

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF PADA HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Roaidah¹, Idris Muhammad², Irawan David Budi³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang

Surel: roaidah.h12@gmail.com

Abstract: Discovery learning is a method of understanding concepts, meanings, and relationships through an intuitive process, which in the end comes to a conclusion that this interactive power point media is suitable for use and can be used as a solution to problems in learning in social sciences (IPS) learning outcomes IPS is one of the integrated subjects in elementary schools that connects with everyday life. The social sciences play an important role for students in their position in the social, family and school environment. The purpose of the study was to find out whether there was an effect of the discovery learning model assisted by interactive power point media on social studies learning outcomes for fourth grade students? Class IV A research subjects at SDN 35 Talang Kelapa. This type of research is a quasi experiment with a one group pretest posttest design. The research results can be seen after the pretest, treatment, post test was carried out in the experimental group and control class so that the calculation results of the "paired sample test above" can be obtained, it is known that the value of sig. IV elementary school.

Keyword: Discovery Learning , Learning Outcomes, Social Sciences

Abstrak: *Discovery learning* adalah metode pemahaman konsep, makna, dan hubungan melalui proses intuitif, yang pada akhirnya sampai pada suatu kesimpulan. media *power point* interaktif ini cocok digunakan dan dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan dalam pembelajaran pada hasil belajar IPS Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) IPS merupakan salah satu mata pelajaran terpadu di sekolah dasar yang menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Ilmu-ilmu sosial yang memegang peranan penting bagi peserta didik dalam kedudukannya dalam pergaulan di lingkungan keluarga, sekolah dan sosial. Tujuan penelitian untuk mengetahui Adakah pengaruh model *Discovery learning* berbantuan media *Power point* interaktif pada hasil belajar IPS siswa kelas IV?. Subjek penelitian kelas IV A di SDN 35 Talang Kelapa. Jenis penelitian ini yaitu quasi experiment dengan design one group pretest posttest design. Hasil penelitian terlihat setelah dilakukan pretest, treatment, post test pada kelompok eksperimen dan kelas control sehingga dapat didapat hasil perhitungan "*Paired Sampel Test*" di atas, diketahui nilai Sig. (2-Tailed) adalah sebesar $0.000 < 0.05$, maka dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar *Pretest* dengan *Posttest* yang artinya terdapat pengaruh penggunaan model *Discovery Learning* berbantuan Media *Power Point* Interaktif Pada hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Discovery Learning, Hasil Belajar, IPS

PENDAHULUAN

Pendidikan harus menjadi prioritas dalam membangun bangsa dan negara, Biarkan generasi muda mendapatkan ilmu yang nantinya bisa memperkaya mereka, apalagi jika mereka berkontribusi bagi masyarakat, bangsa dan negara. Jenjang pendidikan sangat penting untuk meningkatkan potensi, minat, dan kebutuhan peserta didik serta mewujudkan pendidikan yang menarik dan menyenangkan. Menurut Mamelio et all (2021) menjelaskan bahwa pendidikan sangat penting bagi bangsa dan Negara di dalam negeri, karena dari pendidikan inilah kita dapat mengembangkan karakter dan kecerdasan dan kepribadian peserta didik meningkat dengan pendidikan. Menurut Ramadani et all (2022), Pendidikan merupakan cabang ilmu yang bersifat praktis pada hakikat yang menjadi perhatian peserta didik. Peningkatan hasil belajar baik tidak hanya mendukung kemauan peserta didik untuk belajar dengan baik, tetapi juga dengan metode belajar yang digunakan pendidik mempengaruhi hasil belajar. Salah satunya dengan hasil belajar yang dicapai dimana hasil belajar memiliki dampak yang kuat terhadap kualitas dan keberhasilan belajar. Hasil belajar menurut (Susanto dalam Sari et all, 2021) hasil belajar yaitu perubahan – perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Putri (2018) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah agar peserta didik sebagai anggota bangsa memiliki akhlak dan moral yang baik untuk mewujudkan kehidupan bangsa yang adil, aman dan sejahtera. Hal ini mengacu pada undang-undang Pendidikan Nasioal

No. 20 Tahun 2003. Salah satu model pembelajaran yang tidak asing lagi yaitu model *discovery learning*. *Discovery learning* adalah metode pemahaman konsep, makna, dan hubungan melalui proses intuitif, yang pada akhirnya sampai pada suatu kesimpulan. Model pembelajaran *discovery learning* membiarkan peserta didik mengikuti minatnya sendiri untuk memuaskan keahlian dan rasa ingin tahunya, pendidik harus mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah mereka dengan jawaban pendidik. Menurut (Andriani & Rasto, 2019) *Discovery learning* merupakan bagian dari praktik pedagogis yang mencakup metode pengajaran yang memajukan pembelajaran aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan diri sendiri, mencari sendiri, dan reflektif. Dalam meningkatkan model pembelajaran *discovery learning* ini perlu adanya media pembelajaran salah satunya media *power point* interaktif.

