

PENGARUH e-LKPD BERBANTUAN WEBSITE WIZER.ME BERBASIS MODEL INQUIRY BASED LEARNING (IBL) TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF DAN SIKAP DEMOKRATIS PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Emisda Noprianti¹, Osa Juarsa², Neza Agusdianita³

^{1,2,3}Magister Pendidikan Dasar, FKIP Universitas Bengkulu

¹nopriantiemisda87@gmail.com, osajuarsa@gmail.com²,
nezaagusdianita@unib.ac.id³

ABSTRACT

This study was motivated by the low cognitive learning outcomes and democratic attitudes of third-grade elementary school students in Pancasila Education, particularly on the topic of rights and obligations. Teacher-centered learning and the use of conventional worksheets caused students to be less active and less able to understand the application of rights and obligations in daily life. This study aimed to determine the effect of e-LKPD assisted by the Wizer.Me website based on the Inquiry Based Learning (IBL) model on students' cognitive learning outcomes and democratic attitudes, as well as the relationship between both variables. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental method and The Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design. Samples were selected using cluster random sampling consisting of an experimental class and a control class. Data were collected through cognitive learning outcome tests and democratic attitude questionnaires. The results showed that the use of e-LKPD based on Inquiry Based Learning (IBL) significantly improved students' cognitive learning outcomes, with an N-Gain score of 0.58 in the experimental class, higher than 0.23 in the control class. In terms of democratic attitudes, the experimental class achieved an N-Gain score of 0.52, while the control class obtained 0.20. Furthermore, there was a positive and significant relationship between cognitive learning outcomes and democratic attitudes, with a Pearson correlation value of 0.476 and a significance value of 0.002 < 0.05. Therefore, e-LKPD assisted by Wizer.Me based on Inquiry Based Learning (IBL) was effective in improving students' cognitive learning outcomes and democratic attitudes.

Keywords: e-LKPD, Wizer.Me, Inquiry Based Learning, cognitive learning outcomes, democratic attitudes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar kognitif dan sikap demokratis peserta didik kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta penggunaan LKPD cetak menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang memahami penerapan hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh e-LKPD berbantuan *website Wizer.Me* berbasis model *Inquiry Based Learning (IBL)* terhadap hasil belajar kognitif dan sikap demokratis peserta didik, serta hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *The Matching-Only Pretest-Posttest*

Control Group Design. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik cluster random sampling yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar kognitif dan angket sikap demokratis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan e-LKPD berbasis *Inquiry Based Learning (IBL)* secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik, dengan nilai N-Gain sebesar 0,58 pada kelas eksperimen, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,23. Pada aspek sikap demokratis, kelas eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,52, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,20. Selain itu, terdapat hubungan positif dan signifikan antara hasil belajar kognitif dan sikap demokratis dengan nilai korelasi Pearson sebesar 0,476 dan signifikansi $0,002 < 0,05$. Dengan demikian, e-LKPD berbantuan *Wizer.Me* berbasis *Inquiry Based Learning (IBL)* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap demokratis peserta didik.

Kata Kunci: e-LKPD, *Wizer.Me*, *Inquiry Based Learning*, hasil belajar kognitif, sikap demokratis

A. Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kompetensi berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta kolaboratif yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter Pancasila. Proses pembelajaran di sekolah dasar saat ini diharapkan tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan karakter yang demokratis, menghargai perbedaan, serta mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok (Sulistianingsih et al., 2024). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (Teacher-Centered Learning), sehingga peserta

didik kurang aktif dan hasil belajar belum optimal.

