

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Hakikat Hasil Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah salah satu indikator efektivitas proses pembelajaran, oleh karena itu mereka sering dianggap sebagai yang paling penting. Namun, kurikulum 2013 lebih menekankan pada proses pembelajaran daripada pada hasil belajar (Wurjanti, 2022). Hasil belajar adalah penyesuaian perilaku yang relatif pasif yang dilakukan oleh seorang individu sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar umumnya mengacu pada komponen pengetahuan, sikap, dan kemampuan dan memiliki banyak domain atau kategori.

Hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi yang ditunjukkan siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajar tertentu. Domain kognitif, afektif, dan psikomotorik termasuk dalam kemampuan ini. Penilaian yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang tingkat keterampilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat menunjukkan hasil belajar ini (Sugiarto, 2021). Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah (Nabillah & Abadi, 2019).

Menurut Benjamin S. Bloom, tujuan pendidikan dibagi menjadi tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif melibatkan perubahan perilaku yang berkaitan dengan proses penerimaan, penyimpanan, dan pengolahan informasi oleh otak, mencakup tingkatan mulai dari hafalan sederhana hingga evaluasi yang kompleks. Ranah afektif berkaitan dengan nilai-nilai yang berhubungan dengan sikap dan perilaku, disusun dari tingkat rendah hingga tinggi. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik yang diurutkan dari yang sederhana hingga yang kompleks, di mana pencapaian tingkat tertinggi memerlukan penguasaan pada tingkat-tingkat sebelumnya (Nabillah & Abadi, 2019).

Hasil belajar dalam pendidikan Pancasila mencakup pemahaman, penerapan, dan pengamalan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara. Siswa diharapkan tidak hanya memahami lima sila Pancasila, tetapi juga dapat mengaplikasikan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, seperti sikap gotong royong, keadilan sosial, dan penghormatan terhadap perbedaan. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat mengembangkan karakter yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila, seperti toleransi, kedisiplinan, dan rasa cinta tanah air, yang berkontribusi pada terbentuknya masyarakat yang harmonis dan bersatu (Hamzah et al, 2022).

#### **2.1.1.2 Pengaruh Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa tingkat dasar di pengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal pada siswa serta faktor eksternal berasal dari lingkungan (Wibowo, Simaremare & Yus, 2022). Faktor internal mencakup kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, motivasi, serta gaya belajar yang beragam pada setiap siswa, sehingga

penting bagi siswa untuk mengenali dan menggunakan gaya belajar yang tepat agar lebih mudah memahami, menerima, dan mengolah informasi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh dari keluarga, masyarakat, dan sekolah, termasuk pemanfaatan media belajar sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi secara jelas dan mencapai tujuan pembelajaran lebih efektif (Astiti et al., 2021).

Pada hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Ulfah & Arifudin, menyimpulkan bahwa aspek afektif, kognitif, dan psikomotor berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Aspek afektif menekankan pada perasaan, seperti minat dan sikap, sedangkan aspek kognitif berkaitan dengan aktivitas mental dalam memahami dan mempertimbangkan peristiwa. Aspek psikomotor fokus pada keterampilan motorik. Hasil belajar mencerminkan perubahan perilaku, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan yang diperoleh setelah pembelajaran. Kemampuan perkembangan ketiga aspek tersebut memengaruhi tingkat hasil belajar peserta didik. (Ulfah & Opan Arifudin, 2021). Hasil belajar juga dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar yang dimiliki siswa. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif, disiplin, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka terhadap materi yang diajarkan (Dharma et al., 2024).

Faktor yang memengaruhi hasil belajar, baik internal seperti kecerdasan, motivasi, gaya belajar, serta kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik, maupun eksternal seperti dukungan keluarga, media pembelajaran, dan lingkungan sekolah, menjadi dasar penting dalam membentuk kualitas pendidikan. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, faktor tersebut juga berperan dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada pelajaran pendidikan Pancasila.

