, gerakan, suara, dan gambar, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dalam dunia pendidikan, penggunaan video animasi sebagai alat bantu pembelajaran interaktif mulai banyak dilirik oleh para pendidik karena potensinya yang besar.

Visualisasi gerak dalam video animasi mampu mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep kompleks yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan verbal. Keunggulan lain dari video animasi adalah kemampuannya mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dengan materi pembelajaran. Artinya, media ini memberikan ruang bagi setiap peserta didik untuk lebih partisipatif dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka. Di era pendidikan modern, pemanfaatan video animasi menjadi salah satu strategi potensial untuk meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Pendidik belum optimal menerapkan model *inquiry learning*
3. Pendidik belum maksimal dalam penggunaan media video animasi
4. Hasil belajar yang masih rendah karena belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang ditentukan sekolah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini di batasi pada:

1. Model *inquiry learning* berbantuan media video animasi (X)
2. Hasil belajar peserta didik (Y)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu Apakah terdapat pengaruh penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Metro Timur?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas V di SD Negeri 5 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan pedagogik, khususnya dalam pemahaman tentang penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Timur.

2. Secara praktis

a. Peserta didik

hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna melalui penggunaan media video animasi, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mereka dalam memahami nilai-nilai Pancasila.

b. Pendidik

penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dengan menerapkan model *inquiry learning* berbantuan media visual yang menarik untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

c. Kepala sekolah

hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dalam pengembangan program peningkatan mutu pembelajaran, serta sebagai dasar untuk mendorong pendidik-pendidik lain menerapkan metode pembelajaran yang serupa demi meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

- d. Peneliti selanjutnya penelitian ini dapat menjadi referensi awal untuk mengembangkan kajian serupa di jenjang atau mata pelajaran lain, serta memperkaya literatur mengenai penggunaan model pembelajaran berbasis *inquiry* dan media animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk memperoleh pemahaman, keterampilan, serta sikap baru melalui berbagai pengalaman. Menurut Isti'adah Feida Noorlaila (2020), Belajar merupakan fondasi utama dalam setiap aktivitas pendidikan. Tanpa adanya proses belajar, pendidikan tidak dapat berlangsung, proses belajar sangat berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengalami perubahan. Melalui belajar, manusia memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang. Belajar juga menjadi sarana bagi manusia dalam memilih, menentukan keputusan, serta menggali berbagai kemungkinan dalam hidupnya. Secara esensial, belajar adalah proses yang mengandung komponen-komponen penting dalam pelaksanaan pendidikan di berbagai jenjang. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh kualitas proses belajar yang dijalani peserta didik, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Sejalan dengan pendapat Hanafy (2014), Belajar secara luas dapat diartikan sebagai suatu proses yang memungkinkan terjadinya atau berubahnya perilaku seseorang menjadi perilaku baru, yang tidak disebabkan oleh faktor kematangan biologis ataupun kondisi sementara, melainkan sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Aktivitas belajar mencakup aspek fisik dan psikis yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif tetap pada individu yang belajar.

Dari beberapa pendapat ahli yang sudah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan inti dari proses pendidikan yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku dan perkembangan individu secara menyeluruh. Belajar bukan hanya sekadar aktivitas memperoleh pengetahuan, tetapi juga mencakup aspek fisik dan psikis yang mendorong seseorang untuk tumbuh, mengambil keputusan, dan menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Proses belajar yang berkualitas sangat menentukan keberhasilan pendidikan, sehingga pemahaman yang tepat terhadap konsep dan mekanisme belajar menjadi kunci utama bagi para pendidik dalam mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

b. Teori Belajar

Teori belajar merupakan landasan penting dalam dunia pendidikan karena memberikan gambaran tentang bagaimana proses seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Menurut Gasong (2018), Teori belajar merupakan suatu hasil kajian belajar yang membuahakan akumulasi prinsip-prinsip belajar yang dapat berulang-ulang diverifikasi. Prinsip-prinsip ini menyumbangkan pembentukan suatu kumpulan pengetahuan tentang belajar yang terus menerus berkembang keluasan dan ketelitiannya. Prinsip-prinsip yang diungkapkan diorganisasikan ke dalam suatu konseptualisasi tunggal yang disebut teori.

Sejalan dengan pendapat Harefa dkk (2024), mengungkapkan macam-macam teori belajar sebagai berikut:

1. Teori Belajar Behaviorisme

Menurut pendekatan behavioristik, belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon). Dalam pandangan ini, proses belajar terjadi ketika peserta didik mengalami perubahan kemampuan dalam berperilaku karena adanya hubungan antara stimulus dan respon.

2. Teori Belajar Kognitif

Teori ini, yang juga dikenal sebagai model kognitif, menjelaskan bahwa perilaku seseorang dipengaruhi oleh persepsi dan pemahamannya terhadap situasi yang berkaitan dengan tujuannya. Oleh karena itu, belajar dipandang sebagai proses perubahan dalam cara seseorang memahami dan memaknai informasi.

3. Teori Belajar Humanisme

Pendekatan humanistik dalam belajar menekankan bahwa proses pendidikan harus dimulai dari dan diarahkan pada pengembangan nilai-nilai kemanusiaan. Teori ini lebih bersifat filosofis dan banyak bersinggungan dengan teori kepribadian dan psikoterapi daripada hanya sekadar aspek psikologi pendidikan.

4. Teori Belajar Konstruktivisme

Dalam teori konstruktivistik, belajar dipahami sebagai proses membangun pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik sendiri. Pengetahuan dianggap berada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor utama keberhasilan belajar adalah motivasi internal dari peserta didik, sementara pendidik berperan sebagai fasilitator yang mendukung kelancaran proses konstruksi pengetahuan tersebut.

Berdasarkan pandangan kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori yang mendasari penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Teori ini menekankan bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik diberikan ruang untuk secara aktif menemukan pengetahuan sendiri dan membentuk pemahaman serta prinsip-prinsipnya secara mandiri.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaannya, sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar pada individu. Menurut Festiawan (2020), pembelajaran dipahami sebagai rangkaian peristiwa yang dirancang oleh pendidik dalam mengelola berbagai fasilitas serta sumber belajar agar dapat dimanfaatkan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan atau keterampilan.

Sejalan dengan pendapat Dasopang Muhammad Darwis (2017), Pada dasarnya, Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses pemberian arahan atau dukungan kepada peserta didik dalam menjalani aktivitas belajarnya. Peran pendidik sebagai pembimbing sangat diperlukan, terutama karena adanya berbagai permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Dalam proses belajar, tentu terdapat perbedaan kemampuan antar peserta didik, di mana ada yang cepat memahami materi pelajaran dan ada pula yang lebih lambat dalam menyerapnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran aktif pendidik sebagai fasilitator serta kemampuan untuk menyesuaikan pendekatan dengan karakteristik dan perbedaan individu pada setiap peserta didik.

b. Komponen-Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran dapat dimaknai sebagai serangkaian aktivitas yang saling terhubung dan saling mendukung satu sama lain. Menurut Dolong (2016), terdapat beberapa komponen dalam pembelajaran yaitu:

1. Tujuan Pendidikan

Komponen utama dalam penyusunan kegiatan pembelajaran adalah penetapan tujuan serta standar kompetensi yang ingin dicapai selama proses berlangsung. Penetapan ini merupakan bagian penting karena tanpa tujuan yang jelas, proses pembelajaran berisiko tidak mencapai sasaran yang diharapkan. Dalam pelaksanaannya, tujuan berperan sebagai komponen pengarah agar pembelajaran berjalan secara efektif dan terfokus. Oleh sebab itu, identifikasi terhadap tujuan umum menjadi hal mendasar karena tujuan tersebut merupakan sasaran akhir dari suatu program pembelajaran.

2. Peserta Didik

Peserta didik adalah individu yang menerima pengaruh dalam proses pendidikan dan menjadi unsur penting dalam interaksi edukatif. Mereka merupakan inti dari seluruh kegiatan pendidikan, karena tanpa mereka, peran pendidik tidak bermakna. Anak didik adalah kunci terjadinya proses pembelajaran. Memahami keberagaman peserta didik sangat penting karena berpengaruh pada pengembangan bahan ajar dan sistem pembelajaran.

3. Pendidik

pendidik merupakan sosok yang bertanggung jawab dalam mencerdaskan peserta didik. Sebelum melaksanakan tugas profesionalnya, pendidik harus mempersiapkan berbagai perangkat pembelajaran, mulai dari merumuskan tujuan, memilih metode, menyampaikan materi ajar, menentukan sumber belajar, hingga melakukan evaluasi sebagai langkah akhir untuk menilai hasil pembelajaran.

4. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala jenis materi yang dimanfaatkan oleh pendidik atau instruktur untuk mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar. Materi ini mencakup informasi, alat, serta teks

yang dibutuhkan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran di kelas.

5. Metode

Pemilihan metode sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, isi materi yang diajarkan, serta kondisi lingkungan tempat pembelajaran berlangsung. Metode pengajaran atau pendidikan merujuk pada teknik atau pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi, keterampilan, maupun nilai-nilai tertentu, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan sasaran pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dianalisis bahwa komponen pembelajaran adalah kumpulan dari beberapa item yang saling berhubungan satu sama lain yang merupakan hal penting dalam proses pembelajaran.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan gambaran perubahan keterampilan, pengetahuan, sikap, serta kemampuan peserta didik yang diperoleh melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Wulandari dkk (2023), Hasil belajar merupakan gambaran dari evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, dengan tujuan untuk menilai sejauh mana pencapaian peserta didik dalam belajar. Menurut Abdullah Aminol Rosid (2019), Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah melalui proses pembelajaran, yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, maupun keterampilan, sehingga menjadikan peserta didik lebih baik dibandingkan sebelumnya. Dengan demikian, hasil belajar dapat dimaknai sebagai pencapaian yang diperoleh peserta didik secara sadar, yang menjadi alat ukur dalam mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi

pelajaran, ditunjukkan melalui peningkatan atau penurunan dalam performa belajar.