Urgensi penguatan Pendidikan Pancasila semakin meningkat di tengah tantangan globalisasi dan perubahan sosial yang kompleks. Fenomena seperti menurunnya kepedulian sosial, meningkatnya sikap intoleransi, serta rendahnya kesadaran terhadap pelaksanaan hak dan kewajiban warga negara menunjukkan perlunya penanaman nilai-nilai tersebut sejak dini. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai hak dan kewajiban perlu dikembangkan secara sistematis di jenjang sekolah dasar, karena pada fase ini fondasi karakter warga negara yang bertanggung jawab dan berkeadilan mulai dibentuk. Kondisi ini menunjukkan bahwa penanaman

nilai-nilai demokratis dan kebangsaan perlu dilakukan secara lebih sistematis sejak jenjang sekolah dasar, karena pada fase inilah fondasi karakter warga negara mulai dibentuk. Menurut Sukur et al., (2026), pembelajaran Pendidikan Pancasila menuntut pendekatan yang aktif, kontekstual, dan transformatif, agar peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam membentuk karakter demokratis generasi muda, implementasinya di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap demokratis peserta didik. Penelitian Susanti et al. (2023) menunjukkan bahwa pembinaan sikap demokratis dapat dilakukan melalui diskusi kelompok, simulasi pemilihan ketua kelas, dan permainan edukatif, yang terbukti efektif menumbuhkan perilaku demokratis di lingkungan sekolah. Sementara itu, Darmansyah et al. (2023) menegaskan bahwa aktualisasi nilai demokrasi dapat diwujudkan melalui kurikulum maupun kegiatan peserta didik di sekolah,

dengan catatan peran guru sebagai fasilitator proaktif sangat menentukan keberhasilan internalisasi nilai-nilai tersebut.

Hasil wawancara dengan guru wali kelas III SDN 74 Kota Bengkulu turut menguatkan temuan observasi tersebut. Guru wali kelas III menyampaikan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Hak dan Kewajiban, peserta didik cenderung pasif dan kurang antusias, terutama ketika pembelajaran disampaikan melalui metode ceramah atau membaca buku paket. Menurut guru wali kelas III, lebih dari separuh peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan antara hak dan kewajiban serta memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, guru juga mengungkapkan bahwa sikap tanggung jawab peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Hal ini terlihat dari masih banyaknya peserta didik yang tidak menyelesaikan tugas tepat waktu, kurang inisiatif dalam kerja kelompok, dan tidak konsisten mengikuti aturan kelas. Menurutnya, beberapa peserta didik cenderung menunggu instruksi

tanpa mencoba menyelesaikan permasalahan secara mandiri, dan kurang menunjukkan sikap peduli terhadap tugas bersama. Beliau menyarankan agar pembelajaran dibuat lebih kontekstual dan menantang, serta melibatkan media interaktif yang dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Pernyataan dari guru kelas III tersebut, menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan nyata akan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman kognitif sekaligus membentuk sikap tanggung jawab peserta didik, khususnya melalui penerapan model pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif.

Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tertulis tanpa mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata peserta didik, sehingga proses belajar menjadi kurang bermakna. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan masih bersifat konvensional dan monoton, hanya berisi latihan soal tanpa mendorong peserta didik

berpikir kritis atau menemukan konsep secara mandiri. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif karena pembelajaran tidak memberikan ruang bagi mereka untuk bereksplorasi, menyelidiki, dan mengonstruksi pengetahuan sendiri. Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih sangat minim, padahal pada kenyataannya peserta didik sudah akrab dengan perangkat digital dan aktivitas daring yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memuat Pendidikan Pancasila dan Pendidikan Kewarganegaraan. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas, amanah, jujur, berbudi luhur, dan bertanggung jawab. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu mematuhi konstitusi dan norma yang berlaku serta menyeimbangkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan

bernegara di tengah masyarakat global. Peserta didik juga diharapkan memiliki kesadaran kebhinekaan, menjunjung persatuan, menghargai perbedaan, menjaga keutuhan NKRI, dan berperan aktif dalam menciptakan perdamaian dunia, dengan menekankan keseimbangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Model *Inquiry Based Learning* (IBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta keterampilan sosial melalui proses penyelidikan terhadap fenomena yang relevan dengan kehidupan nyata. Menurut Trisnani, (2024), pembelajaran berbasis inkuiri menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam mencari dan menemukan konsep melalui serangkaian kegiatan bertanya, mengamati, menalar, dan menarik kesimpulan. Sementara itu, Jannah & Haerudin, (2025), menegaskan bahwa *Inquiry Based Learning* (IBL) memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Proses pembelajaran dimulai dengan pertanyaan atau permasalahan

kontekstual yang mendorong rasa ingin tahu peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan eksplorasi, pengumpulan data, analisis, dan penyusunan kesimpulan. Melalui tahapan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga mengembangkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan keterampilan komunikasi.