Pendidikan bertujuan menanamkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, pendidikan Pancasila tidak hanya menekankan pada pemahaman kognitif, tetapi juga pembentukan sikap dan keterampilan yang mencerminkan profil Pelajar Pancasila. Dengan itu, keberhasilan Pendidikan Pancasila sangat bergantung pada bagaimana faktor tersebut dioptimalkan untuk mendukung internalisasi nilai-nilai Pancasila dalam diri siswa.

#### **2.1.1.4 Pendidikan Pancasila**

Menurut standar isi Permendikbudristek RI No. 7 tahun 2022 Pancasila sebagai dasar negara dan Garuda Pancasila sebagai Lambang Negara, sila-sila, dan nilai-nilai yang terkandung dari setiap sila Pancasila dan pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari. Kedudukan Pancasila sebagai ideologi terbuka, cara pandang para pendiri bangsa tentang rumusan Pancasila sebagai dasar negara, pentingnya penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, serta peluang dan tantangan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan global. Fungsi Pancasila dalam memperkuat identitas nasional bangsa di tengah-tengah pengaruh keanggotaan kelompok lokal, nasional, dan global, potensi konflik/masalah di tengah keragaman dalam masyarakat, pentingnya mengenali dan menggunakan produk negeri sekaligus mempromosikan budaya lokal dan nasional, serta pentingnya keaktifan mempromosikan kebinekaan; dan urgensi gotong royong dalam praktik hidup sehari-hari untuk membangun masyarakat sekitar dan masyarakat Indonesia berdasarkan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran wajib di semua jenjang pendidikan, dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, dengan karakteristik sebagai pendidikan nilai dan moral. Berdasarkan wawancara dengan guru, mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu, setiap pembelajaran selalu disisipkan pesan moral yang dapat menjadi teladan bagi siswa (Nurgiansah, 2021).

Pendidikan Pancasila merupakan proses yang bertujuan untuk menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila sebagai ideologi negara Indonesia. Melalui pendidikan Pancasila, siswa diharapkan dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai seperti ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian warga negara yang berintegritas, bertanggung jawab, serta memiliki semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Fokus penelitian ini adalah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 056425 Damar Seratus, khususnya untuk kelas V pada materi BAB I "Pancasila dalam Kehidupanku". Permasalahan yang ada pada hasil belajar siswa materi ini menjadi alasan utama peneliti tertarik untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis model inquiry dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang ada di BAB I, dan dapat mengatasi masalah-masalah yang ditemukan dalam pembelajaran sebelumnya.

#### 2.1.1.4 Materi Pancasila dalam Kehidupanku

Materi 1 sejarah kelahiran Pancasila: pada masa pendudukan Jepang, bangsa Indonesia memanfaatkan situasi untuk mempersiapkan kemerdekaan. Jepang, yang mulai kehilangan kekuatan dalam perang pasifik, membentuk badan penyelidik usaha-usaha persiapan kemerdekaan Indonesia (BPUPKI) pada maret 1945 untuk mendapatkan dukungan rakyat Indonesia. BPUPKI memiliki tugas penting, yaitu menyusun dasar negara bagi Indonesia merdeka. Dalam sidang-sidang BPUPKI, berbagai tokoh bangsa seperti Soekarno, Muhammad Yamin, dan Dr. Radjiman Wedyodiningrat berperan aktif. Momen penting adalah pada 1 Juni 1945, ketika Soekarno mengusulkan konsep dasar negara yang dikenal sebagai Pancasila. Lima sila yang diusulkan Soekarno menjadi pedoman hidup berbangsa dan bernegara, yang setelah melalui pembahasan diterima sebagai dasar negara Indonesia.

