

## PENGARUH YANG SIGNIFIKAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBASIS MEDIA VIDEO TERHADAP HASIL BELAJAR PKN DI KELAS X SMK FARMASI YPFSU MEDAN T.A. 2017/2018

Murni Naiborhu ([murninaiborhu123@gmail.com](mailto:murninaiborhu123@gmail.com))

Dosen Program Studi PPKn FKIP UDA

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri berbasis media video pada materi pokok ketentuan UUD NRI 1945 yang mengatur tentang wilayah negara, warga negara, dan penduduk, agama, dan kepercayaan serta pertahanan dan keamanan di kelas X SMK Farmasi YPFSU Medan T.A. 2017/2018. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain quasi eksperimen. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 140 orang yang terdiri dari 4 kelas paralel. Instrumen tes dalam penelitian ini sebanyak 25 soal berbentuk pilihan berganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran instrumen tes. Hasil penelitian untuk uji kesamaan rata-rata pretes diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 0,30. Pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 68$  diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1,99, karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  ( $0,30 < 1,99$ ) dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sama dengan kemampuan awal kelas kontrol. Untuk uji kesamaan rata-rata postes diperoleh  $t_{hitung}$  4,84. pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 68$  diperoleh  $t_{tabel}$  1,67, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $4,84 > 1,67$ ) . sehingga disimpulkan ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri berbasis media video terhadap hasil belajar Pkn pada materi pokok ketentuan UUD NRI 1945 yang mengatur tentang wilayah negara, warga negara, dan penduduk, agama dan kepercayaan serta pertahanan dan keamanan di kelas X SMK Farmasi YPFSU Medan T.A. 2017/2018.

**Kata kunci:**  
*Inkuiri, Media  
Video, Hasil Belajar*

### Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran, potensi yang dimiliki siswa harus dikembangkan secara menyeluruh dan terpadu. Untuk itu guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, merancang bahan – bahan pembelajaran sebelum, sedang dan sesudah proses pembelajaran dilakukan serta fasilitas yang digunakan secara langsung atau tidak langsung yang dapat mengembangkan potensi peserta didik. Ada beberapa hal yang penting diperhatikan guru dalam proses pembelajaran diantaranya adalah

model dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dan benar dapat mendorong tumbuhnya rasa senang dan keingintahuan siswa terhadap pelajaran, sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran yang akhirnya memberikan hasil belajar yang memuaskan. Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa adalah model pembelajaran inkuiri.

Model pembelajaran inkuiri adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa, dimana siswa didorong untuk

terlibat secara langsung bertanya, merumuskan permasalahan, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, menarik kesimpulan, berdiskusi dan berkomunikasi. Model pembelajaran ini, Guru berusaha melatih dan membiasakan siswa untuk terampil berpikir, karena siswa terlibat secara langsung baik secara mental dan secara fisik. Pelatihan dan pembiasaan siswa untuk terampil berpikir secara mental dan fisik merupakan syarat mutlak untuk mencapai tujuan pembelajaran..

Media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting dalam proses pembelajaran karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat, bahkan keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna bahan yang disampaikan oleh guru. Media video adalah salah satu media pembelajaran yang menyampaikan materi yang ditujukan untuk merangsang indera penglihatan dan pendengaran sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas. Siswa akan lebih mudah mengerti dan memahami suatu materi jika siswa mendengar dan melihat.

Satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, akan tetapi siswa harus membangun sendiri pengetahuan didalam benaknya. Dengan maksud agar siswa dapat berpikir secara kreatif untuk mengembangkan pengetahuan yang ia dapatkan dari guru dan pengalamannya. Sehingga ia akan

mengetahui jawaban-jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang terlintas dalam pikirannya selama ini. Dengan demikian ia dapat memecahkan permasalahan permasalahan dalam hidupnya dengan mudah. (Trianto, 2007).