Model *Inquiry Based Learning* (IBL) menjadi sarana efektif untuk membantu peserta didik memahami materi “Hak dan Kewajiban” melalui tahapan inkuiri yang sistematis, mulai dari orientasi dan perumusan masalah, perencanaan serta pengumpulan data, analisis informasi, hingga penarikan kesimpulan dan refleksi hasil pembelajaran. Dalam penerapannya, guru dapat menggunakan LKPD digital berbasis *Wizer.Me* yang memuat video singkat mengenai contoh pelaksanaan hak dan kewajiban di lingkungan sekolah, pertanyaan pemicu untuk menganalisis perbedaan budaya dalam penerapan hak dan kewajiban, serta proyek mini berupa pembuatan infografis atau presentasi digital tentang budaya lokal. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik dilatih untuk

berpikir kritis, berkolaborasi, serta mengekspresikan pemahamannya secara kreatif dan kontekstual.

Keunggulan Wizer.Me terletak pada kemampuannya menciptakan pembelajaran interaktif yang menyenangkan sekaligus bermakna. Platform ini memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri maupun kolaboratif, mengerjakan tugas secara daring, serta memperoleh umpan balik langsung dari guru. Menurut Malahayati et al., (2025), penggunaan *Wizer.Me* dalam pembelajaran berbasis inkuiri terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif sekaligus memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik. Dengan memanfaatkan fitur multimedia dan evaluasi otomatis, pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 yang akrab dengan teknologi digital.

Relevansi materi Pendidikan Pancasila dengan pembentukan sikap peserta didik terlihat jelas dalam kurikulum yang berlaku saat ini. Salah satu materi penting dalam Buku Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III yang diterbitkan oleh Badan Standar, Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP) adalah “Hak dan

Kewajiban.” Materi ini bertujuan untuk menanamkan kesadaran kepada peserta didik bahwa Indonesia merupakan bangsa yang kaya akan suku, bahasa, adat istiadat, dan kebudayaan yang harus dihargai dan dijaga. Melalui pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan dan menumbuhkan sikap demokratis dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dengan demikian, mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar tidak hanya berfungsi sebagai wahana transfer pengetahuan tentang dasar negara, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk membentuk pribadi yang berkarakter, menghargai keberagaman, dan berlandaskan nilai-nilai kebangsaan.

Berdasarkan hasil analisis terhadap dokumen Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 046/H/KR/2025, capaian pembelajaran yang relevan dengan penelitian ini adalah: “Mengidentifikasi dan menerapkan hak yang didapat dan kewajiban sebagai warga sekolah..” Capaian ini menuntut peserta didik untuk tidak hanya

memahami hak dan kewajiban secara kognitif, tetapi juga mampu mengimplementasikan nilai-nilai demokratis.

Integrasi e-LKPD berbantuan Wizer.Me dengan model *Inquiry Based Learning (IBL)* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Melalui aktivitas penyelidikan digital, peserta didik tidak hanya memahami konsep hak dan kewajiban secara mendalam, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah dan sikap demokratis, seperti menghargai pendapat orang lain, bekerja sama dalam kelompok, dan mengambil keputusan bersama. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak lagi bersifat teoritis, tetapi menjadi proses nyata dalam membentuk warga negara muda yang aktif, kritis, dan berkarakter Pancasila.

Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru, pengembang media pembelajaran, dan pemangku kebijakan dalam merancang serta mengimplementasikan media digital yang relevan dan efektif dalam

pembelajaran abad ke-21. Adapun judul penelitian ini adalah: "Pengaruh LKPD Berbantuan *Website Wizer.Me* Berbasis Model *Inquiry Based Learning (IBL)* Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Sikap Demokratis Peserta didik Kelas III Sekolah Dasar."

