

**PENERAPAN *INQUIRY LEARNING* BERBANTUAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Fharaz Ananda¹, Dayu Rika Perdana², Hariyanto³, Ulwan Syafrudin⁴
^{1,2,3,4}PGSD FKIP Universitas Lampung

¹fharazananda30@gmail.com, ²dayurika.perdana@fkip.unila.ac.id,
³hariyanto@fkip.unila.ac.id, ⁴ulwan.syafrudin@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

The problem addressed in this study was the low learning outcomes in Pancasila Education among fifth-grade students at SDN 5 Metro Timur. This research aimed to determine the effect of the inquiry learning model assisted by animated video media on students' learning outcomes. The study employed a quasi-experimental design using a nonequivalent control group design. The sample consisted of 41 students selected through purposive sampling. Data were collected through tests and observations and were analyzed using simple linear regression. The results showed that F_{count} (16.296) was higher than F_{table} (4.38) with a significance value of 0.001, which was lower than 0.05. These findings indicate that the inquiry learning model supported by animated video media has a significant effect on the Pancasila Education learning outcomes of fifth-grade students.

Keywords: inquiry learning, animated video, learning outcomes

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V di SDN 5 Metro Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar. Metode yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan *nonequivalent control group design*. Sampel berjumlah 41 peserta didik yang ditentukan melalui *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes dan observasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan nilai F_{hitung} 16,296 > F_{tabel} 4,38 dengan signifikansi 0,001 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *inquiry learning* berbantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V.

Kata Kunci: *inquiry learning*, video animasi, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang melekat dalam kehidupan manusia karena manusia berperan sebagai subjek sekaligus objek dalam kegiatan pendidikan. Hal ini berkaitan dengan tiga aspek dasar yang menyatu dalam diri manusia. Pendidikan memiliki posisi strategis dalam mendorong perubahan kemampuan individu, sehingga berkontribusi terhadap pengembangan potensi diri serta kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara. Melalui pendidikan, individu dapat berkembang secara optimal dalam berbagai bidang kehidupan, seperti sosial, ekonomi, maupun industri.

Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses yang berorientasi pada tujuan. Menurut Utami (2022), pendidikan dalam arti luas memiliki keterkaitan erat dengan seluruh aspek kehidupan manusia, karena setiap aktivitas kehidupan pada dasarnya mengandung unsur pendidikan. Setiap tujuan yang hendak dicapai memerlukan standar sebagai tolok ukur keberhasilan. Dalam konteks pendidikan nasional di Indonesia, standar tersebut menjadi acuan untuk

mewujudkan tujuan pendidikan dalam kurun waktu tertentu.

Dalam upaya membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, Pendidikan Pancasila memegang peranan penting. Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang menekankan penanaman nilai-nilai dasar seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan sosial, agar peserta didik mampu memahami dan mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utamanya adalah membentuk warga negara yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta memiliki tanggung jawab sosial dan kebangsaan. Putri dkk., (2023) menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan karakter peserta didik melalui pemahaman nilai-nilai luhur bangsa.

Internalisasi nilai-nilai tersebut diharapkan mampu membentuk pribadi yang bermoral dan beretika. Pendidikan karakter berbasis Pancasila menjadi salah satu solusi dalam menghadapi krisis moral dan penurunan karakter bangsa. Sebagai ideologi negara, Pancasila memiliki peran sentral dalam membangun

masyarakat Indonesia yang beradab dan berkepribadian luhur.

Karakteristik Pendidikan Pancasila tampak pada upaya penanaman nilai moral melalui pembiasaan perilaku positif di sekolah maupun masyarakat. Peserta didik dibimbing untuk bersikap toleran terhadap perbedaan agama, suku, dan budaya, serta saling menghormati dan berperilaku baik. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter dan moral bangsa.

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hapnita dkk., (2018), mengemukakan bahwa kemampuan intelektual sangat memengaruhi keberhasilan belajar, sehingga diperlukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar mencerminkan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan perilaku yang diperoleh secara berkelanjutan dan bermanfaat bagi kehidupan selanjutnya.

Namun demikian, permasalahan rendahnya hasil belajar

masih ditemukan di SDN 5 Metro Timur, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kondisi ini dipengaruhi oleh kurangnya variasi model pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang belum optimal, serta keterbatasan pemanfaatan media. Metode ceramah yang dominan membuat peserta didik kurang aktif dan cepat merasa bosan, sementara minimnya media pembelajaran menyebabkan materi sulit dipahami.

Di kelas V, hasil belajar cenderung lebih rendah dibandingkan kelas lain. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas materi yang lebih tinggi dan belum diimbangi dengan strategi pembelajaran yang sesuai, serta dinamika kelas yang kurang kondusif. Hasil penelitian pendahuluan pada Agustus 2025 menunjukkan bahwa nilai Penilaian Sumatif semester ganjil masih tergolong rendah, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran.

Salah satu alternatif yang relevan adalah model *inquiry learning*. Model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif yang dilatih untuk mengamati, bertanya, menalar, dan menemukan konsep secara mandiri.