Model pembelajaran inkuiri adalah suatu pembelajaran yang dirancang untuk mengajarkan kepada siswa bagaimana cara meneliti permasalahan atau pertanyaan fakta-fakta. Pembelajaran inkuiri memerlukan keadaan pembelajaran dimana siswa merasa bebas untuk berkarya, berpendapat, membuat kesimpulan dan membuat dugaan. Suasana seperti itu amat penting karena keberhasilan pembelajaran bergantung pada kondisi pemikiran siswa. Selain peningkatan aktivitas siswa, inkuiri juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena penerapan model pembelajaran inkuiri dapat melatih siswa untuk berpikir secara logis dan sistematis serta lebih percaya diri dalam mengemukakan apa yang ditemukan melalui proses inkuiri. Istarani (2016) berpendapat " inkuiri sebagai proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis". Menurut Lufri (2008), "pendekatan inkuiri merupakan pendekatan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menemukan pengetahuan, ide, dan informasi melalui usaha sendiri. Siswa di tuntut mencari dan menyelidiki sesuatu apakah benda, manusia atau peristiwa secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga dapat merumuskan sendiri penemuan dengan penuh percaya diri". Sanjaya (2006) menyebutkan, proses pembelajaran model inkuiri adalah: 1) orientasi; 2) merumuskan hipotesis; 3) mengumpulkan data; 4) menguji hipotesis; 5) merumuskan kesimpulan. Menurut Wena (2011), secara operasional kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Tahap-tahap Pembelajaran Inkuiri

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Penyajian Masalah	Menyajikan permasalahan	Memahami dan mencermati permasalahan dari berbagai aspek
	Menjelaskan prosedur/langkah-langkah inkuiri	Memahami prosedur/langkah-langkah inkuiri
Pengumpulan Informasi	Membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi	Melakukan pengumpulan informasi/data
	Membimbing cara-cara mencari/pengumpulan data	Melakukan pengumpulan data
	Membimbing cara-cara mentabulasi data	Melakukan tabulasi/penataan data
	Membimbing mengklasifikasikan data	Mengklasifikasi data sesuai dengan kategorisasi permasalahan
Pengumpulan Data percobaan	Membimbing siswa melakukan eksperimen	Melakukan eksperimen
	Membimbing siswa mengatur data/variabel	Melakukan pengaturan data/pengontrolan variabel yang selanjutnya dilakukan eksperimen/uji coba
	Membimbing dan mengarahkan pertanyaan-pertanyaan siswa	Mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan eksperimen yang dilakukan
	Membimbing siswa mengamati perubahan yang terjadi	Mencatat dan menganalisis hasil eksperimen
	Menumbuhkan dan meningkatkan interaksi antar siswa	Berinteraksi dan bekerjasama sesama anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran
Organisasi data dan formulasi kesimpulan	Membimbing siswa melakukan penataan data/hasil eksperimen	Melakukan penataan/interpretasi terhadap hasil eksperimen/uji coba
	Membimbing siswa untuk membuat suatu kesimpulan	Membuat kesimpulan
Analisis Proses Inkuiri	Membimbing siswa untuk memahami pola-pola penemuan yang telah dilakukan	Memahami/memerhatikan pola-pola penemuan/eksperimen yang telah dilakukan
	Membimbing siswa menganalisis tahap-tahap inkuiri yang telah dilaksanakan	Menganalisis tahap-tahap inkuiri yang telah dilaksanakan
	Membimbing siswa melihat kelemahan-kelemahan/kesalahan-kesalahan yang	Menganalisis kelemahan/kelemahan yang mungkin terjadi dalam proses eksperimen

	mungkin terjadi.	
--	------------------	--

Media video merupakan salah satu media pembelajaran tampak dan dengar yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran maupun pesan-pesan. Media ini dapat juga digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar dan dilihat. Prastowo (2015) berpendapat bahwa, "video termasuk dalam kategori bahan ajar *audio-visual* atau bahan ajar pandang dengar. Bahan ajar *audio-visual* merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi auditif ditujukan untuk merangsang indra pendengaran, sedangkan materi visual untuk merangsang indra penglihatan.