Sejalan dengan pendapat Ngalim Purwanto dalam Sawitri (2019), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku mencakup aspek pemahaman, sikap, dan keterampilan peserta didik ke arah yang lebih positif dibandingkan dengan kondisi sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bentuk pencapaian peserta didik yang diperoleh melalui proses pembelajaran, yang dapat diukur melalui evaluasi oleh pendidik. Tidak hanya mencerminkan pemahaman terhadap materi pelajaran, tetapi juga untuk menunjukkan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai.

b. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan acuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah mencapai kompetensi yang ditetapkan setelah menjalani proses pembelajaran. Menurut Taksonomi Bloom dalam Andriyannisa dkk (2023), indikator hasil belajar dirumuskan ke dalam tiga klasifikasi atau ranah yaitu: hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Adapun indikator untuk masing-masing ranah tersebut adalah:

a) Ranah Kognitif (pengetahuan)

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan proses penalaran seseorang. Ranah ini terbagi menjadi enam jenjang yang dikelompokkan secara umum ke dalam dua kategori, yaitu kognitif tingkat dasar dan kognitif tingkat lanjut. Tingkat dasar mencakup kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3). Sementara itu, tingkat lanjut meliputi

kemampuan menganalisis (C4), mensintesis (C5), dan mengevaluasi (C6).

b) Ranah Afektif (sikap)

Ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai-nilai yang tercermin dalam perilaku serta tindakan peserta didik.

Kemampuan dalam ranah ini terbagi ke dalam lima tingkatan, yaitu menerima, merespons, menghargai, mengorganisasi, dan menghayati sebagai bagian dari gaya hidup. Kelima tingkat pencapaian dalam ranah afektif ini disingkat secara berurutan sebagai A1, A2, A3, A4, dan A5.

c) Ranah Psikomotorik (keterampilan)

Ranah psikomotorik mencerminkan hasil belajar yang muncul dari penguasaan aspek kognitif yang terintegrasi dengan sikap afektif, lalu diwujudkan melalui keterampilan fisik secara nyata.

Tahapan dalam ranah ini terdiri atas lima tingkatan, yaitu peniruan (*imitation*), pengendalian (*manipulation*), ketepatan (*precision*), penggabungan (*articulation*), dan pembiasaan (*naturalization*).

Sejalan dengan pendapat Ricardo dan Meilani, (2017), Indikator hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- a. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
- c. Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menilai sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi, yang meliputi ranah

kognitif (kemampuan berpikir), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan fisik). Ketiga kategori ini penting untuk memahami perkembangan pembelajaran secara menyeluruh.

a. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Menurut Siregar (2024), Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil dari interaksi antara dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

- a. Aspek Fisiologis, secara umum aspek fisiologis berkaitan dengan kondisi jasmani peserta didik, seperti tingkat kebugaran organ tubuh dan fungsi sendi-sendi. Kondisi fisik yang sehat akan sangat memengaruhi semangat dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar.
- b. Aspek Psikologis, banyak faktor psikologis yang mencakup berbagai kondisi mental dan kejiwaan yang dapat memengaruhi kualitas maupun kuantitas hasil belajar peserta didik. Beberapa faktor ini meliputi Intelegensi (Kecerdasan), sikap, bakat, minat, dan motivasi.

2) Faktor eksternal

a. Faktor Lingkungan Sosial

Faktor lingkungan sosial mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang secara langsung memengaruhi perkembangan belajar dan kepribadian peserta didik. Keluarga memberikan dasar pembentukan sikap dan nilai, sekolah membentuk keterampilan dan pengetahuan melalui interaksi formal, sedangkan masyarakat memengaruhi peserta didik melalui norma dan interaksi sosial di lingkungan sekitar.

b. Faktor Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang tergolong dalam lingkungan nonsosial mencakup bangunan sekolah, tempat tinggal, perlengkapan

belajar, kondisi cuaca, serta waktu yang dimiliki oleh peserta didik. Jika bangunan sekolah tidak memadai, maka proses pembelajaran pun akan terhambat.

Sejalan dengan pendapat lain Rostika (2016), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Faktor Internal, yaitu faktor yang berasal dari diri peserta didik. Faktor-faktor ini meliputi kecerdasan, kesiapan, bakat, kemauan, minat.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik meliputi faktor kompetensi pendidik, kepribadian dan sikap pendidik, dan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup segala hal yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti kesehatan fisik dan aspek psikologis yang meliputi kecerdasan, minat, bakat, motivasi, sikap, serta kesiapan dalam menerima pelajaran. Di sisi lain, faktor eksternal mencakup pengaruh dari luar diri peserta didik, seperti lingkungan sosial yang terdiri atas keluarga, sekolah, dan masyarakat, serta lingkungan fisik yang mencakup sarana prasarana sekolah, alat pembelajaran, kondisi cuaca, dan waktu pelaksanaan belajar.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia kepada peserta didik. Menurut Amelia dkk (2023), Pendidikan Pancasila berperan penting sebagai sarana pembentukan karakter bangsa Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila mengandung nilai-nilai seperti keadilan sosial, persatuan, kesatuan, dan semangat gotong

royong. Melalui pendidikan ini, nilai-nilai tersebut dapat disampaikan dan ditanamkan kepada generasi muda agar mereka tumbuh menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berkarakter kuat, dan berperilaku baik. Urgensi pendidikan Pancasila dalam pembangunan karakter bangsa terletak pada kenyataan bahwa karakter yang kokoh menjadi fondasi utama dalam menciptakan masyarakat yang damai dan sejahtera.

Sejalan dengan pendapat lain, menurut Nurgiansah (2021), Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan di semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perpendidikan tinggi. Mata pelajaran ini memiliki ciri khas sebagai pendidikan yang menanamkan nilai-nilai dan moral. Pendidikan Pancasila tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pengetahuan, tetapi juga sebagai alat untuk membentuk karakter peserta didik agar selaras dengan nilai-nilai Pancasila.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa melalui penanaman nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila. Pendidikan ini tidak hanya menyampaikan pengetahuan semata, tetapi juga membentuk sikap, perilaku, dan kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang berintegritas, bertanggung jawab, dan menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, persatuan, serta keadilan sosial.

b. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan membimbing peserta didik agar mampu berpikir kritis serta berperilaku moral dan bijaksana, baik dalam lingkup keluarga, masyarakat, lingkungan sekolah, maupun sebagai warga negara, sejalan dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan. Menurut Dewi dan Abdulkarim (2018), Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan program yang

menitikberatkan pada pendidikan demokrasi politik, diperkaya dengan beragam sumber pengetahuan serta dukungan positif dari lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga. Program ini bertujuan membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta mendorong mereka untuk bersikap dan bertindak secara demokratis, sebagai bekal dalam menjalani kehidupan demokratis yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945.

Sejalan dengan pendapat Nurgiansah (2021), Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan proses pendidikan yang wajib diselenggarakan pada seluruh jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perpendidikan tinggi. Pembelajaran ini memiliki karakteristik utama sebagai pendidikan nilai dan moral, yang bertujuan untuk membentuk sikap, kepribadian, serta karakter peserta didik agar sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan suatu proses pendidikan yang wajib diterapkan di seluruh jenjang pendidikan, dengan tujuan utama membentuk peserta didik agar memiliki kemampuan berpikir kritis, analitis, serta berperilaku moral dan demokratis sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada penguatan nilai, sikap, dan karakter, sehingga peserta didik mampu menjadi warga negara yang bijaksana, bertanggung jawab, serta mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

c. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Setiap mata pelajaran tentunya memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Lubis (2020), terdapat beberapa karakteristik Pendidikan Pancasila sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berbasis pemecahan masalah
- 2) Bisa dijalankan dalam berbagai konteks.
- 3) Mengarahkan peserta didik menjadi pembelajaran mandiri
- 4) Mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan peserta didik yang berbeda.
- 5) Mendorong peserta didik untuk merancang dan melakukan kegiatan ilmiah.
- 6) Memotivasi peserta didik untuk menerapkan materi yang telah dipelajari.

Sejalan dengan pendapat Umami (2019), Karakteristik Pendidikan Pancasila dapat dipahami sebagai upaya untuk membentuk warga negara dan masyarakat yang berlandaskan nilai-nilai Pancasila, beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, peserta didik diarahkan agar memahami hak dan kewajiban, mampu melaksanakannya secara sadar dan penuh tanggung jawab, serta memiliki kemampuan mengambil keputusan yang tepat dan cepat demi kebaikan diri sendiri maupun orang lain.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik Pendidikan Pancasila ialah pembelajaran yang kontekstual, mendorong kemandirian, serta membentuk warga negara berlandaskan nilai Pancasila, beriman, bertakwa, dan bertanggung jawab.

5. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rancangan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dari awal hingga akhir dan disajikan dengan ciri khas oleh pendidik. Menurut Hasriadi (2022), Model pembelajaran adalah rancangan yang menunjukkan jalannya proses belajar serta menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi, mengalami perubahan, dan berkembang. Sering kali, para pakar merancang model pembelajaran yang berlandaskan pada prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologi, pendekatan sistem, atau teori-teori lain yang relevan dan mendukung proses belajar.

Sejalan dengan pendapat lain, menurut Octavia (2020), Model pembelajaran merupakan suatu rancangan konseptual yang menjelaskan langkah-langkah sistematis dalam mengatur kegiatan atau pengalaman belajar guna mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Secara sederhana, model pembelajaran adalah desain aktivitas pembelajaran yang dirancang agar proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung secara terstruktur, menarik, mudah dipahami, dan mengikuti alur yang jelas.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model merupakan suatu kerangka atau pola yang digunakan dalam merancang kurikulum, materi, serta strategi pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini pendidikan perlu memilih model yang paling tepat guna mencapai tujuan pembelajaran dengan mengatur jalannya proses belajar di dalam kelas.

b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Proses pembelajaran di dalam kelas perlu disesuaikan dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Berbagai model pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik agar aktif serta terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Raharjo dan Muljani (2022), ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan untuk kurikulum merdeka, seperti *problem based learning*, *discovery based learning*, *project-based learning*, dan lain sebagainya.

1) Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning/PBL*) merupakan pendekatan yang mengawali proses belajar dengan menyajikan persoalan nyata atau simulasi permasalahan kepada peserta didik. Saat dihadapkan pada situasi tersebut, peserta didik terdorong untuk mengaktifkan kemampuan berpikir kritisnya, menggunakan pendekatan yang sistematis, serta menggabungkan informasi dari berbagai bidang ilmu untuk

mencari solusi. Masalah yang diberikan harus dapat dipahami oleh peserta didik dan sebaiknya relevan dengan pengalaman mereka, baik di rumah, di sekolah, maupun sebagai anggota masyarakat.

2) Model *Project Based Learning* (PJBL)

Model *Project Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta didik dalam merancang, melaksanakan, dan menyelesaikan sebuah proyek yang berkaitan langsung dengan situasi kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, kolaborasi, dan komunikasi melalui pengalaman belajar yang relevan dan bermakna.

3) Model *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang dirancang agar peserta didik dapat menemukan sendiri konsep atau pengetahuan yang dipelajari tanpa menyajikan informasi dalam bentuk akhir. Dalam pendekatan ini, peserta didik diberi ruang untuk mengeksplorasi, menyelidiki, dan mengorganisasi informasi secara mandiri melalui proses berpikir kritis, logis, dan sistematis. Model ini melibatkan secara aktif seluruh potensi peserta didik untuk menggali pemahaman, sikap, dan keterampilan, sehingga tercipta perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman belajar yang diperolehnya.

4) Model *Inquiry learning*

Inquiry learning adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menemukan sendiri fakta, data, dan informasi dari berbagai sumber, dengan pendidik berperan sebagai pembimbing. Dalam bentuk inkuiri terbimbing, pendidik tetap memberikan arahan atau petunjuk, namun peserta didik tetap memiliki peran aktif dalam menjalankan prosedur, menganalisis data, dan menyusun kesimpulan. Meskipun

sebagian komponen seperti perumusan masalah disiapkan oleh pendidik, peserta didik tetap diberi kesempatan untuk terlibat dalam proses penyelidikan dan pemecahan masalah secara mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas, model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang disusun dan diterapkan oleh pendidik guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Dalam penelitian ini, peneliti memilih model *Inquiry learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penggalan informasi secara aktif oleh peserta didik. Model ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan rasa ingin tahu

6. Model Inquiry learning

a. Pengertian Model *Inquiry learning*

Model *inquiry learning* adalah pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir peserta didik melalui proses eksplorasi, penemuan, serta keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan belajar. Menurut Khusnaya dan Kusumaningtyas (2022), *Inquiry learning* merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang menekankan pada sejauh mana anak mampu mengembangkan keterampilan yang dimilikinya. metode ini mendorong anak untuk mengasah kemampuan eksperimental berdasarkan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Dalam penerapannya, *inquiry learning* mengharuskan anak untuk secara aktif mencari dan membangun pemahamannya sendiri.

Sejalan dengan pendapat Yofamella dan Taufik (2020), Model *Inquiry learning* adalah suatu proses pembelajaran yang mengikutsertakan seluruh potensi peserta didik untuk melakukan pencarian dan penyelidikan secara terstruktur, logis, kritis, dan analitis. Melalui pendekatan ini, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri

pengetahuan baru yang mereka peroleh, serta merumuskannya secara mandiri dengan penuh keyakinan diri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *Inquiry learning* merupakan pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses belajar. Model ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan eksploratif, investigatif, dan penemuan melalui proses berpikir kritis, logis, dan analitis.

b. Langkah-Langkah Model *Inquiry learning*

Penerapan model pembelajaran inkuri tentunya memiliki beberapa tahapan maupun langkah-langkah dalam pengimplementasiannya. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sinta Mbia Wae (2021), Langkah- langkah model pembelajaran *inquiry* meliputi:

1. Orientasi
Pada tahap ini pendidik melakukan langkah untuk membina suasana atau iklim pembelajaran yang kondusif. Hal yang dilakukan dalam tahap orientasi ini adalah:
 - a. Menjelaskan topik, tujuan, dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai peserta didik.
 - b. Menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh peserta didik untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini dijelaskan langkah-langkah *inquiry* serta tujuan setiap langkah, mulai dari langkah merumuskan masalah sampai dengan merumuskan kesimpulan.
 - c. Menjelaskan pentingnya topik dan kegiatan belajar. Hal ini dilakukan dalam rangka memberikan motivasi belajar.
2. Merumuskan masalah
Merumuskan masalah merupakan langkah membawa peserta didik pada persoalan yang mengandung teka-teki. Persoalan yang disajikan adalah persoalan yang menantang peserta didik untuk memecahkan teka-teki tersebut.
3. Merumuskan hipotesis
Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang dikaji, perlu diuji kebenarannya dengan cara mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat merumuskan jawaban sementara.
4. Mengumpulkan data
Mengumpulkan data adalah aktivitas menjangkau informasi yang dibutuhkan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

5. Menguji hipotesis
Menguji adalah menentukan jawaban yang dianggap diterima sesuai dengan data atau informasi yang diperoleh berdasarkan pengumpulan data.
6. Merumuskan kesimpulan
Merumuskan kesimpulan adalah proses mendeskripsikan temuan yang diperoleh berdasarkan hasil pengujian hipotesis.

Sejalan dengan pendapat Khusnaya dan Kusumaningtyas (2022), Adapun langkah-langkah model *inquiry learning* antara lain sebagai berikut:

1. Orientasi
Pada tahap awal ini, pendidik juga menjelaskan langkah-langkah yang akan ditempuh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi agar mereka lebih antusias mengikuti proses belajar.
2. Merumuskan Masalah
Pendidik mengajukan pertanyaan yang bersifat teka-teki sehingga memicu rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari konsep secara lebih mendalam.
3. Merumuskan Hipotesis
Proses berpikir individu dimulai dari tebakan awal terhadap masalah tersebut. Ketika individu mampu membuktikan kebenaran dugaannya, ia akan terdorong untuk berpikir lebih lanjut.
4. Mengumpulkan Data
pendidik dapat memberikan pertanyaan yang menuntun peserta didik menemukan informasi yang dibutuhkan, sehingga mereka semakin bersemangat mencari solusi dan mengkaji permasalahan secara mendalam.
5. Menguji Hipotesis
Tahap ini bertujuan untuk menentukan kebenaran jawaban yang telah disusun peserta didik. Jawaban tersebut tidak hanya berdasarkan pendapat semata, tetapi didukung oleh data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

6. Merumuskan Kesimpulan

Tahap akhir ini merupakan proses menyusun uraian hasil yang diperoleh setelah mengumpulkan data dan menguji hipotesis.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah Langkah-langkah yang dikemukakan oleh Sinta Mbia Wae (2021), Model pembelajaran inkuiri melibatkan enam langkah: yaitu orientasi, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan merumuskan Kesimpulan.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Model *Inquiry learning*

Setiap pendekatan, metode, atau model pembelajaran tentu memiliki sisi positif dan keterbatasan tersendiri. Sama halnya dengan model *inquiry learning* memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Budiyanto dalam Sudarmanto dkk (2021),

Terdapat kelebihan dan kekurangan model *inquiry learning* yaitu:

1. Kelebihan model *inquiry learning*

- a. membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca, keterampilan berbahasa, serta kemampuan sosial.
- b. memungkinkan peserta didik untuk membentuk pemahaman mereka sendiri secara mandiri.
- c. memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam menjalankan kegiatan penyelidikan atau penelitian.
- d. mendorong peningkatan motivasi belajar serta membantu peserta didik mengembangkan strategi belajar yang efektif dalam memecahkan masalah.

2. Kekurangan model *inquiry learning*
 - a. Ketika digunakan sebagai strategi pembelajaran, metode ini cenderung menyulitkan pendidik dalam mengendalikan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.
 - b. Pendekatan ini cukup rumit untuk dirancang karena tidak selaras dengan kebiasaan belajar yang dimiliki sebagian peserta didik.
 - c. Pendidik kerap mengalami kesulitan dalam menyesuaikan alokasi waktu dengan proses pelaksanaannya.
 - d. Metode ini kurang efektif diterapkan apabila keberhasilan belajar bergantung pada sejauh mana peserta didik dapat menguasai materi pelajaran secara menyeluruh.

Sejalan dengan pendapat Anggito dkk (2025), kelebihan dan kekurangan model *inquiry learning* yaitu:

1. Kelebihan model *inquiry learning*
 - a. Model pembelajaran inquiry menekankan pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang, sehingga pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik menjadi lebih bermakna.
 - b. Strategi ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar masing-masing.
 - c. *Inquiry learning* sejalan dengan pandangan psikologi modern yang memandang belajar sebagai proses perubahan.
 - d. Model ini mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik berkemampuan tinggi, karena mereka tetap dapat berkembang tanpa terhambat oleh teman sekelas yang memiliki kemampuan lebih rendah.
2. Kekurangan model *inquiry learning*
 - a. Pendidik akan mengalami kesulitan dalam mengontrol jalannya kegiatan belajar dan mengevaluasi keberhasilan peserta didik.