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah kuantitatif. Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*). Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel tertentu, meskipun dalam kondisi yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel relevan secara ketat. Winarni (2018:32) menambahkan bahwa metode *quasi-experiment* merupakan jenis penelitian yang dilakukan secara sistematis, logis, dan teliti, dengan tujuan menguji hipotesis, memprediksi kemungkinan hasil perlakuan, serta menarik generalisasi dari hubungan antarvariabel dalam konteks yang relatif tidak sepenuhnya terkontrol.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan desain *The*

Matching-Only Pretest-Posttest Control Group Design. Menurut Winarni (2018:33), desain ini melibatkan dua kelompok sampel yang dipilih untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh e-LKPD Berbasis *Inquiry Based Learning (IBL)* Berbantuan platform *Wizer.Me* dengan memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelompok. Masing-masing kelompok diberikan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Penentuan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan melalui proses pengundian agar distribusi sampel lebih seimbang dan objektif.

Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberikan perlakuan khusus, yaitu pembelajaran dengan menggunakan e-LKPD berbasis *Inquiry Based Learning (IBL)* berbantuan *Wizer.Me*. Sementara itu, kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan khusus, atau mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan e-LKPD tersebut. Adapun rancangan desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Pelaksanaan pada kelompok eksperimen	M	O ₁	X	O ₂
Pelaksanaan pada kelompok kontrol	M	O ₂	C	O ₄

(Winarni 2018 : 33)

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling*. Menurut Sugiyono (2023:36), *cluster random sampling* atau teknik pengambilan sampel berdasarkan wilayah (sampling daerah) dilakukan melalui dua tahap: pertama, menentukan sampel wilayah atau klaster; dan kedua, memilih individu atau kelompok dalam wilayah tersebut secara acak.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan e-LKPD Berbantuan Website Wizer.Me Berbasis Model Inquiry Based Learning (IBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar

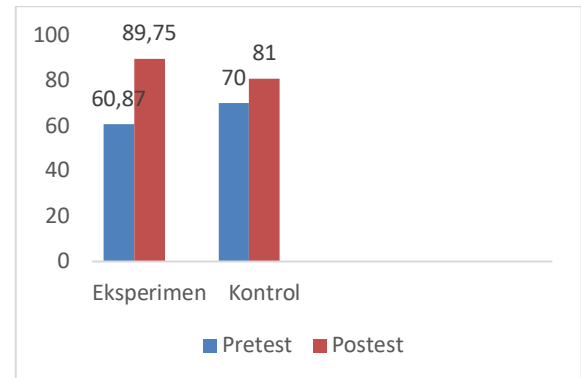
Tabel 2. Hasil N-Gain Hasil Belajar Kognitif

Kelas	Kegiatan	Rata-rata	N Gain	Kategori
Eksperimen	<i>Pretest</i>	60.87	0.58	Sedang
	<i>Posttest</i>	89.75		

Kontrol	<i>Pretest</i>	70.00	0.23	Rendah
	<i>Posttest</i>	81.00		

Berdasarkan Tabel 4.14, hasil N-Gain menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest adalah 60,87 dan meningkat menjadi 89,75 pada posttest. Nilai N-Gain yang diperoleh sebesar 0,58 termasuk dalam kategori “sedang”. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik yang cukup signifikan setelah diberikan perlakuan. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* adalah 70,00 dan meningkat menjadi 81,00 pada *posttest*. Nilai N-Gain sebesar 0,23 termasuk dalam kategori “rendah”, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif pada kelas kontrol relatif lebih kecil dibandingkan kelas eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan e-LKPD berbantuan *website Wizer.Me* berbasis model *Inquiry Based Learning (IBL)* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dibandingkan dengan

pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol.