Model *discovery learning* mengajarkan peserta didik untuk mencari, menemukan dan mengungkapkan diri sendiri pada eksplorasi individu peserta didik terhadap objek dan eksperimentasi sebelum generalisasi sampai peserta didik mengetahui konsep tersebut (Astriani et all, 2023).

Mata pelajaran IPS mempunyai peran besar terbentuknya interaksi sosial peserta didik yang berkarakter dalam mengembangkan potensi bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. IPS masuk dalam kurikulum sekolah yang sangat erat kaitannya dengan peran masyarakat (Meldina et all, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terdapat beberapa kendala dalam mempelajari mata pelajaran (IPS) Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

bahwa peserta didik yang nilainya 75 lebih banyak dibandingkan dengan peserta didik nilainya diatas 75. Yakni hanya 34% atau 10 siswa yang tuntas dalam pembelajaran IPS 66 % atau 19 peserta didik yang tidak tuntas dari keseluruhan 29 peserta didik. Terlihat jelas bahwa nilai hasil peserta didik yang tidak tuntas lebih besar dari pada peserta didik yang tuntas. karena mata pelajaran (IPS) penting dan harus dipelajari peserta didik.

Penggunaan *Power point* interaktif merupakan salah satu alternatif untuk media pembelajaran yang akan diterapkan pada peneliti ini. *Power point* interaktif ialah program presentasi melalui komputer (Kamali , 2022). pembelajaran dari media *power point* interatif juga dapat merangsang, membangkitkan minat peserta didik, meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Asriningsih et all, 2021) berjudul “Penerapan Model *Discovery learning* Berbantuan Media *Power point* Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD” di Negeri 21 Pemecutan Tahun Ajar 2020/2021 penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui *discovery learning* berbantuan media powerpoint. menunjukkan bahwa keberhasilan yang didapatkan penelitian ini disebabkan oleh beberapa faktor berdasarkan dengan model *discovery learning* pendidik tidak langsung memberikan hasil akhir atau kesimpulan dari materi yang disajikan, tetapi peserta didik mendapatkan kemampuan untuk mencari dan menemukan hasil sendiri. Data dianalisis dengan statistik deskriptif kuantitatif , mean, median untuk mempelajari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Siswa kelas IPS IV hal ini

tercermin dari belajar anak prasekolah skor rata-rata 62,25 dan ketuntasan belajar 54,55% di kelas rendah nilai belajar siklus I rata-rata 74,11 dan sempurna 68.18 cukup belajar dikelas. Rata-rata siklus II adalah 81,77 dan ketuntasan belajar 81,80 pada kelas atas.

Maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Discovery learning* berbantuan media *power point* interaktif pada hasilbelajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar”.

Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Marisya & Sukma (2020) Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang menempatkan dan memerankan serta mengembangkan metode pembelajaran peserta didik aktif dengan cara mencari konsep dan melakukan penelitian sendiri sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah yang ada dengan lebih baik sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disajikan pendidik, sehingga hasil yang dicapai oleh peserta didik akan diingat untuk waktu yang lama. Liando (2021) Menyatakan pendapat bahwasanya *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas peserta didik dalam pembelajaran.

Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Marisya & Sukma (2020) yaitu :

- 1) Peserta didik mencari untuk informasi dalam kategori baik
- 2) Peserta didik mencatat semua kegiatan yang dilakukan

- 3) Peserta didik mendiskusikan hasil dalam kelompok dan menginterpretasikan data yang ditemukan
- 4) Peserta didik membuat laporan kegiatan secara bersama-sama
- 5) Perwakilan kelompok menyajikan hasil penemuan dan ditanggapi jawaban kelompok lain
- 6) Peserta didik mendengarkan penguatan materi dari guru.

Dari langkah-langkah diatas dapat digambarkan bahwa tugas paling awal yang harus dilakukan oleh pendidik adalah mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, seperti menentukan hasil belajar peserta didik sesuai dengan kondisi awal atau kemampuan minat, gaya belajar, dan lain-lain.

Pengertian Media Power Point Interaktif

Menurut Marcela et all (2022) media pembelajaran juga suatu alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar sedekimian rupa sehingga menjadi lebih bermakna dan pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas serta tujuan pendidikan dalam pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut (Ghozali, 2022) *power point* interaktif adalah program aplikasi komputer yang dirancang untuk membuat sebuah media penyampaian presentasi digital, *powerpoint* interaktif memiliki lembar kerja media yang terhubung dari satu halaman kehalaman berikutnya. *Power point* interaktif juga menyajikan ide-ide menarik dan cemerlang sehingga semua orang dapat melihat dan mendengar informasi dengan jelas.

Melalui lingkungan pembelajaran multimedia interaktif, yaitu *power point* interaktif pembelajaran yang menyenangkan dapat dicapai. *Power*

point interaktif dapat digunakan sebagai lingkungan belajar yang interaktif kaarena memiliki layanan pendukung seperti *hyperlink* penambahan animasi, video, gambar dan music (Putri & Sukma, 2020)

Kelebihan Power Point Interaktif

Kelebihan *power point* interaktif menurut Pramestika (2020) yaitu:

- 1) Mudah dan cepat dipahami oleh peserta didik
- 2) Membantu pendidik dalam mengkomunikasikan isi pelajaran kepada peserta didik
- 3) Menghemat waktu dalam mengerjakan isi pelajaran
- 4) Merangsang minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang disajikan.