- b. Perencanaan pembelajaran cukup menantang karena sering berbenturan dengan kebiasaan belajar peserta didik.
- c. Proses pembelajaran dapat berlangsung lebih lama sehingga berpotensi terkendala oleh keterbatasan waktu.
- d. Selama tolak ukur keberhasilan belajar masih berfokus pada penguasaan materi, penerapan model inquiry akan sulit dilaksanakan oleh semua pendidik.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model *inquiry learning* memiliki kelebihan dalam mendorong kemandirian, kreativitas, serta pengalaman belajar yang bermakna, namun juga memiliki kekurangan karena sulit dikendalikan, memerlukan waktu lebih lama, dan kurang sesuai jika penilaian hanya berfokus pada penguasaan materi.

7. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media menjadi sarana pendukung yang digunakan oleh pendidik untuk membantu agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Menurut Angraini (2017), Media pembelajaran merupakan elemen yang krusial dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media yang bisa dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media harus dilakukan secara hati-hati agar penggunaannya dapat memberikan hasil yang maksimal, dalam memilih media pembelajaran, perlu mempertimbangkan sejumlah kriteria tertentu.

Sejalan dengan pendapat Fadilah dkk (2023), Media merupakan salah satu sarana yang digunakan pendidik untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas. Selain itu, media berperan dalam menyampaikan pesan serta merangsang emosi dan

motivasi peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri setiap peserta didik.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penting yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Sidharta (2005), terdapat beberapa media pembelajaran yaitu:

- 1) Media alami yang hidup, mencakup contoh-contoh seperti akuarium berisi ikan dan tanaman air, kebun binatang dengan berbagai jenis satwa, kebun botani atau kebun percobaan yang menampilkan aneka ragam tumbuhan.
- 2) Media alami yang tidak hidup, seperti herbarium (kumpulan tumbuhan kering yang diawetkan), hewan awetan (taksidermi), spesimen dalam botol, bioplastik, serta diorama yang menggambarkan hewan atau tumbuhan yang telah diawetkan dalam posisi alami.
- 3) Media asli berupa benda mati, misalnya berbagai macam batuan dan mineral, alat transportasi seperti kereta api, pesawat, mobil, serta objek seperti gedung, papan tulis, dan papan pengumuman.
- 4) Media tiruan atau model, seperti miniatur struktur dalam bumi, penampang batang dan daun, model boneka anatomi,

torso manusia yang bisa dilepas-pasang, globe, serta model atom, DNA, atau maket bangunan.

- 5) Media visual grafis, mencakup bagan, diagram, grafik, poster,
- 6) Media audio, meliputi siaran radio, pemutar kaset atau rekaman suara seperti tape recorder, piringan hitam, kaset audio, penguat suara, serta telepon.
- 7) Media audiovisual, seperti televisi, video, film bersuara, dan slide yang disertai suara.
- 8) Media proyeksi, terdiri dari proyeksi gambar diam (seperti slide, filmstrip, transparansi) dan proyeksi gambar bergerak
- 9) Media cetak, contohnya buku pelajaran, surat kabar, majalah, dan komik

Sejalan dengan pendapat lain, menurut Erminawati dkk (2022), secara umum media pembelajaran dapat diklasifikasikan kedalam tiga jenis yaitu:

- 1) Media audio yang mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, kaset, dan sebagainya.
- 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam, seperti foto, lukisan, dan sebagainya.
- 3) Media audio visual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, dan video.

Dari berbagai jenis media pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan jenis media audio visual yaitu media video animasi sebagai media pembelajaran pendukung model *inquiry learning*.

8. Media Video Animasi

a. Pengertian Media Video Animasi

Media telah menjadi instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi

suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan Menurut Husni dalam Andrasari dkk (2022), Video animasi adalah bentuk tayangan yang menyerupai film, terdiri dari rangkaian gambar dan suara yang dirancang sedemikian rupa agar terlihat lebih menarik. Animasi ini merupakan hasil pergerakan antarframe yang berbeda satu sama lain dalam durasi waktu tertentu, sehingga menimbulkan ilusi gerak. Selain itu, video animasi biasanya dilengkapi dengan suara pendukung, seperti percakapan atau dialog, untuk memperkuat kesan hidup pada pergerakan gambar tersebut.

Sejalan dengan pendapat Agustiningrum dkk (2023), Media video animasi merupakan perpaduan antara media audio dan visual yang dirancang untuk menarik minat peserta didik, menyajikan materi secara rinci, serta mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran yang dianggap sulit. Penggunaan media ini mampu memberikan penjelasan yang lebih jelas mengenai materi yang disampaikan, dan dapat diputar kembali oleh pengguna kapan pun diperlukan.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan sarana pembelajaran yang menggabungkan unsur audio dan visual dalam bentuk rangkaian gambar bergerak yang dilengkapi suara pendukung, sehingga menciptakan ilusi gerak yang menarik dan interaktif.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Terdapat Berbagai macam media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik, disesuaikan dengan topik atau materi yang akan diajarkan. Menurut Munir dalam

Widyahabsari dkk (2023), menyampaikan beberapa kelebihan video animasi sebagai media yaitu:

1. Kelebihan media video animasi
 - a) Taraf keefektifan serta kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi.
 - b) Pengulangan pada pembahasan tertentu bisa dilakukan.
 - c) Video dapat mengurai suatu proses serta peristiwa secara rinci dan konkret.
 - d) Mampu mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret.
 - e) Meningkatkan kemampuan dasar serta memberikan pengalaman baru bagi peserta didik.
2. Kekurangan media video animasi
 - a) Membutuhkan perangkat dan teknologi yang memadai untuk mengakses dan memutar video.
 - b) Proses pembuatan video animasi memerlukan waktu dan keterampilan
 - c) Tidak semua materi dapat disampaikan secara efektif melalui animasi.
 - d) Peserta didik bisa menjadi pasif jika hanya menonton tanpa adanya interaksi atau diskusi.
 - e) Keterbatasan daya tarik jika desain animasi kurang kreatif atau tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Sejalan dengan pendapat Yourdamarta dkk (2024), kelebihan dan kekurangan media video animasi yaitu:

1. Kelebihan media video animasi
 - a) Media video animasi yang mampu memikat perhatian peserta didik.
 - b) Disajikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti.

- c) Dirancang untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.
2. Kekurangan media video animasi
- a) Terbatasnya perangkat yang tersedia selama proses pembuatan.
 - b) Minimnya pengetahuan dalam pembuatan video animasi.
 - c) Tidak semua video animasi yang dibuat harus berisi materi pembelajaran yang dikuasai.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran yang menarik, efektif, dan mampu memvisualisasikan materi secara jelas, bahkan untuk konsep yang bersifat abstrak. Kelebihan utamanya terletak pada kemampuannya memikat perhatian peserta didik, menyajikan materi dengan bahasa yang mudah dipahami, serta memberikan kesempatan pengulangan pembelajaran sesuai kebutuhan.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian teori sebaiknya dilengkapi dengan penelitian yang memiliki kesamaan tema atau permasalahan. Penelitian yang relevan digunakan sebagai dasar perbandingan dan referensi dalam menyusun dan memperkuat kajian. Adapun beberapa penelitian yang dijadikan acuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rusmiati (2025), Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan model inkuiri yang didukung LKPD mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Melalui pendekatan ini, peserta didik lebih

aktif dalam proses pembelajaran, terbiasa berpikir kritis, dan lebih mudah memahami materi Pendidikan Pancasila. Kesamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Keduanya juga menggunakan media pendukung dalam penerapan model inkuiri. Namun, terdapat perbedaan yaitu pada media yang digunakan dalam mendukung model pembelajaran inkuiri. Penelitian tersebut menggunakan LKPD sebagai alat bantu pembelajaran, sedangkan peneliti menggunakan media video animasi. Selain itu, penelitian tersebut hanya mencantumkan sekolah dasar secara umum tanpa menyebutkan jenjang kelas tertentu, sementara peneliti menyebutkan secara spesifik menyebutkan jenjang kelas V SD sebagai subjek penelitian.

2. Azizah (2024), Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Inquiri* berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram Lampung Selatan”. Hasil menunjukkan bahwa model *Inquiry learning* dan penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar dalam memahami pembelajaran IPA peserta didik kelas IV SD. Kesamaan pada penelitian ini yaitu penelitian sama-sama menggunakan model *Inquiry* dan media video untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Namun, terdapat perbedaan yaitu penelitian tersebut diterapkan pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram, Lampung Selatan dengan media video umum, sedangkan peneliti fokus pada Pendidikan Pancasila kelas V dengan media video animasi di SD Negeri 5 Metro Timur.
3. Wasilah dan Arpandi (2024), Pada penelitian yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Melalui Media Video Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Inpres Mangasa”. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini yaitu dalam penggunaan media video

animasi sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Namun, terdapat beberapa perbedaan, terutama pada model pembelajaran dan mata pelajaran. Penelitian tersebut lebih menekankan pada pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran IPA tanpa menyebutkan model pembelajaran tertentu, sedangkan peneliti mengkaji pengaruh model *Inquiry learning* yang dibantu dengan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

4. Albeladkk (2024), Pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Quantum Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKN Peserta didik Kelas V SDN Sukamanah 4”. Hasil menunjukkan bahwa penerapan model *Quantum Learning* berbantuan media animasi meningkatkan hasil belajar PPKN peserta didik secara signifikan dibandingkan metode konvensional, ditandai dengan kenaikan nilai rata-rata dan partisipasi aktif peserta didik. Kesamaan pada penelitian ini yaitu dalam fokus kajiannya, yaitu sama-sama meneliti pengaruh penerapan model pembelajaran inovatif berbantuan media animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKN) pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Namun, terdapat perbedaan yaitu Penelitian tersebut menggunakan model *Quantum Learning* dengan media animasi umum, fokus pada suasana belajar yang menyenangkan, sedangkan peneliti menggunakan *Inquiry learning* dengan video animasi, menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam menemukan pengetahuan.
5. Nuriyani dan Hasanah (2022), Pada penelitian yang berjudul "Analisis Model Pembelajaran *Inquiry learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada tema Energi dan Perubahannya Di Kelas III UPT SDN 060823 Medan Amplas”. Hasil menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Inquiry learning* berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu menemukan konsep secara mandiri, serta menunjukkan peningkatan pemahaman pada materi energi dan

perubahannya. Kesamaan penelitian yaitu Kedua penelitian sama-sama menggunakan model pembelajaran *Inquiry learning* yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Keduanya menekankan bagaimana penerapan *Inquiry learning* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dan melatih kemampuan berpikir. Namun, terdapat perbedaan yaitu Penelitian tersebut diterapkan pada tema Energi dan Perubahannya di kelas III tanpa bantuan media khusus, sedangkan peneliti menggunakan *Inquiry learning* berbantuan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Perbedaan juga terlihat pada materi pembelajaran, media yang digunakan, dan tingkatan kelas.