Gambar 2. Diagram Peningkatan Hasil Belajar Kognitif

Berdasarkan Gambar 2, menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kedua kelas relatif tidak jauh berbeda, namun setelah perlakuan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat lebih signifikan. Hal ini tercermin pula pada nilai gain, di mana kelas eksperimen mencapai kategori “sedang”, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori “rendah”. Temuan ini menggambarkan bahwa model pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

2. Pengaruh Penggunaan e-LKPD Berbantuan *Website Wizer.Me*

Berbasis Model *Inquiry Based Learning* (IBL) Terhadap Sikap Demokratis Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar

Tabel 3. Hasil N-Gain Sikap Demokratis

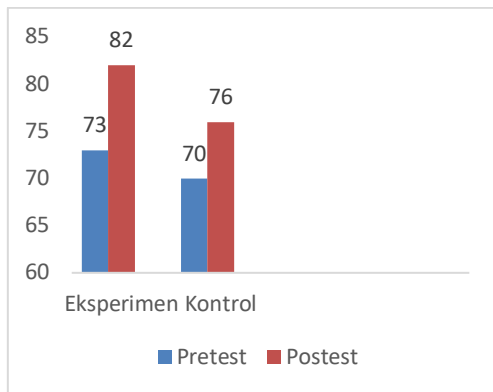
Kelas	Kegiatan	Rata-rata	N Gain	Kategori
Eksperimen	<i>Pretest</i>	73.00	0.52	Sedang
	<i>Posttest</i>	82.00		
Kontrol	<i>Pretest</i>	70.00	0.20	Rendah
	<i>Posttest</i>	76.00		

Berdasarkan Tabel 3, hasil N-Gain pada aspek sikap demokratis menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pretest sebesar 73,00 meningkat menjadi 82,00 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,52 yang termasuk dalam kategori “sedang”. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai pretest sebesar 70,00 meningkat menjadi 76,00 pada *posttest*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,20 yang termasuk dalam kategori “rendah”.

Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan sikap demokratis peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan e-LKPD berbantuan

website Wizer.Me berbasis model *Inquiry Based Learning* (IBL) terbukti lebih efektif dalam meningkatkan sikap demokratis peserta didik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol. Meskipun demikian, peningkatan pada kelas eksperimen masih berada pada kategori “sedang”, sehingga pelaksanaan pembelajaran masih dapat dioptimalkan untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal.

Peningkatan sikap demokratis peserta didik pada kelas eksperimen dapat dilihat dari keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, seperti keberanian dalam mengemukakan pendapat, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta sikap menghargai pendapat orang lain. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model *Inquiry Based Learning* (IBL) melalui e-LKPD berbasis *Wizer.me* mampu memberikan dampak positif terhadap perkembangan sikap demokratis peserta didik di kelas III sekolah dasar. Berikut ini disajikan hasil sikap demokratis pada Gambar 4.2.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Hasil Sikap Demokratis

Berdasarkan Gambar 3, terlihat adanya perbedaan peningkatan sikap demokratis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih baik setelah pembelajaran berbasis e-LKPD *Wizer.me* dengan model *Inquiry Based Learning (IBL)*, ditandai dengan kenaikan skor dari pretest ke posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa pembelajaran yang menuntut peserta didik aktif mencari, mendiskusikan, dan menyimpulkan informasi mampu mendorong perkembangan sikap demokratis secara lebih optimal. Aktivitas seperti kerja kelompok, bertukar pendapat, dan menghargai hasil temuan teman menjadi bagian penting yang memperkuat sikap sosial peserta didik selama proses

pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada kelas kontrol peningkatan yang terjadi relatif lebih rendah, yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang bersifat konvensional belum memberikan ruang yang cukup bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap demokratis secara aktif. Hal ini mempertegas bahwa keterlibatan langsung peserta didik dalam proses belajar menjadi faktor penting dalam pembentukan sikap sosial di kelas.