Dengan kombinasi dua materi ini, pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih afektif. Hal ini berdasarkan pandangan bahwa peserta didik cenderung akan lebih mudah mengingat dan memahami suatu pelajaran jika mereka tidak hanya menggunakan satu jenis indera saja, apalagi jika hanya indera pendengaran. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia video diartikan "sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi. Atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara"

Menurut Prastowo (2015), manfaat media video dalam kegiatan pembelajaran, adalah; 1) memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, misalnya dengan cara memperagakan proses sirkulasi darah yang sangat kompleks, 2) memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat, 3) jika dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu, 4) menampilkan presentasi studi

kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik....”.

Anderson (1987) , mengatakan kelebihan media video, yaitu: 1) dengan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu. gerakan yang ditunjukkan tersebut dapat berupa rangsangan yang serasi atau berupa respons yang diharapkan dari peserta didik. misalnya, program pendek yang memperlihatkan interaksi orang-orang, 2) dengan video, penampilan peserta didik dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi, 3) dengan menggunakan efek tertentu, dapat memperkuat proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian tersebut. beberapa jenis efek visual yang bisa didapat dengan video antara lain penyingkatan atau perpanjangan waktu.

Dalam penerapannya, media memiliki keterbatasan. Prastowo, (2015), mengatakan keterbatasan media video, yaitu: 1) Ketika akan digunakan, peralatan video tentu harus sudah tersedia ditempat penggunaan serta harus sesuai ukuran dan formatnya dengan pita video atau piringan video (VCD/DVD/OHP) yang akan digunakan, 3) Menyusun naskah atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah, disamping menyita banyak waktu, 4) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya,, 5) Apabila gambar pada pita video ditransfer ke film hasilnya tidak bagus, 6) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak, 7) Jumlah grafis pada garis untuk video terbatas, yakni separuh dari jumlah huruf grafis untuk film atau gambar diam, 9)Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan sistem video menjadi masalah yang berkelanjutan

Belajar merupakan unsur yang sangat hakiki dalam pendidikan. Dengan belajar

setiap individu akan memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap nilai yang positif. Menurut Sudjana (2013), belajar adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar. Sardiman (2011) berpendapat , belajar adalah “sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Slameto (2013) mengemukakan belajar “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

### **Metode Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Farmasi YPFSU Medan yang terletak di Jalan Abdul Hamid N0.58 Medan 20118 ,Telp/Fak (061) 4146104 Pada Kelas X pada tanggal 11 September sampai dengan 29 Nopember 2018.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X semester Gasal Tahun Ajaran 2017/2018, yang berjumlah 140 orang yang terdiri dari 4 (empat) kelas yaitu kelas Xa, Xb, Xc, Xd yang masing-masing kelas terdiri dari 35 siswa. Sampel penelitian diambil dari populasi sebanyak 2 (dua) kelas, dengan teknik pengambilan sampel secara acak kelas (*cluster random sampling*) , maka terpilih kelas Xd sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbasis video dan kelas Xa sebagai kelas

kontrol yang diajarkan dengan model pembelajaran *direct instruction*.

Untuk memperoleh data hasil belajar digunakan tes berbentuk pilihan berganda yang berjumlah 25 soal yang terdiri dari 4 pilihan. Sebelum tes digunakan terlebih dahulu dilakukan uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran tes.. Setiap soal tes diberi skor 5 jika dijawab benar dan diberi 0 jika dijawab salah.

Uji persyaratan analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas data dilakukan dengan uji *lilliefors* dan uji homogenitas dilakukan dengan uji varians.