C. Kerangka Pikir

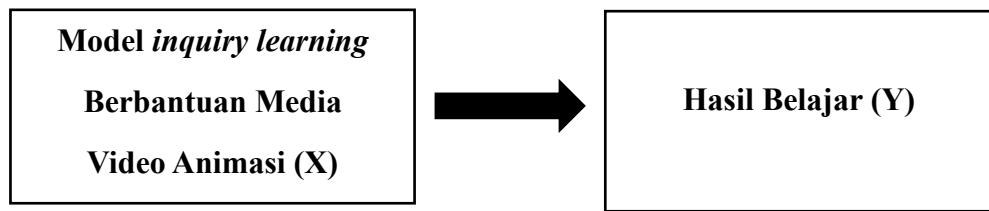
Kajian teori sebaiknya dilengkapi dengan penelitian yang memiliki kesamaan tema atau permasalahan. Penelitian yang relevan digunakan sebagai dasar perbandingan dan referensi dalam menyusun dan memperkuat kajian. Menurut Listiana dan Anam (2025), Kerangka berpikir adalah komponen penting dalam sebuah penelitian yang berperan sebagai acuan sistematis bagi peneliti untuk mengaitkan teori dengan data yang diperoleh serta mengarahkan proses analisis. Dengan adanya kerangka ini, penelitian menjadi lebih terstruktur karena memiliki dasar yang jelas dalam merumuskan masalah, menyusun hipotesis, hingga menghasilkan kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penerapannya, kerangka berpikir memiliki beragam bentuk yang dapat dipilih sesuai dengan pendekatan, tujuan, maupun jenis penelitian yang dilaksanakan.

Sejalan dengan pendapat Oktivera (2019), Kerangka berpikir merupakan dasar pemahaman yang menjadi pijakan dalam menyusun alur pemikiran penelitian. Kerangka ini berperan sebagai fondasi yang menghubungkan teori dengan permasalahan, sekaligus mengarahkan proses penelitian agar berjalan teratur mulai dari perumusan masalah hingga penarikan kesimpulan. Kerangka berpikir yang baik disusun untuk memberikan penjelasan teoretis mengenai keterkaitan antara variabel yang diteliti. Oleh

karena itu, penting untuk menggambarkan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) mencakup penggunaan model *inquiry learning* yang dipadukan dengan media video animasi, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Model *inquiry learning* adalah suatu model pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan pengetahuan oleh peserta didik secara aktif. Dalam pendekatan ini, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi didorong untuk mengajukan pertanyaan, mengidentifikasi masalah, mengumpulkan data, menganalisis, hingga menarik kesimpulan sendiri berdasarkan bukti yang diperoleh. Pelaksanaan model *inquiry learning* memerlukan bahan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran, karena model dan media yang digunakan saling berpengaruh dalam menciptakan proses belajar yang optimal. Media pembelajaran yang digunakan adalah media audio visual berupa video animasi.

Media video animasi adalah media pembelajaran yang menyajikan materi melalui kombinasi gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual dalam bentuk animasi. Penyajian ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Dengan memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, media video animasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan daya ingat, serta menumbuhkan motivasi belajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pengaruh antar variabel dalam penelitian ini dapat dilihat dalam gambar kerangka pikir berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan :

X = Variabel Bebas

Y = Variabel Terikat

➔ = Pengaruh

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka pikir yang telah dikemukakan diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V sekolah dasar.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V sekolah dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan desain penelitian

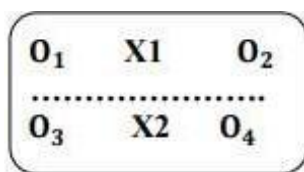
1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sugiyono (2020), menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengamati pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent yang dapat dikendalikan. Sementara itu, Ramadhan (2021), menyatakan bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk meneliti pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap fenomena suatu kelompok tertentu, dibandingkan dengan kelompok lain yang menggunakan perlakuan berbeda. Dari pendapat tersebut penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengamati pengaruh variabel independent terhadap variabel dependent dengan membandingkan perlakuan pada kelompok yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). Menurut Sugiyono (2020), *quasi experimental design* merupakan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non-equivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok atau kelas yang tidak dipilih secara acak, karena terdapat perbedaan tingkat kemampuan peserta didik di setiap kelas. Desain ini digunakan untuk melihat perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelompok ini akan menerima materi ajar yang sama, namun dengan perlakuan yang berbeda. Penelitian memberikan perlakuan kepada kelompok kelas eksperimen menggunakan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi. Sedangkan kelompok kelas kontrol menggunakan model konvensional.

2. Desain penelitian

Desain penelitian adalah rencana yang menjelaskan metode pengumpulan dan analisis data agar penelitian dapat dilakukan sesuai dengan tujuan. Desain penelitian ini menggunakan *non equivalent control group design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini kedua kelompok terlebih dahulu diberi tes awal (*pretest*) dengan tes yang sama. Setelah masing-masing diberi perlakuan kemudian kedua kelompok diberi tes akhir (*posttest*). Adapun mengenai rancangan *non-equivalent control grup design* menurut Sugiyono (2020), dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. *Non-equivalent Control Grup Design*

Keterangan :

- O_1 : Pengukuran kelompok awal kelas eksperimen
- O_2 : Pengukuran kelompok akhir kelas eksperimen
- X_1 : Pemberian perlakuan menggunakan model *inquiry learning* berbantuan video animasi
- X_2 : Pemberian perlakuan menggunakan model konvensional
- O_3 : Pengukuran kelompok awal kelas kontrol
- O_4 : Pengukuran kelompok akhir kelas kontrol

B. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Timur yang berada di JL. Tongkol No. 18, Yosodadi, Kec. Metro Timur, Kota Metro Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam ruang lingkup waktu sejak dikeluarkan Surat izin pendahuluan no 6330/UN26.13/PN.01.00/2025 hingga seluruh tahapan penelitian. Pelaksanaannya dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran

2025/2026, menyesuaikan dengan kalender akademik serta kebutuhan penelitian yang telah ditentukan.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini sebanyak 41 peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Timur.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu, pra penelitian, tahap pelaksanaan dan tahap penyelesaian. Berikut ini langkah-langkah dari dari prosedur penelitian yaitu:

1. Tahap pra penelitian

- a) Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan kemudian memberikannya ke sekolah.
- b) Penelitian pendahuluan dilakukan di SD Negeri 5 Metro Timur dengan menemui kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan, serta melakukan observasi dan dokumentasi untuk mengetahui kondisi, jumlah kelas, dan peserta didik yang menjadi subjek penelitian.
- c) Memilih kelompok subjek untuk dijadikan kelas eksperimen dan kelas kontrol serta membuat Modul.
- d) Menyiapkan media pembelajaran berupa video animasi serta menyiapkan kisi-kisi dan instrumen penelitian pengumpulan data.
- e) Melakukan uji coba instrumen untuk memastikan validitasnya sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

2. Pelaksanaan Penelitian

- a) Melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk nilai tingkat pemahaman awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan.
- b) Memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas, di mana kelas eksperimen menerapkan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi, sementara kelas kontrol menggunakan model konvensional berbantuan media video animasi.

- c) Melaksanakan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan.

3. Tahap Akhir

- a) Mengolah data hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen serta kelas kontrol untuk memperoleh perkembangan hasil belajar peserta didik.
- b) Menganalisis serta menafsirkan data dari kedua kelas untuk memahami efektivitas model pembelajaran yang diterapkan.
- c) Menyimpulkan penelitian berdasarkan hasil analisis data untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh perlakuan yang diberikan.
- d) Menyusun laporan penelitian secara sistematis dengan menyajikan data, analisis, serta kesimpulan yang dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu, meskipun tingkat kemiripannya dapat bervariasi. Dengan kata lain, populasi mencakup semua individu yang menjadi sasaran penelitian. Sugiyono (2020), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini, populasinya adalah 41 peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur.

Tabel 2. Data Jumlah Peserta Didik Kelas V SDN 5 Metro Timur

Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	10	10	20
V B	10	11	21
Total	20	21	41

Sumber : Dokumen Pendidik Kelas V SDN 5 Metro Timur

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data utama dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2020), sampel adalah sejumlah kecil elemen dari populasi yang dianggap dapat mewakili keseluruhan populasi tersebut. Penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh, yaitu metode pengambilan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel Sugiyono (2020), Teknik ini dipilih karena jumlah populasi tergolong kecil, sehingga seluruh populasi yang berjumlah 41 peserta didik dijadikan responden. Adapun sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas V A dan V B di SDN 5 Metro Timur.

Tabel 3. Sampel Penelitian

Kelas	Peserta Didik		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	10	10	20
V B	10	11	21
Total	20	21	41

Sumber: Dokumen Pendidik Kelas V SDN 5 Metro Timur

Pada tabel di atas dijelaskan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu kelas V A dan V B. Kelas V B akan menjadi kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan model *inquiry learning* dengan berbantuan media video animasi, sedangkan kelas V A akan menjadi kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang menjadi fokus atau objek kajian dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2020), variabel adalah segala hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dengan tujuan memperoleh informasi, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penarikan kesimpulan.