Azizah (2024), serta Rawa dkk., (2019), menyatakan bahwa *inquiry learning* efektif meningkatkan hasil belajar karena mendorong keterlibatan mental dan fisik peserta didik dalam pemecahan masalah, sekaligus memperkuat daya ingat.

Agar pelaksanaan *inquiry learning* lebih optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai, seperti video animasi.

Media berbasis teknologi ini mampu menyajikan materi secara visual dan interaktif melalui perpaduan warna, gerak, suara, dan gambar. Pebriyanti dkk., (2024), menyebutkan bahwa video animasi efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, terutama dalam memahami konsep yang kompleks. Dengan demikian, penerapan model *inquiry learning* berbantuan video animasi menjadi strategi potensial untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus membentuk karakter peserta didik sesuai nilai-nilai Pancasila.

B. Metode Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif.

Sugiyono (2020), menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*quasi experimental*). 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. Pemilihan metode ini disesuaikan dengan kondisi lapangan yang tidak memungkinkan pengontrolan variabel secara penuh.

Desain yang diterapkan adalah *non-equivalent control group design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang tidak dipilih secara acak. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, pada kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan model yang sama namun tetapi tidak berbantuan media.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas

V SDN 5 Metro Timur tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 41 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan penelitian. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V A dan V B, dengan jumlah keseluruhan 41 peserta didik. Satu kelas ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelas kontrol.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik tes dan non-tes. Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif melalui pemberian pretest dan posttest. Sementara itu, teknik non-tes dilakukan dengan observasi untuk menilai aktivitas belajar peserta didik serta hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotorik selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan menghitung nilai N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Perhitungan

N-Gain diperoleh dari selisih antara skor *pretest* dan *posttest* yang dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai.

Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian dikategorikan ke dalam tingkat peningkatan tinggi, sedang, dan rendah. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji prasyarat melalui uji normalitas menggunakan *Shapiro Wilk* dan uji homogenitas. Seluruh pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 26. Apabila nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *inquiry learning* berbantuan media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas V SDN 5 Metro Timur.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 5 Metro Timur dengan jumlah sampel 41 peserta didik, yang terdiri dari 21 peserta didik kelas eksperimen dan 20 peserta didik kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan model *Inquiry*

Learning berbantuan media video animasi, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Data hasil belajar diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	N-Gain	Pretest	Posttest
Eksperimen	21	52,81	86,57
Kontrol	20	45,95	72,85

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa kedua kelas mengalami peningkatan nilai. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar, dilakukan perhitungan N-Gain. Hasil perhitungan N-Gain disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Perhitungan N-Gain

Kelas	Rata-Rata N-Gain	Kategori
Eksperimen	0,71	Tinggi
Kontrol	0,49	Sedang

Berdasarkan hasil tersebut, kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,49 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih optimal.

Selanjutnya, hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 16,296 lebih besar dari F_{tabel} 4,38 dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa 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. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rusmiati (2025), yang menyatakan bahwa penerapan model *inquiry learning*

dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2024), juga menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran berbasis *inquiry* memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media video animasi memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut terlihat dari selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* serta nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi di kelas eksperimen.

Model *Inquiry Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui tahapan orientasi, merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, dan menarik kesimpulan. Proses ini mendorong peserta didik

untuk berpikir kritis dan memahami konsep secara lebih mendalam, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media video animasi turut memperkuat efektivitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara lebih menarik dan konkret. Visualisasi yang disertai suara membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang bersifat konseptual, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan selama pembelajaran berlangsung.

Nilai N-Gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kombinasi model *Inquiry Learning* dan media video animasi tidak hanya meningkatkan nilai akhir, tetapi juga meningkatkan kualitas pemahaman peserta didik terhadap materi. Dengan demikian, penerapan model *Inquiry Learning* berbantuan media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh model *inquiry learning* berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur, diperoleh bahwa kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan bahwa nilai

$F_{hitung} > F_{tabel}$ ($16,298 > 4,38$). Dengan demikian, H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *inquiry learning* yang didukung media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 5 Metro Timur.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Aminol Rosid. 2019. *Capailah Prestasimu*. Batu. Guepedia.
- Arikunto. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Azizah, K. (2024). Pengaruh model inquiry berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Merbau Mataram Lampung Selatan (Skripsi).
- Hapnita, W., Abdullah, R., Gusmareta, Y., & Rizal, F. (2018). Faktor internal dan eksternal yang dominan mempengaruhi hasil belajar menggambar dengan perangkat lunak peserta didik. *Journal of Civil*, 5(1).
- Pebriyanti, P., Febriyanti, R., Amelia, S., Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., & Nurlaela, I. (2024). Penerapan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk peserta didik sekolah dasar. *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).
- 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. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*.

Rusmiati, D. (2025). Pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan LKPD terhadap hasil belajar pendidikan Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Utami, P. P. 2022. *Modul-Strategi-Pembelajaran-PKN*.