3. Korelasi Antara Hasil Belajar Kognitif Dan Sikap Demokratis Peserta Didik Dalam Pembelajaran Menggunakan e-LKPD Berbantuan *Website Wizer.Me* Berbasis Model *Inquiry Based Learning (IBL)* Di Kelas III Sekolah Dasar

Tabel 4. Uji Korelasi Kelas Eksperimen

Correlations			
		Hasil_Belajar Kognitif	Sikap_demo kratis
Hasil_Belajar Kognitif	Pearson Correlation	1	.476**
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	40	40
Sikap_demo kratis	Pearson Correlation	.476**	1

Sig. (2-tailed)	.002
N	40

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan Tabel 4, hasil uji korelasi Pearson pada kelas eksperimen menunjukkan adanya hubungan antara hasil belajar kognitif dan sikap demokratis peserta didik. Nilai *Pearson Correlation (r)* sebesar 0,476 dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,002, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara hasil belajar kognitif dengan sikap demokratis peserta didik. Nilai koefisien korelasi (*r*) sebesar 0,476 berada pada kategori hubungan sedang, yang berarti bahwa peningkatan hasil belajar kognitif cenderung diikuti oleh peningkatan sikap demokratis peserta didik, meskipun hubungan tersebut tidak tergolong kuat.

Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan e-LKPD berbantuan *website Wizer.Me* berbasis model *Inquiry Based Learning (IBL)* tidak hanya berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga memiliki keterkaitan dengan perkembangan sikap demokratis peserta didik. Dengan kata lain, peserta didik yang memiliki

pemahaman kognitif yang lebih baik cenderung menunjukkan sikap demokratis yang lebih baik pula dalam proses pembelajaran. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran berbasis *Inquiry Based Learning (IBL)* melalui e-LKPD berbantuan *Wizer.me* mampu mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif secara bersamaan dalam pembelajaran di kelas III sekolah dasar.

Hasil penelitian ini didukung oleh Xu et al., (2026), menunjukkan bahwa penerapan *Inquiry Based Learning (IBL)* mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik karena siswa terlibat aktif dalam proses menemukan pengetahuan melalui kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah. Pedaste et al. (2015) dan Acar et al., (2019) menyatakan bahwa *Inquiry-based learning* menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bertanya, menyelidiki, dan membangun pemahaman baru. Selain itu, Duran, & Dökme (2016) dan Qablan et al., (2024), menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, dan pemahaman konseptual peserta didik

karena siswa belajar melalui pengalaman langsung. Penelitian lain oleh Antonio et al., (2024), menegaskan bahwa model pembelajaran inkuiri efektif dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, komunikasi, dan kerja sama.

Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan temuan Rukiyana, (2025), menyatakan bahwa model *Inquiry Based Learning (IBL)* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan kolaboratif yang mendukung pembentukan sikap sosial. Penelitian lainnya oleh Trisnani (2024), juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *inquiry* dapat meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan sosial siswa karena menuntut adanya diskusi, argumentasi, dan kerja sama dalam memecahkan masalah. Selain itu, penggunaan media digital interaktif dalam pembelajaran juga didukung oleh Syafei, (2025) dan Wijaya et al., (2025), menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman siswa karena memfasilitasi

pengolahan informasi secara visual dan verbal secara bersamaan. Darmansyah et al. (2023) menegaskan bahwa aktualisasi nilai demokrasi dapat diwujudkan melalui kurikulum maupun kegiatan peserta didik di sekolah, dengan catatan peran guru sebagai fasilitator proaktif sangat menentukan keberhasilan internalisasi nilai-nilai tersebut. Dalam konteks ini, e-LKPD berbantuan *website Wizer.Me* menjadi sarana yang efektif dalam mendukung proses inquiry yang lebih interaktif dan bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengolahan data, dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan e-LKPD berbantuan *website Wizer.Me* berbasis *Inquiry Based Learning (IBL)* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III sekolah dasar. Hasil uji Independent Samples t-Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, rata-rata N-Gain kelas eksperimen

- sebesar 0,58 (kategori sedang) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,23 (kategori rendah). Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen juga meningkat dari 60,87 menjadi 89,75, sedangkan kelas kontrol dari 70,00 menjadi 81,00. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen yang menggunakan e-LKPD berbasis *Inquiry Based Learning (IBL)* mengalami peningkatan hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.
2. Penggunaan e-LKPD berbantuan *website Wizer.Me* berbasis model *Inquiry Based Learning (IBL)* berpengaruh terhadap sikap demokratis peserta didik kelas III sekolah dasar. Hasil uji Independent Samples t-test pada posttest aspek sikap demokratis menunjukkan bahwa pada bagian *Equal variances assumed* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,001, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan diberikan. Nilai t-hitung sebesar 3,492 dengan derajat kebebasan ($df = 38$) menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna secara statistik. Selain itu, nilai Mean Difference sebesar 9,70000 menunjukkan bahwa rata-rata sikap demokratis peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan rentang Confidence Interval 95% (4,07620 hingga 15,32380) yang tidak mencakup angka nol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan e-LKPD berbasis IBL berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan sikap demokratis peserta didik.
3. Terdapat hubungan antara hasil belajar kognitif dan sikap demokratis peserta didik dalam pembelajaran