1. Variabel Terikat (*dependent*)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD (Y). Kemampuan hasil belajar adalah faktor yang diamati peneliti untuk menentukan adanya pengaruh dari penggunaan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi.

2. Variabel Bebas (*independent*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model *inquiry learning* berbantuan media video animasi (X). Model *inquiry learning* berbantuan video animasi merupakan variabel yang menentukan hubungan antara fenomena yang diamati.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah penjelasan makna dalam bentuk kata-kata yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman bagi peneliti. Definisi konsep pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model *inquiry learning* berbantuan media video animasi

Model *inquiry learning* adalah Pendekatan pembelajaran aktif yang berfokus pada kemampuan anak dalam mengembangkan keterampilan yang telah dimilikinya. Metode ini mendorong peserta didik untuk mengasah kemampuan bereksperimen berdasarkan pengetahuan yang telah mereka peroleh sebelumnya. Dalam pelaksanaannya, *inquiry learning* menuntut anak untuk secara aktif mencari, menggali, dan membangun pemahaman mereka sendiri.

Sedangkan media video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memadukan unsur visual bergerak, teks, dan suara untuk menyampaikan informasi atau pesan secara menarik dan interaktif. Oleh karena itu, model *inquiry learning* berbantuan media video animasi membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih mendalam, memicu rasa ingin tahu, serta mendorong mereka untuk aktif mencari, mengolah, dan membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan tersebut tidak hanya mencakup kemampuan akademik, tetapi juga meliputi berbagai aspek, yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang ditinjau

adalah hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V. Data hasil belajar diperoleh melalui nilai *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan mengenai variabel penelitian berupa sekumpulan instruksi mengenai cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual.

a. Model *inquiry learning* berbantuan media video animasi

Model *inquiry learning* berbantuan media video animasi adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada proses pencarian dan penemuan pengetahuan oleh peserta didik melalui tahapan penyelidikan. Dengan model ini, peserta didik berperan aktif untuk merumuskan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan menarik kesimpulan berdasarkan hasil penemuan mereka. Media video animasi digunakan sebagai sarana pendukung untuk memvisualisasikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep yang abstrak. Tampilan visual yang bergerak, kombinasi warna, serta suara pada video animasi mampu meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman, dan membantu peserta didik mengingat materi dengan lebih baik.

Adapun sintaks dari penerapan model *inquiry learning* menurut Sinta Mbia Wae (2021), meliputi:

- 1) Orientasi.
- 2) Merumuskan masalah.
- 3) Merumuskan hipotesis.
- 4) Mengumpulkan data.
- 5) Menguji hipotesis.
- 6) Merumuskan kesimpulan.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang diperoleh peserta didik mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari pengalaman belajarnya. Dalam penelitian ini, acuan yang digunakan adalah indikator hasil belajar menurut Taksonomi Bloom, membagi menjadi tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir peserta didik, seperti memahami, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan. Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, dan emosi yang tercermin dalam penerimaan, penghargaan, serta pengamalan terhadap nilai-nilai yang dipelajari. Sementara itu, ranah psikomotor mencakup kemampuan fisik dan keterampilan praktik yang ditunjukkan melalui tindakan nyata, seperti meniru, melatih, hingga menguasai suatu keterampilan tertentu dalam proses pembelajaran.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan guna memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Pemilihan teknik serta instrumen pengumpulan data perlu disesuaikan dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode tes. Tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* yang dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan *posttest* yang diberikan setelah pembelajaran selesai untuk mengukur hasil belajar yang diperoleh. Penyusunan soal tes mengacu pada kisi-kisi yang telah disiapkan sebelumnya, sehingga materi yang diujikan sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Teknik Non Tes

Teknik non tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memanfaatkan pancaindera untuk memperoleh gambaran nyata mengenai peristiwa atau kondisi yang berkaitan dengan penelitian. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2020), observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung. Dalam penelitian ini setiap aktivitas peserta didik diamati berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, seperti kemampuan memahami masalah, merumuskan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan dan melakukan refleksi. Selain itu, observasi juga digunakan untuk menilai aspek afektif peserta didik, seperti sikap kerja sama, rasa ingin tahu, tanggung jawab, dan kedisiplinan selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian aspek psikomotorik turut dilakukan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam melakukan aktivitas praktik, seperti keterampilan mengamati, melakukan percobaan sederhana, observasi dilakukan di SDN 5 Metro Timur.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian. Menurut Sugiyono (2020), dokumentasi dapat berupa tulisan, gambar, maupun karya monumental seseorang. Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi dimanfaatkan untuk memperoleh informasi berupa foto atau profil sekolah, jumlah peserta didik, serta jumlah sekolah. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk mengumpulkan data terkait hasil penilaian formatif pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Dokumentasi ini juga diperlukan sebagai bukti bahwa peneliti telah melakukan observasi secara langsung di lokasi penelitian.

H. Instrumen Penilaian

Peneliti memanfaatkan instrumen tes sebagai alat penelitian untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik serta capaian hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *inquiry learning* yang didukung dengan media video animasi.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes digunakan oleh peneliti sebagai alat untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta didik serta hasil belajar Pendidikan Pancasila setelah mengikuti pembelajaran dengan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi. Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji instrumen guna memastikan kelayakan dan validitasnya. Tes yang digunakan berbentuk tes pilihan ganda yang berjumlah 25 soal, setiap butir soal tersebut diuji terlebih dahulu untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukarannya. dilaksanakan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk mengamati serta menilai tingkat keterlibatan dan aktivitas peserta didik.

Tabel 4. Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Tes

Capaian pembelajaran	Tujuan pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	No. soal	Jumlah soal
Menyajikan hasil identifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah dan warga negara	Mengidentifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara serta menunjukkan contoh-contohnya.	C4	1,2,3,4	4 soal
Melaksanakan praktik musyawarah untuk membuat kesepakatan dan aturan	Menyajikan hasil identifikasi bentuk-bentuk norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya	C4	5,6,7,8	4 soal

Capaian pembelajaran	Tujuan pembelajaran	Tingkat ranah kognitif	No. soal	Jumlah soal
bersama, serta menerapkannya dalam lingkungan keluarga dan sekolah	sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara.			
	Mempraktikan norma, hak, dan kewajiban dalam kedudukan sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan warga negara.	C5	9,10,11,12	4 soal
	Mempaktikan musyawarah dalam kehidupan keluarga dan sekolah.	C5	13,14,15,16,17	5 soal
	Mensimulasikan kegiatan musyawarah yang ada di lingkungan masyarakat.	C6	18,19,20,21,22,23,24,25	8 soal

Sumber: Andriyannisa dkk (2023)

2. Instrumen Non Tes

Salah satu metode penilaian non-tes yang diterapkan dalam penelitian ini adalah teknik observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan secara langsung oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk mengamati serta menilai tingkat keterlibatan dan aktivitas peserta didik. Adapun kisi-kisi lembar observasi disusun sebagai instrumen penilaian untuk mengukur partisipasi dan keterampilan peserta didik selama kegiatan pembelajaran.

Tabel 5. Kisi-Kisi Observasi Model *Inquiry learning*

Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aktivitas peserta didik yang diamati	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
Orientasi masalah	Peserta didik mampu memahami masalah	Menyampaikan pendapat terkait masalah	Observasi	<i>Ceklist</i>
Merumuskan hipotesis	Peserta didik	Menyusun hipotesis	Observasi	<i>Ceklist</i>

Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aktivitas peserta didik yang diamati	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
	mampu merumuskan hipotesis	berdasarkan masalah		
Mengumpulkan data	Peserta didik mampu mengumpulkan data	Menggunakan LKPD untuk mengumpulkan data	Observasi	<i>Ceklist</i>
Menganalisis data	Peserta didik mampu menganalisis data	Menganalisis data yang telah dikumpulkan berdasarkan panduan LKPD	Observasi	<i>Ceklist</i>
Menyimpulkan hasil	Peserta didik mampu menarik kesimpulan	Menyusun kesimpulan berdasarkan analisis data	Observasi	<i>Ceklist</i>
Refleksi	Peserta didik mampu melakukan refleksi	Merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilakukan	Observasi	<i>Ceklist</i>

Sumber: Sinta Mbia Wae, (2021)

Tabel 6. Kisi-kisi observasi hasil belajar peserta didik ranah afektif

Kisi-kisi observasi hasil belajar peserta didik ranah afektif

Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aktivitas peserta didik yang diamati	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
Menerima	Peserta didik menunjukkan kesiapan dan perhatian terhadap pembelajaran	Mendengarkan penjelasan pendidik, memperhatikan media pembelajaran, dan mengikuti arahan dengan tertib	Observasi	<i>Ceklist</i>
Merespon	Peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran	Mengajukan atau menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat teman, serta terlibat dalam	Observasi	<i>Ceklist</i>

Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aktivitas peserta didik yang diamati	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
		diskusi kelompok		
Menghargai	Peserta didik menunjukkan sikap menghargai nilai dan pendapat	Menghargai pendapat teman, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan sikap sopan selama kegiatan	Observasi	<i>Cheklis</i>
Mengorganisasikan	Peserta didik mampu mengintegrasikan nilai dalam perilaku	Menunjukkan tanggung jawab dalam tugas kelompok, mematuhi aturan, dan menyelesaikan tugas tepat waktu	Observasi	<i>Cheklis</i>
Karakterisasi	Peserta didik konsisten menerapkan nilai dalam kehidupan belajar	Menunjukkan sikap disiplin, jujur, dan tanggung jawab secara konsisten selama proses pembelajaran	Observasi	<i>Cheklis</i>

Sumber: Taksonomi Bloom dalam Andriyannisa dkk (2023)

Tabel 7. Kisi-kisi observasi hasil belajar peserta didik ranah psikomotorik

Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aktivitas peserta didik yang diamati	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
Meniru	Peserta didik mampu mengikuti contoh yang	Mengikuti dan mencontoh langkah-langkah atau kegiatan yang diperagakan	Observasi	<i>Cheklis</i>

Langkah-langkah pembelajaran	Indikator	Aktivitas peserta didik yang diamati	Teknik penilaian	Bentuk penilaian
	diberikan pendidik			
Manipulasi	Peserta didik mampu melakukan kegiatan berdasarkan arahan	Melaksanakan praktik sesuai instruksi tanpa pendampingan langsung	Observasi	<i>Ceklist</i>
Presisi	Peserta didik mampu melakukan kegiatan dengan tingkat ketepatan tinggi	Melakukan tugas dengan urutan dan hasil yang tepat sesuai kriteria	Observasi	<i>Ceklist</i>
Artikulasi	Peserta didik mampu memadukan beberapa keterampilan dalam satu kegiatan	Mengombinasikan beberapa langkah keterampilan secara runtut dan benar	Observasi	<i>Ceklist</i>
Naturalisasi	Peserta didik mampu melakukan keterampilan secara mandiri dan konsisten	Menunjukkan keterampilan yang sudah terbiasa dilakukan dengan lancar	Observasi	<i>Ceklist</i>

Sumber: Taksonomi Bloom dalam Andriyannisa dkk (2023)

I. Uji prasyarat instrumen tes

1. Uji validitas

Uji validitas digunakan sebagai alat ukur instrumen penelitian.