BPUPKI juga merumuskan rancangan Undang-Undang Dasar sebagai bagian dari persiapan kemerdekaan. Setelah BPUPKI dibubarkan, tugas dilanjutkan oleh panitia persiapan kemerdekaan Indonesia (PPKI), yang mengesahkan UUD 1945 dan mempersiapkan proklamasi kemerdekaan. BPUPKI berperan besar dalam merumuskan Pancasila sebagai dasar negara dan menyusun landasan hukum Indonesia yang merdeka. Proses ini menegaskan pentingnya Pancasila sebagai panduan utama dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Materi 2 meneladani perilaku Pancasila, Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan, sesama manusia, dan lingkungan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Setiap sila dalam Pancasila saling berkaitan dan mendukung pelaksanaannya. Sila pertama dan kedua yaitu "Ketuhanan Yang Maha Esa" dan "Kemanusiaan yang Adil dan

Beradab" saling melengkapi. Sila Pertama menekankan iman kepada Tuhan, yang mendorong manusia untuk memperlakukan sesama dengan hormat dan keadilan, sebagaimana diamanatkan oleh sila kedua. Sila ketiga yaitu "Persatuan Indonesia" mengutamakan persatuan di tengah keberagaman suku, agama, dan budaya di Indonesia. Dengan persatuan, tercipta keharmonisan dan kerja sama dalam menjaga kesatuan bangsa. Sila keempat dan kelima yaitu "Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan" menekankan pentingnya musyawarah dalam pengambilan keputusan yang melibatkan seluruh elemen masyarakat. Hasil dari musyawarah ini harus menghasilkan "Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia," keadilan yang merata tanpa diskriminasi.

Gotong royong adalah nilai yang tercermin dalam semua sila Pancasila. Melalui gotong royong, masyarakat dapat bekerja sama untuk mencapai kesejahteraan bersama, memperkuat persatuan, dan mewujudkan cita-cita bangsa. Sila Kelima menegaskan bahwa keadilan sosial harus dirasakan oleh seluruh rakyat Indonesia, tanpa memandang latar belakang, status sosial, atau wilayah. Kesetaraan dalam bidang ekonomi, pendidikan, dan kesejahteraan menjadi dasar untuk menciptakan masyarakat yang adil dan makmur. Dengan memahami keterkaitan antar sila dan mengamalkan nilai-nilainya, Pancasila menjadi pedoman utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

Materi 3 membiasakan perilaku Pancasila, Pancasila memiliki peran penting sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia dan pedoman dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Nilai-nilainya membimbing masyarakat dalam berpikir, bersikap, dan bertindak, baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, maupun bernegara. Setiap keputusan dan tindakan masyarakat diharapkan selaras dengan

Pancasila untuk menciptakan harmoni sosial. Salah satu sila yang menjadi fondasi kehidupan bersama adalah Sila Ketiga, yaitu *Persatuan Indonesia*, yang menekankan pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan bangsa di tengah keberagaman, dengan menyelaraskan kepentingan individu dan kelompok demi tujuan nasional. Sebagai ideologi terbuka, Pancasila mampu menghadapi tantangan globalisasi dan modernisasi tanpa mengubah nilai-nilai dasarnya, sehingga tetap relevan di berbagai era. Nilai gotong royong, misalnya, menjadi bentuk nyata penerapan Pancasila, baik dalam kegiatan sosial seperti kerja bakti, membantu tetangga, maupun aktivitas bersama lainnya. Di sekolah, nilai ini diajarkan melalui kegiatan yang melibatkan siswa untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, bersih, dan harmonis, sehingga memperkuat kerja sama dan rasa kebersamaan.