Untuk hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat (hasil belajar). Untuk melihat pengaruh antar kedua variabel dilakukan dengan uji kesamaan rata-rata pretes uji-t dua pihak dan kesamaan rata-rata postes dengan uji-t dua pihak

### Hasil Dan Pembahasan Penelitian

Hasil penelitian untuk nilai rata-rata pretes siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Nilai Pretes pada kelas Eksperimen dan kelas Kontrol

Kelas Eksperimen					Kelas Kontrol				
X <sub>i</sub>	F	Jlh	$\bar{x}$	SD	X <sub>i</sub>	F	Jlh	$\bar{x}$	SD
35	6	35	50,14	10,05	35	6	35	49,57	8,52
40	3				40	2			
45	4				45	3			
50	8				50	8			
55	4				55	10			
60	5				60	6			
65	5								

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa hasil pre tes pada kelas eksperimen diperoleh nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 65 dengan nilai rata-rata 50,14 dan standar deviasi 10,05. Kelas kontrol diperoleh nilai terendah 35 dan nilai tertinggi 60 dengan nilai rata-rata 49,57 dan standar deviasi 8,52.

Data nilai rata – rata hasil belajar postes siswa kelas model pembelajar inkuiri berbasis media video dan kelas model pembelajaran *direct instruction* dapat dilihat pada tabel Tabel 3.

**Tabel 3.** Inkuiri Berbasis Media Vidio Dan Kelas Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Model Pembelajar Inkuiri Berbasis Media Vidio					Model Pembelajaran <i>Direct Instruction</i>				
X <sub>i</sub>	F	Jlh	$\bar{x}$	SD	X <sub>i</sub>	F	Jlh	$\bar{x}$	S D
52	1	35	74,08	8,27	50	4	35	65,28	9,85
60	2				55	5			
65	3				60	6			
70	8				65	5			
75	10				70	5			
80	8				75	5			

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil post tes pada kelas model pembelajar inkuiri berbasis media video diperoleh nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 80 dengan nilai rata-rata 74,08 dan standar deviasi 8,27. Pada kelas model pembelajaran *direct instruction* diperoleh nilai terendah 50 dan tertinggi 75 dengan rata-rata 65,28 dan standar deviasi 9,85.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data setiap variabel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan rumus Lilliefors. Data untuk setiap variabel dikatakan normal apabila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Data

Kelas	Data	L <sub>hitung</sub>	L <sub>tabel</sub>	Ket
Eksperimen	Pretes	0,1042	0.1497	Normal
	Post tes	0,1412		Normal
Kontrol	Pretes	0,1274		Normal
	Post tes	0,1299		Normal

Dengan mengkonsultasikan hasil perhitungan  $L_{hitung}$  dengan  $L_{tabel}$  dari 35 responden adalah sebesar 0,1497 dan kriteria  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa data masing-masing variabel berdistribusi normal.

Uji Homogenitas dilakukan dengan uji varians. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pada kedua kelompok penelitian homogen. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Kelas	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>	Ket
Pretes	Eksperimen	1,39	1,76	Homogen
	Kontrol			
Postes	Model pembelajaran inkuiri berbasis media video	1,41	1,76	Homogen
	Model pembelajaran Direct instruction			

Dari tabel diatas diperoleh bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  sehingga dapat disimpulkan bahwa data pada masing-masing kelompok penelitian adalah homogen.

Untuk uji hipotesis dilakukan dengan uji kesamaan rata-rata pretes dan postes. Adapun rincian uji kesamaan rata-rata pretes dapat dilihat pada tabel 5 dan 6.

**Tabel 5.** Tabulasi Uji Kemampuan Awal

Data kelas	Rata-rata	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Ket
Kelas eksperimen	50,14	0,30	1,99	Kemampuan awal sama
Kelas kontrol	49,57			

Berdasarkan tabel 5 diatas, maka hasil pretes pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata 50,14 dan kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 49,57. Berdasarkan uji statistika (uji t satu pihak) diperoleh  $t_{hitung} 0,30$ . Pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk (35+35)-2 = 68$  diperoleh  $t_{tabel} 1,99$ , karena  $t_{hitung} < t_{tabel} (0,30 < 1,99)$  dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen sama dengan kemampuan awal kelas kontrol.