Menurut Sugiyono (2020), Validitas adalah tingkat kecocokan antara data yang ada pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian, data yang valid adalah data yang "tidak terdapat perbedaan" antara data yang dilaporkan

peneliti dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek penelitian. Uji validitas butir soal yang akan diuji cobakan terhadap peserta didik yang berada diluar sampel. Soal yang akan diuji cobakan berbentuk soal pililihan ganda berjumlah 25 soal. Penentuan validitas butir soal akan dilakukan dengan *Microsoft Excel 2021* dengan menggunakan rumus *product moment* dan menggunakan disitribusi tabel r untuk $\alpha = 0,05$, adapun rumusnya:

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

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi X dan Y
N	= Jumlah responden
$\sum XY$	= Total perkalian skor X dan Y
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum X^2$	= Total kuadrat skor variabel X
$\sum Y^2$	= Total kuadrat skor variabel Y

Kaidah Keputusan : Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid, sebaliknya $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid.

Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang benar sesuai dengan tujuan penelitian, berikut klasifikasinya.

Tabel 8. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Uji coba instrumen dilaksanakan di SDN 4 Metro Utara pada tanggal 1 November 2025 dengan jumlah peserta didik 20 orang. Hasil validitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen

Nomor Soal	Validitas	Jumlah Soal
1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,14,16,17,18,19,20,22,23,25	Valid	20
2,13,15,21,24	Tidak Valid	5

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Tabel 10 hasil analisis menunjukkan bahwa dari total 25 butir soal yang di uji, terdapat 20 butir soal yang dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian, sementara 5 butir soal lainnya tidak memenuhi kriteria validitas dan tidak dapat digunakan dalam penelitian. Dengan demikian, 20 butir soal yang telah lolos uji validitas ini dapat digunakan pada penelitian. Terdapat 5 soal dikatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan r_{tabel} sebesar 0,444

2. Uji reliabilitas

Reliabilitas merupakan koefisien yang mengukur sejauh mana suatu instrumen atau alat ukur dapat diandalkan. Menurut Sanaky dkk (2021), reliabilitas menunjukkan tingkat kepercayaan terhadap hasil pengukuran yang diperoleh melalui alat tersebut. Artinya, hasil pengukuran harus dapat diandalkan dengan menunjukkan konsistensi dan kestabilan yang tinggi. Untuk mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 25 dan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, adapun rumusnya yaitu:

$$r_{11} = \left| \frac{n}{(n-1)} \right| \left| 1 - \frac{\sum a_b^2}{a_1^2} \right|$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} r_{11} &= \text{reliabilitas instrumen} \\ n &= \text{banyaknya butir soal} \\ \sum a_b^2 &= \text{skor tiap-tiap item} \\ a_1^2 &= \text{varian total} \end{aligned}$$

Uji reliabilitas merupakan pengujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian dapat memberikan hasil yang konsisten apabila digunakan berulang kali. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya, berikut klasifikasinya.

Tabel 10. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Reliabilitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,80	Tinggi
0,40 – 0,60	Cukup
0,20 – 0,40	Rendah
0,00 – 0,20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 11. Uji Reliabilitas

No	Varian Butir
1	0,168
3	0,253
4	0,253
5	0,253
6	0,221
7	0,263
8	0,221
9	0,197
10	0,261
11	0,197
12	0,168
14	0,197
16	0,263
17	0,263
18	0,239
19	0,263
20	0,253
22	0,221
23	0,168
25	0,261
Σ Varian butir Varian total r 11	4,584
	32,431
	0,903
Reliabilitas	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 11 mengenai hasil uji reliabilitas instrumen tes, dapat diketahui bahwa butir-butir soal yang digunakan dalam penelitian ini mencakup nomor: 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 25. Perhitungan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (r_{11}) kemudian dibandingkan dengan nilai r tabel *product moment* dengan derajat kebebasan (dk) = $n-1$ pada tingkat signifikansi (α) sebesar 5%, yang menghasilkan nilai r tabel sebesar 0,444. Berdasarkan hasil

analisis, diperoleh koefisien reliabilitas r_{11} sebesar 0,903, yang berarti lebih besar dari r_{tabel} (0,444). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa $r_{11} > r_{\text{tabel}}$, yang mengindikasikan bahwa instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

3. Daya pembeda soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan sebuah soal untuk membedakan antara peserta didik yang berkemampuan tinggi dan rendah. Uji daya pembeda soal dalam penelitian ini dilakukan dengan *Microsoft Office Excel* 2010 dengan rumus berikut.

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan :

D : Daya pembeda soal

JA : Jumlah peserta kelompok atas

JB : Jumlah peserta kelompok bawah

BA : Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

$PA \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta bawah yang menjawab benar

Daya pembeda soal merupakan kemampuan suatu butir soal untuk membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Semakin baik daya pembeda, semakin efektif soal tersebut dalam menilai kemampuan peserta didik, berikut klasifikasinya

Tabel 12. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Klasifikasi Daya Pembeda Soal	Kategori
0,71 – 1,00	Sangat baik
0,41 – 0,70	Baik
0,21 – 0,40	Cukup
0,00 – 0,20	Lemah

Sumber: Arikunto (2016)

Berdasarkan analisis data diperoleh daya pembeda soal sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Butir Soal	Klasifikasi	Jumlah
16,17	Sangat baik	2
3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,14,18,19,20,22,23,25	Baik	17
1	Cukup	1
-	Lemah	-

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

4. Taraf tingkat kesukaran soal

Tingkat kesukaran yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang, atau sukar.

Pengujian tingkat kesukaran dilakukan dengan *Microsoft Office Excel 2010* dengan rumus berikut:

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

Keterangan :

P : Tingkat Kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tingkat kesukaran soal merupakan ukuran yang menunjukkan mudah atau sulitnya suatu butir soal dikerjakan oleh peserta didik. Tingkat kesukaran penting untuk mengetahui sejauh mana soal mampu membedakan kemampuan peserta didik, berikut klasifikasinya.

Tabel 14. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2016)

Tabel 15. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Butir Soal	Tingkat Kesukaran
1,8,9,11	Sukar
3,4,5,6,7,10,16,17,18,19,20,22,25	Sedang
12,14,23	Mudah

Sumber: Hasil analisis peneliti tahun 2025

Berdasarkan tabel 15 dapat dilihat bahwa terdapat 4 butir soal dengan kategori sukar, 13 butir soal dengan kategori sedang, dan 3 butir soal dengan kategori mudah.

J. Uji Prasyarat Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang dianalisis dari kedua kelas berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan dengan metode uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan program SPSS 26. Adapun pengambilan keputusan yaitu jika signifikansi $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika signifikansinya $< 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 26. Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan didapatkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada based on mean $> \alpha = 0,05$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (sig) pada based on mean $< \alpha = 0,05$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data bersifat tidak homogen.

K. Teknik analisis data dan pengujian hipotesis

1. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Hasil Belajar

Penelitian ini menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *inquiry learning* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai soal individu

R = Jumlah Skor dari soal yang dijawab benar
 N = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap

Keterangan tentang persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik adalah gambaran sejauh mana peserta didik mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Persentase ini menunjukkan jumlah peserta didik yang tuntas dibandingkan dengan keseluruhan peserta didik, berikut klasifikasinya.

Tabel 16. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Persentase (%)	Kriteria
>80	Baik sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang cukup
≤ 50	Sangat kurang

Sumber: Santoso dkk (2023)

b. Analisis Data Aktivitas Belajar

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas peserta didik dengan menggunakan model inkuiri saat proses pembelajaran berlangsung. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data aktivitas belajar sebagai berikut:

$$N_s = \frac{R}{M} \times 100$$

Keterangan:

Ns = Nilai soal
 R = Jumlah skor dari soal yang dijawab benar
 SM = Skor maksimum
 100 = Bilangan tetap

Kategori Nilai Aktivitas Belajar digunakan untuk menilai sejauh mana keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, baik dalam aspek keaktifan bertanya, menjawab, berdiskusi, maupun bekerja sama, berikut klasifikasinya.

Tabel 17. Kategori Nilai Aktivitas Belajar

Tingkat Keberhasilan	Keterangan
>80	Aktif Sekali
60-79	Aktif
50-59	Cukup
<50	Kurang

Sumber: Santoso dkk (2023)

c. Peningkatan Pengetahuan (N-Gain)

Setelah perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen, diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan tingkat peningkatan pengetahuan (*N-Gain*).

Pretest dilaksanakan sebelum proses pembelajaran guna mengetahui kemampuan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.