Selain gotong royong, nilai toleransi juga sangat penting untuk menjaga keharmonisan di tengah keberagaman masyarakat Indonesia. Sikap saling menghormati antar suku, agama, dan budaya memperkuat persatuan serta menciptakan kedamaian. Nilai keadilan pun perlu diterapkan dengan memprioritaskan kepentingan bersama tanpa mengabaikan hak individu, sebagaimana dicontohkan para perumus Pancasila. Promosi nilai-nilai Pancasila dapat dilakukan melalui diskusi, seminar, atau praktik demokrasi dalam keluarga, seperti musyawarah untuk mencapai keputusan bersama. Dengan demikian, nilai-nilai Pancasila tidak hanya menjadi pedoman teori, tetapi juga nyata diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2.1.2 Hakikat Multimedia Interaktif

### 2.1.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif

Media interaktif adalah perantara untuk komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dan siswa. Semangat belajar siswa akan meningkat ketika guru mampu memberikan sesuatu berbeda melalui media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Peran media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk mendistribusikan pesan dari guru kepada siswa agar merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana untuk memudahkan guru untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran agar siswa tidak bosan dan tujuan pembelajaran tercapai (Lastari & Saragi, 2023).

Media interaktif adalah media pembelajaran yang terdapat teks, video, audio, gambar, animasi, grafik dan lain sebagainya. Media ini banyak digunakan agar media pembelajaran lebih menarik untuk siswa (Ardian et al., 2020). Multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang mampu membantu proses belajar mengajar berbasis teknologi. Multimedia interaktif yang merupakan perpaduan teks, gambar, animasi, suara, dan video menuntut keterlibatan banyak indera dalam proses belajar (Robbia & Fuadi, 2020).

Multimedia interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang mengkombinasikan teks, gambar, animasi, audio, hingga video secara terintegrasi dengan bantuan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana akan terciptanya interaksi antara user dengan program (Fauyan, 2019). Media interaktif dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih sesuatu yang dikehendaki. Oleh karena itu,

multimedia interaktif merupakan media yang kompleks dan efektif serta memiliki kontrol berupa tombol-tombol navigasi yang dapat memungkinkan interaksi antara aplikasi dan pengguna (Erwin & Yarmis, 2019).

#### **2.1.2.2 Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif, meskipun memiliki banyak keunggulan, juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya. Keunggulan utama multimedia interaktif antara lain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri, dan dapat mengakomodasi respons pengguna. Selain itu, mereka memiliki tampilan yang menarik dan memiliki berbagai konten, seperti teks, animasi, video, gambar, evaluasi, dan audio. Namun, di balik keunggulannya, multimedia interaktif juga memiliki beberapa kelemahan, seperti kesalahan penulisan yang sulit direvisi, pengoperasian yang terbatas pada perangkat yang memiliki program tertentu, serta kurangnya variasi dalam konten yang disajikan. Suara yang digunakan sering kali monoton dan kaku, dan data yang disajikan tidak dapat tersimpan secara otomatis atau terintegrasi dengan basis data, sehingga informasi sebelumnya dapat hilang. Meskipun demikian, dengan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut, multimedia interaktif tetap menjadi alat yang potensial untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmadhani et al., 2022).

Media interaktif memiliki kelebihan dalam disesuaikan dengan gaya belajar individu, seperti visual, auditori, dan kinestetik, yang membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Keunggulannya meliputi kemampuan untuk memperbesar objek kecil, menyederhanakan materi rumit, meningkatkan daya tarik, serta mendukung

pembelajaran yang komunikatif, interaktif, dan kreatif. Media ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan pembelajaran mandiri. Namun, kelemahannya termasuk potensi distraksi, biaya pengembangan yang tinggi, serta menurunnya keterlibatan siswa dengan materi dan kesenjangan digital antara siswa yang memiliki akses dan yang tidak (Nisa' et al., 2023).