menggunakan e-LKPD berbantuan website Wizer.Me berbasis model *Inquiry Based Learning (IBL)*. Berdasarkan hasil uji korelasi Pearson pada kelas eksperimen, diperoleh nilai Pearson Correlation (r) sebesar 0,476 dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) = 0,002, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara hasil belajar kognitif dengan sikap demokratis peserta didik. Nilai koefisien korelasi tersebut berada pada kategori “sedang”, sehingga dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif cenderung diikuti dengan peningkatan sikap demokratis peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Acar, O. A., & Tuncdogan, A. (2019). Using the inquiry-based learning approach to enhance student innovativeness: A conceptual model. *Teaching in Higher Education*.
- Antonio, R. P., & Prudente, M. S. (2024). Effects of inquiry-based approaches on students' higher-order thinking skills in science: A meta-analysis. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 12(1), 251–281.
- Darmansyah, A., Susanti, A., & Sianturi, H. (2023). Aktualisasi pengembangan nilai demokrasi siswa SDN 03 Bengkulu Tengah. *EduBase: Journal of Basic Education*, 4(2), 223–234.
- Duran, M., & Dökme, I. (2016). The effect of the inquiry-based learning approach on student's critical-thinking skills. *Eurasia Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 12(12).
- Jannah, G. R., & Haerudin, H. (2025). Upaya meningkatkan minat belajar matematika menggunakan Inquiry Based Learning (IBL). *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 220–227.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 046/H/KR/2025 tentang capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Malahayati, E. N., Sulistiana, D., & Fauzi, A. (2025). *Pengembangan LKPD digital dan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi*. Penerbit NEM.
- Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L. A., De Jong, T., Van Riesen, S.

- A., Kamp, E. T., ... & Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle. *Educational Research Review*, 14, 47–61.
- Qablan, A., Alkaabi, A. M., Aljanahi, M. H., & Almaamari, S. A. (2024). Inquiry-based learning: Encouraging exploration and curiosity in the classroom. In *Cutting-edge innovations in teaching, leadership, technology, and assessment* (pp. 1–12). IGI Global Scientific Publishing.
- Rukiyana, H. R. L. (2025). Exploring the development of Akidah Akhlak in students of MIS Nurul Wathan through inquiry-based learning model. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(5), 2720–2727.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistianingsih, S., Ajung, A., Alkani, S., & Kasih, R. (2024). Strategi penguatan karakter demokratis melalui pembelajaran PPKn berbasis proyek. *Jurnal Citizenship Virtues*, 4(2), 821–834.
- Sukur, A., Somala, A., & Puspitasari, E. (2026). Analisis kurikulum pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan pada satuan pendidikan dasar. *Jurnal Indragiri Penelitian Multidisiplin*, 6(1), 19–25.
- Syafei, I. (2025). *Media pembelajaran*. Penerbit Widina.
- Trisnani, E. E. (2024). Strategi pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar IPS siswa madrasah ibtdaiyyah. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 2(1), 60–80.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bumi Aksara.
- Wijaya, D., Nugraha, T. A., & Izzatika, A. (2026). Peran media pembelajaran multimedia interaktif guna meningkatkan kreativitas mengajar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 211–228.
- Xu, Y., Tong, M., Gao, Q., Xu, J., Zhang, C., & Long, T. (2026). Applying inquiry-based learning (IBL) in science education to promote students' engagement and learning performance in blended synchronous learning environment: A quasi-experimental study. *Journal of Science Education and Technology*, 1–19.