Sementara itu, *post test* dilakukan setelah pembelajaran berakhir untuk mengukur pengetahuan peserta didik setelah memperoleh materi.

Perhitungan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*) dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Microsoft Office Excel 2021* dengan menerapkan rumus sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori :

Tinggi	: $0,7 \leq N-Gain \leq 1$
Sedang	: $0,3 \leq N-Gain < 0,7$
Rendah	: $N-Gain < 0,3$

Sumber : Arisa dan Khairul Ali Hanif (2020)

L. Uji hipotesis penelitian

Pengujian hipotesis ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat pengaruh pada penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Timur untuk tahun ajaran 2025/2026. Pengujian ini menggunakan metode regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS 26. Menurut Muncarno (2017), *regresi linier* sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau sebab-akibat antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dari hasil penghitungan melalui program SPSS akan diperoleh nilai F_{hitung} yang akan ditafsirkan menggunakan

kaidah pengujian. Kaidah pengujian *regresi linier* sederhana akan merujuk pada pendapat Muncarno (2017), yang dilakukan dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti signifikan, sedangkan jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima yang berarti tidak signifikan, yang ditentukan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur.

Adapun rumus persamaan untuk regresi linear sederhana menurut Sugiyono (2020) yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Konstanta

b = Koefisien regresi atau angka arah

Sumber : Muncarno (2017)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V sekolah dasar, diperoleh bahwa kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil pengujian hipotesis melalui analisis regresi linear sederhana menunjukkan bahwa nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($16,298 > 4,38$), sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model *inquiry learning* berbantuan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V sekolah dasar.

B. Saran

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan proses pembelajaran yang menerapkan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi secara optimal, sehingga memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Dengan demikian, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar, khususnya dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2. Pendidik

Pendidik disarankan untuk menerapkan model *inquiry learning* yang dipadukan dengan media video animasi sebagai alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif. Penerapan model dan media tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, mendorong

kemampuan berpikir kritis, serta memperdalam pemahaman materi Pendidikan Pancasila.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah disarankan untuk menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam merancang dan mengembangkan program peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Selain itu, kepala sekolah diharapkan dapat mendorong dan memfasilitasi pendidik lain untuk menerapkan model pembelajaran serupa guna meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran secara berkelanjutan.

4. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada jenjang pendidikan atau mata pelajaran yang berbeda dengan cakupan materi yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah terkait penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Aminol Rosid. 2019. *Capailah Prestasimu*. Batu. Guepedia.
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. 2023. Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Albela, N. J., Sabrina, & Sari, U. L. 2024. Pengaruh Model Quantum Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta didik Kelas V SDN Sukamanah 4 Skripsi. *ejournal.undiksha.ac.id*.
- Amelia, R., Nur, P., Linashar, A., Truvadi, R., Trinita, A., Fauzi, I., & Salam, B. 2023. Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *Advances in Social Humanities Research*, 1.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. 2022. Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Pendidik SD. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2022*.
- Andriyannisa, M. A., Wahyudi, A. P., & Sayekti, S. P. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Dengan Menggunakan Metode Resitasi Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di SD Islam Riyadhul Jannah Depok. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.549>
- Anggito, T., Silaban, E., Sinaga, R., Simarmata, E. J., & Silaban, P. J. 2025. Pengaruh Model Inquiry Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Sd Negeri 064023 Medan Tuntungan Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 8. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/index>
- Angraini, R. 2017. Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai. *Journal Of Moraland Civic Education*.
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arisa, N., & Khairul Ali Hanif, & M. 2020. Keefektifan Model Pembelajaran Novick Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Peserta didik SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas dan Hukum Hooke. *Jurnal*

Literasi Pendidikan Fisika, 1, 45–55.
<http://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/jpfp/index>

- Azizah, K. 2024. Pengaruh Model Inquiri Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram Lampung Selatan Skripsi.
- Dasopang, M. D. 2017. Belajar & Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 03(2).
- Dewi, N., & Abdulkarim, A. 2018. Kualitas Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengembangkan Nilai-Nilai Nasionalisme Peserta didik(Sekolah Menengah Atas Homeschooling Primagama Palembang). *Jurnal AKP*, 8(1).
- Dolong, J. 2016. *Teknik Analisis Dalam Komponen Pembelajaran* (Nomor 2). <http://alvaghf-alvan.blogspot.co.id/2012/03/relevansi-dan-regulasi.html?m=1>
- Erminawati, Arief, Z. A., & Gatot Masitowati. 2022. *Monograf Pengembangan Multimedia Flipbook Buku Cerita Anak* (R. Hartono, Ed.). Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat Stai Dr. Khez Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*.
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan Pembelajaran* (H. Rachmadhani & H. A. Susanto, Ed.). Deepublish Publisher.
- Hanafy, M. S. 2014. Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. 2018. Faktor Internal Dan Eksternal Yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Peserta didikKelas Xi Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang Tahun 2016/2017. *Journal of Civil*, 5(1).
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Wote, A. Y. V., Patalatu, J. S., & Azizah, N. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Sepriano & Efitra, Ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hasriadi. 2022. Strategi Pembelajaran. repository.iainpalopo.ac.id.
- Isti'adah, F. N. 2020. *teori-teori belajar dalam pendidikan* (M. P. rahmat permana, Ed.). Edu Publisher.

- Khusnaya, F. A., & Kusumaningtyas, N. 2022. Analisis Penerapan Metode inkuiri Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 21–31. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9566>
- Listiana, H., & Anam, K. 2025. Strategi Penyusunan Kerangka Berpikir: Meningkatkan Kualitas Penelitian. *Jurnal Lentera*.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0 (Pertama)*. Jakarta. Kencana.
- Muncarno. 2017. *Cara Mudah Belajar Statistik Pendidikan*. Metro. Hamim Group.
- Nurgiansah, T. H. 2021. Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Nuriyani, S., & Hasanah. 2022. Analisis Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Tema Energi Dan Perubahannya di Kelas III UPT SDN 060823 Medan Amplas. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 07, 44–49.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model Pembelajaran* (A. H. Zein & A. D. Nabila, Ed). Yogyakarta. Penerbit Deepublish.
- Oktivera, E. 2019. Pengaruh Sales Promotion Shopee Indonesia Terhadap Impulsive Buying Konsumen Studi Kasus: Impulsive Buying Pada Mahapeserta didik Stiks Tarakanita. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Bisnis*, 4. <https://doi.org/10.36914/52pexg60>
- Pebriyanti, P., Febriyanti, R., Amelia, S., Ruswan, A., Sholihah Rosmana, P., Nurainun Fazrin, D., Maulidawanti, D., & Nurlaela, I. 2024. Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta didik Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Journal Of Social Science Research*, 4.
- Putri, F. J. L., Putriani, F., Santika, H., Mudhoffar, K. N., & Putri, N. G. A. (2023). Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik di Sekolah. *Jurnal Kewarganegaraan*, 7(2).
- Raharjo, D., & Muljani, S. 2022. Cakrawala Jurnal Pendidikan Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Kemandirian Karir Peserta Didik Dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Di Smk Negeri 1 Adiwerna Tegal. *Jurnal Pendidikan*. <http://cakrawala.upstegal.ac.id/>
- Ramadhan, M. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya. Cipta Media Nusantara.
- Rawa, N. R., Lawe, Y. U., & Yunsiana, M. 2019. Pengaruh Model Inquiry Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV SD. *Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.

- Ricardo, & Meilani, R. I. 2017. Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar peserta didik(The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Rostika, A. 2016. Pengaruh Penggunaan Buku Paket Terhadap Hasil Belajar Peserta didikSD. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 2.
- Rosyadi, A. A. P. 2023. *Metode Penelitian*. Malang. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rusmiati, D. 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Lkpd Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. 2021. Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11.
- Santoso, A., Sholikah, O. H., & Pudjiwati, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Penyajian Data Peserta didikKelas 5 SDN 05 Madiun Lor. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 54–68.
- Sawitri, E. R. 2019. *Model Discovery Learning Berbantuan Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar* (T. D. Susilo & H. Peserta didiknto, Ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sidharta, A. 2005. Media Pembelajaran. *Departemen Pendidikan*.
- Sinta Mbia Wae. 2021. Application of Inquiry Learning Model in Improving Class VII Students Achievement at St. Catholic High School Aloysius Wolotopo. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(2). <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i2.8283>
- Siregar, H. T. 2024. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Kependidikan (JITK)*, 2(2), 215–226. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk>
- Sudarmanto, E., Mayratih, S., Kurniawan, A., Abdillah, L. A., Martriwati, Siregar, T., Noer, R. M., Kailani, A., Nanda, I., Nugroho, A. G., Sholihah, M., Rusli, M., Yudaningsih, N., & Firmansyah, H. 2021. *Model Pembelajaran Era Society 5.0* (A. H. Prasetyo, Ed.). Insania.
- Sugiyono. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung. Alfabeta.
- Umami, T. S. R. 2019. Pengaruh Model Group to Group Exchange terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta didikdalam Pembelajaran PPKn. *repository.upi.edu*.
- Utami, P. P. 2022. *Modul-Strategi-Pembelajaran-PKN*.

- Wasilah, & Arpandi. 2024. Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Melalui Media Video Animasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Inpres Mangasa. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*, 10.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. 2023. Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Semdikjar*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/bqcgdq78>
- Wulandari, N. S., Sekarsari, A. D., Mulyati, D., & Ramadhani, A. P. 2023. *Media Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kreatif dan Inovatif* (Wijayama Bayu, Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Yofamella, D., & Taufik, T. 2020. Penerapan Model Inquiry Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8), 2020. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>
- Yourdamarta, P., Meychilla Permatasary, A., Shokib Rondli, W., & Darmuki, A. 2024. Analisis Kebutuhan Media Video dalam Pembelajaran IPAS untuk Kelas IV SD Jepang 3. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <http://Jiip.stkipyapisdmpu.ac.id>