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti memilih multimedia interaktif sebagai media untuk mengintegrasikan model pembelajaran Inquiry yang akan dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kepada siswa kelas V di SDN 056425 Damar Seratus. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif mampu memfasilitasi keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan mendukung berbagai gaya belajar siswa melalui penggunaan elemen visual, audio, dan animasi. Dengan multimedia interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam. Selain itu, multimedia ini dapat menyajikan konsep-konsep Pancasila secara lebih konkret dan menarik, yang pada gilirannya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

### **2.1.3 Hakikat Model Inkuiri**

#### **2.1.3.1 Pengertian Model Inkuiri**

Istilah inkuiri" berasal dari kata bahasa Inggris "*inquiry*", yang berarti "pertanyaan", "pemeriksaan", atau "penyelidikan". Strategi pembelajaran inkuiri didasarkan pada bimbingan dan meningkatkan tidak hanya kemampuan intelektual tetapi juga semua potensi yang ada, termasuk perkembangan emosional dan keterampilan berpikir cepat. Salah satu strategi yang dapat mendorong siswa untuk

berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran adalah strategi pembelajaran inkuiri. Pembelajaran inkuiri adalah jenis pendidikan di mana siswa dimotivasi untuk belajar dengan berpartisipasi secara aktif dalam pelajaran. Guru mendorong siswa untuk mengalami pengalaman dan melakukan percobaan untuk mengetahui prinsip yang dimiliki siswa (Nababan et al., 2023).

Model inkuiri berfokus pada pembangunan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis, keduanya sangat penting untuk perkembangan intelektual siswa. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan berorientasi pada proses adalah salah satu jenis pembelajaran yang penting. Menurut Akbar (2016), tujuan pembelajaran inkuiri adalah untuk membantu siswa memperoleh keterampilan intelektual, juga dikenal sebagai keterampilan berpikir, yang terkait dengan proses berpikir reflektif. Pembelajaran penyelidikan adalah kegiatan pembelajaran yang melibatkan sepenuhnya kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki benda, makhluk hidup, atau fenomena alam secara logis, kritis, dan analisis (Dewanto et al., 2021).

#### **2.1.3.2. Sintak-Sintak Model Inkuiri**

Adapun tahapan-tahapan penerapan strategi model pembelajaran inkuiri adalah sebagai berikut (Parnawi & Alfisyahrin, 2023):

a. Orientasi: Pada fase orientasi ini, guru dapat mempromosikan pembelajaran responsif. Pada tahap ini, guru bertanggung jawab untuk memastikan bahwa siswa mau dan mampu mengasah kemampuan berpikirnya untuk memecahkan masalah. Jadi, pembelajaran terjadi hubungan timbal balik antara siswa dan guru.

b. Merumuskan masalah: Tentunya hal pertama yang perlu dilakukan sebelum menerapkan strategi pembelajaran inkuiri ini adalah terlebih dahulu merumuskan masalah. Ketika rumusan masalah dijadikan acuan untuk mencari jawaban dari masalah yang akan dipecahkan.

c. Merumuskan hipotesis: Hipotesis adalah tebakan sementara tentang suatu masalah. Tugas guru dalam hal ini adalah membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan menggali pengetahuannya. Upaya guru berguna dalam membantu siswa memecahkan masalah yang muncul.

d. Mengumpulkan data: Pada tahap ini, tugas guru adalah memotivasi siswa. Anjuran diberikan dengan cara bertanya kepada siswa untuk mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikirnya. Keinginan dan keikutsertaan siswa untuk menjawab pertanyaan guru menjadi bahan untuk memverifikasi hipotesis yang diajukan siswa.

e. Menguji hipotesis: Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara logis dan rasional. Selain itu, hal terpenting dari hipotesis adalah untuk mengetahui kepercayaan siswa terhadap hipotesis yang diajukan. Hal ini karena hipotesis itu sendiri berusaha untuk menemukan kebenaran jawabannya, yang bukan sekedar argumentasi tetapi harus didukung oleh data yang dapat dipercaya.

f. Merumuskan kesimpulan: Ketika data tentang hasil hipotesis dikumpulkan, kita pergi ke langkah terakhir yaitu menarik kesimpulan. Pada fase terakhir ini adalah tugas guru untuk menunjukkan kepada siswa informasi yang relevan untuk membuat kesimpulan yang akurat.