**Tabel 6.** Tabulasi Uji Hipotesis

Data	Rataan	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
Model pembelajaran inkuiri berbasis media video	74,08	4,84	1,67	Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri berbasis media video
Model pembelajaran direct instruction	65,28			

Setelah siswa di kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model pembelajaran inkuiri berbasis media video, maka diperoleh hasil postes dengan nilai rata-rata 74,08 sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata 65,28. Berdasarkan uji statistika (uji t satu pihak) diperoleh  $t_{hitung} 4,84$ . pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk (35+35)-2 = 68$  diperoleh  $t_{tabel} 1,67$ , karena  $t_{hitung} > t_{tabel} (4,84 > 1,67)$  maka hipotesis yang diajukan bahwa "Ada Pengaruh Yang Signifikan Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Media Video Terhadap Hasil Belajar Pkn Pada Materi Pokok Ketentuan UUD NRI 1945 Yang Mengatur Tentang Wilayah Negara, Warga Negara, Dan Penduduk, Agama Dan Kepercayaan Serta Pertahanan Dan Keamanan Di Kelas X SMK Farmasi YPFSU Medan T.A. 2017/2018 dapat diterima kebenarannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri berbasis media video terhadap hasil belajar pkn pada materi pokok ketentuan UUD NRI 1945 yang mengatur tentang wilayah negara, warga negara, dan penduduk, agama dan kepercayaan serta pertahanan dan keamanan di kelas X SMK Farmasi YPFSU Medan T.A. 2017/2018. Model pembelajaran inkuiri berbasis media video adalah suatu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar artinya dalam proses pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan.. Selama kegiatan

proses pembelajaran siswa dituntut berinteraksi dan beraktifitas secara terbuka. Siswa didorong untuk berpikir dan bekerja sendiri, situasi proses belajar lebih merangsang, dapat mengembangkan bakat dan kecakapan, member kebebasan kepada siswa untuk belajar sendiri dengan melibatkan siswa untuk melakukan penyelidikan, penelitian dan investigasi yang dapat membangun pemahaman mereka sendiri tentang materi pembelajaran. Siswa melakukan kegiatan belajar aktif dan keterampilan untuk berpikir kritis. Siswa tidak hanya mendengar tetapi, melihat dan merasakan serta terampil dalam melakukan.

### **Kesimpulan Dan Saran**

Dari analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan adalah: 1) Nilai rata-rata hasil belajar Pkn yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbasis media video pada materi pokok ketentuan UUD NRI 1945 yang mengatur tentang wilayah negara, warganegara, dan penduduk, agama, dan kepercayaan serta pertahanan dan keamanan di kelas X SMK Farmasi YPFSU Medan T.A. 2017/2018 adalah 74,08, 2) Nilai rata-rata hasil belajar Pkn yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* pada materi pokok ketentuan UUD NRI 1945 yang mengatur tentang wilayah negara, warga negara, dan penduduk, agama, dan kepercayaan serta pertahanan dan keamanan di kelas X SMK Farmasi YPFSU Medan T.A. 2017/2018 adalah 65,28, 3) Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri berbasis media video pada materi pokok ketentuan UUD NRI 1945 yang mengatur tentang wilayah negara, warga negara, dan penduduk, agama, dan kepercayaan serta pertahanan dan keamanan di kelas X SMK Farmasi YPFSU Medan T.A. 2017/2018.

### **Daftar Pustaka**

- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka bekerja sama dengan CV. Rajawali
- Arikunto Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Istarani. 2016. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan. Media Persada.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2014. *Pendidikan Kewagangaraan X*. Jakarta. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan. Balitbang. Kemendikbud.
- Prastowo Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogyakarta. Diva Press.
- Sanjaya.W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.
- Sardiman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Trianto. 2007. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.