Dengan adanya strategi model pembelajaran inkuiri didalam multimedia interaktif maka kegiatan pembelajaran akan melibatkan secara aktif peserta didik untuk dapat berpikir secara kritis, sistematis, logis, dan analitis dalam rangka merumuskan masalah dan menemukan sendiri penyelesaian dari persoalan yang dapat mengasah kemampuan dan membantu peserta didik dalam memperoleh informasi sehingga membuat hasil belajar siswa akan semakin meningkat.

Berdasarkan sintaks model *inquiry*, metode yang paling sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah metode diskusi. Metode diskusi menjadi pasangan yang ideal untuk mengimplementasikan model *inquiry* karena mendorong siswa untuk aktif mencari tahu dan menemukan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuis multimedia interaktif. Diskusi berfungsi sebagai wadah bagi siswa untuk berbagi ide, perspektif, dan pengetahuan, yang dapat memperdalam pemahaman siswa.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Angin (2022), menunjukkan bahwa keberhasilan hasil belajar dipengaruhi oleh penerapan media dengan model *inquiry* dan diskusi kelompok, yang mendorong kerja sama antar siswa. Selain itu, pendekatan ini membawa perubahan positif pada aspek afektif dan psikomotorik siswa, seperti peningkatan motivasi, sikap yang lebih baik, dan peningkatan keterampilan berbicara dan berpikir kritis siswa (Angin, 2022).

Pendekatan ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikembangkan Vygotsky, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial, dalam hal ini melalui diskusi. Dalam diskusi, siswa saling bertukar ide, menguji pemikiran, dan membangun pemahaman bersama. Pandangan Vygotsky tentang zona perkembangan proksimal juga relevan, dimana siswa

belajar lebih efektif ketika berinteraksi dengan teman sebaya yang memiliki pemahaman sedikit lebih tinggi. Oleh karena itu, metode diskusi tidak hanya mendukung model inquiry, tetapi juga memperkuat pembelajaran kolaboratif dan interaktif yang efektif, serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa (Wahab & Rosnawati, 2021).

### 2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Inkuiri

Model pembelajaran *inquiry* memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan model *inquiry* menurut Sanjaya dalam Simatupang & Purnama (2019) adalah: 1) Memfokuskan perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang, sehingga pembelajaran lebih bermakna; 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya; 3) Sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern yang menganggap belajar sebagai proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman; 4) Melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.

Model pembelajaran *inquiry* juga memiliki beberapa kelemahan, menurut Sanjaya dalam Simatupang & Purnama (2019), antara lain: 1) Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa jika digunakan sebagai strategi pembelajaran; 2) Merencanakan pembelajaran menjadi sulit karena terbentur kebiasaan siswa dalam belajar; 3) Pelaksanaannya memerlukan waktu yang panjang, sehingga guru kesulitan menyesuaikan dengan waktu yang ditentukan; 4) Jika kriteria keberhasilan ditentukan oleh kemampuan siswa dalam menguasai materi, maka model *inquiry* sulit diterapkan oleh setiap guru (Dewi et al., 2024).

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti memilih model *inquiry* untuk penelitian ini karena model tersebut memiliki keunggulan dalam mengembangkan keterampilan secara holistik, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan Pancasila yang berfokus pada pembentukan karakter, pemikiran kritis, dan kemampuan analisis siswa. Model *inquiry* mendukung pembelajaran yang bermakna dengan memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam eksplorasi dan penemuan, sehingga meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman langsung, model ini sangat penting bagi siswa kelas V dalam menginternalisasi nilai-nilai Pancasila.

Model *inquiry* juga fleksibel dalam menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang berbeda, mengakomodasi siswa dengan kemampuan lebih tinggi tanpa membatasi mereka pada tingkat yang sama dengan siswa lain. Meskipun model ini memerlukan waktu lebih lama untuk diterapkan dan keterampilan khusus dari guru, penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dirancang untuk mengatasi kendala tersebut. Dengan media ini, pembelajaran menjadi lebih terstruktur, interaktif, dan menarik, yang dapat membantu siswa mengatasi kebingungan dan memaksimalkan waktu belajar yang tersedia. Oleh karena itu, pengembangan multimedia interaktif berbasis model *inquiry* diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila.

## 2.2 Kerangka Konseptual

Kevalidan dan kepraktisan multimedia interaktif berbasis model inkuiri yang dikembangkan secara teori mencakup sejumlah kriteria yang layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran, seperti relevansi konten dengan tujuan pendidikan, kemudahan penggunaan, serta kemampuan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, media berbasis model ini juga harus memenuhi kriteria yang berbasis informasi digital, seperti kejelasan tampilan, interaktivitas, dan aksesibilitas yang memadai bagi semua pengguna. Dengan memenuhi kriteria-kriteria ini, multimedia interaktif berbasis inkuiri ini dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

Multimedia interaktif berbasis model *inquiry* yang dikembangkan ini akan mendapatkan respon positif dari guru dan siswa karena dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggabungkan model inkuiri dengan multimedia interaktif yang memuat elemen visual, audio, video serta kuis. Multimedia interaktif berbasis model *inquiry* ini mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta memberikan siswa pengalaman belajar langsung, sehingga membuat materi “Pancasila dalam Kehidupanku” lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaan multimedia interaktif berbasis model *inquiry* ini membuat guru untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas, sambil memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka. Penggunaan model inkuiri juga mendorong

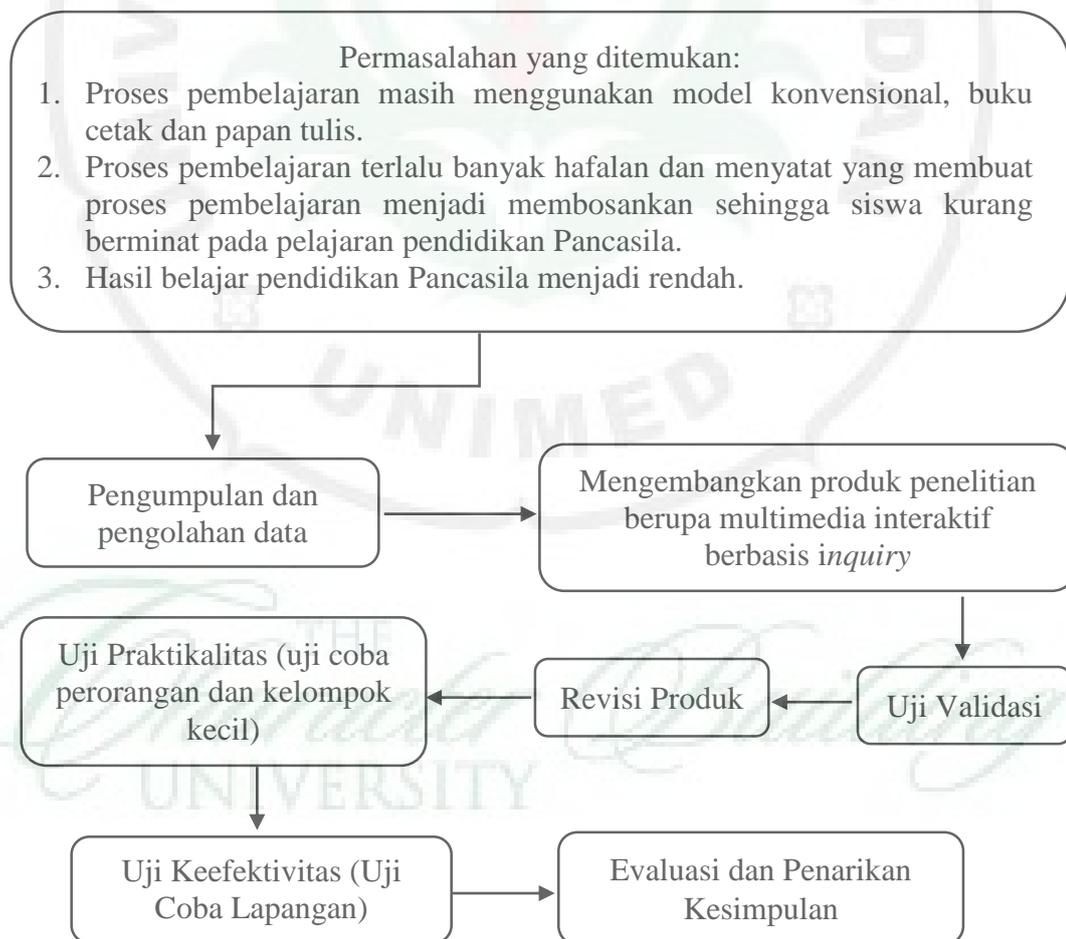
siswa untuk berpikir kritis dan kolaboratif, meningkatkan kemampuan mereka dalam menganalisis masalah dan berkolaborasi dengan teman sekelas.

Jika multimedia interaktif berbasis *inquiry* yang dikembangkan ini digunakan didalam proses pembelajaran maka akan meningkatkan hasil belajar, karena inkuiri ini merupakan sebuah model yang membantu siswa untuk belajar secara kongkret serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Sedangkan multimedia interaktif ini dapat menjadi alat yang menarik dan menyenangkan untuk mengkomunikasikan materi-materi pembelajaran kepada siswa. Dengan mendesain model inkuiri kedalam multimedia interaktif ini maka akan menjadi suatu alat yang lebih menarik dan menyenangkan serta membantu siswa untuk menjadi pelajar yang aktif, kreatif serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik, sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Pada proses pengembangannya, rancangan multimedia interaktif berbasis inkuiri disusun sesuai dengan kompetensi yang terdapat dalam capaian pembelajaran dan penyajian materi mengacu pada komponen-komponen yang terdapat dalam alur tujuan pembelajaran. Setelah penyusunan multimedia interaktif selesai, selanjutnya akan dilakukan validasi oleh pakar ahli yaitu ahli media, ahli desain, dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi akan dilakukan revisi untuk media, desain, dan materi sesuai dengan arahan dari validator sampai mendapatkan nilai yang valid untuk media tersebut dan layak digunakan pada penelitian. Kemudian akan dilakukan uji coba lapangan.

Uji coba dilakukan guna melihat kepraktisan, dan keefektifan hasil belajar media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam uji coba akan diberikan pretest posttest pada ranah kognitif, pretest posttest penilaian diri pada ranah afektif, dan

pretest dan posttest penilaian proyek pada ranah psikomotorik untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar atau tidak setelah penggunaan media ini. Setelah di uji coba maka data yang didapat akan diolah dan dihitung hasilnya serta disesuaikan dengan tabel kriteria yang ada. Kemudian diharapkan dapat memperoleh produk berupa multimedia interaktif berbasis inkuiri yang layak, praktis, dan efektif digunakan pada siswa kelas V Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Pancasila dalam kehidupanku. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian dengan kerangka :



**Gambar 2.1. Kerangka Konseptual Penelitian**

### 2.3 Rumusan Hipotesis

Hipotesis penelitian dalam penelitian ini yaitu "multimedia interaktif berbasis inkuiri memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 056425 Damar Seratus". Berdasarkan kerangka konseptual, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

Ha : Peningkatan hasil belajar melampaui nilai yang dihipotesiskan mengenai keefektifan multimedia interaktif berbasis model *inquiry* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 056425 Damar Seratus.

Ho : Peningkatan hasil belajar tidak melampaui nilai yang dihipotesiskan mengenai keefektifan multimedia interaktif berbasis model *inquiry* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 056425 Damar Seratus.