Kelemahan Power Point Interaktif

Kelemahan *power point* interaktif menurut (Ardiansah & Miftakhi, 2019 p. 16) ialah :

- 1) Membutuhkan peralatan mahal untuk dibeli tidak semua sekolah memilikinya
- 2) Membutuhkan perangkat komputer dan LCD untuk memproyeksikan pesan
- 3) Diperlukan persiapan yang matang dengan aplikasi kebutuhan keterampilan khusus dan kerja sistematis.
- 4) Dibutuhkan keahlian khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik ke dalam rancangan program komputer *power point* interaktif agar penerima pesan dapat dengan mudah memahaminya.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah merupakan hal yang penting dalam pembelajaran karena hasil belajar merupakan indikator

tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa pengalaman peserta didik yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan salah satu jenis hasil belajar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Ulfa & Munastiwi (2021) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pembelajaran berbagai asumsi pendapat tentang berbagai topik ilmu sosial melatih kemampuan berpikir dengan sisi kemanusiaan mengacu pada konsep-konsep dalam filsafat, seni, sastra dan lain-lain. Sedangkan Yuanta (2020) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi perpaduan untuk membiasakan peserta didik dalam memecahkan masalah sosial secara menyeluruh.

METODE

Metode dalam penelitian ini adalah metode eksperimen *pre Experimental*. Jenis penelitian yang digunakan *quasy experiment* dengan desain yang digunakan penelitian *One group pretest-posstest design*. Ialah hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan:

$O_1 \quad X \quad O_2$

Keterangan :

O_1 : *Pretest* atau tes awal

O_2 : *Posttest* atau tes akhir

X : Perlakuan dengan menggunakan metode *Discovery Learning*

Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 35 Talang Kelapa pada semester genap.

penentuan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *sampling Jenuh* Maka diambil satu kelas yang ada (IV.A).

Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi adalah proses melihat, mengamati, dan merekam perilaku secara sistematis untuk tujuan tertentu. Selain itu, observasi didefinisikan sebagai kegiatan mencari informasi yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan atau diagnosa (Sidiq et all, 2019)

2) Tes

Tes adalah kumpulan pertanyaan atau latihan dan instrumen lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan, dan bakat seseorang atau kelompok. Teknik pengujian penelitian ini bertujuan untuk melihat kemampuan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dan hubungan berbagai bidang pekerjaan dengan pengukuran yang objektif dan standar tes ini untuk mengetahui hasil belajar IPS.

3) Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode pengumpulan informasi melalui studi arsip dan dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diberikan kepada peneliti, dalam dokumentasi ini pengumpulan data memberikan informasi tentang keadaan subjek penelitian (Musyadad et all, 2022).

Hasil Uji Coba Instrumen

Uji Validitas

Rumus untuk mengukur validitas soal ialah dengan taraf signifikan 0,05 apabila hasil perhitungan didapat $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan signifikan atau valid. Terdapat 20 soal

uraian terdapat data yang dinyatakan valid berjumlah 10 butir dan data yang tidak valid berjumlah 10 butir soal.

Uji Reliabelitas

Reliabelitas berdasarkan suatu instrumen yang cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data dikarenakan instrumen tersebut sudah baik. Pengukuran reabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji statistic *cronbach alpha* (α). Hasil perhitungan, maka dapat dilihat nilai reliabilitas didapat $Cronbach's\ Alpha = 0.625 > 0.05$, sehingga dapat dikatakan bahwa soal tersebut reliabel.

Tingkat kesukaran

Menurut (Arifin, 2017: 134) tingkat kesukaran yaitu peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasa dinyatakan dengan indeks. Untuk mengetahui tingkat kesukaran dan butir soal, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS versi 25*.

Daya Pembeda

Menurut Arifin (2017:273) Perhitungan daya pembeda ialah pengukuran sejauh mana suatu butir soal dapat membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Dalam penelitian ini criteria daya pembeda yang akan digunakan $> 0,19$ minimal cukup. Untuk mengetahui Daya pembeda dari butir soal, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS Versi 25*.

Teknik Analisis Data

Uji Normalitas

Pada pengujian normalitas data ini menggunakan program *SPSS Versi 25*, untuk menguji normalitas data

menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujian menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* data. Hasil perhitungan pada *Kolmogorov-Smirnov test* menunjukkan bahwa nilai probabilitas $0.200 > 0.05$ sehingga dikatakan data ditribusi normal. Dengan demikian maka persyaratan atau asumsi normalitas dalam pengujian sampel t-test telah terpenuhi.

Uji Homogenitas

Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen didapatkan bahwa nilai signifikansi *based on mean* adalah sebesar $0,128 > 0,05$. Terdapat disimpulkan bahwa varians kelas eksperimen *posttest* dan *pretest* sama atau homogen. Berdasarkan hasil uji homogenitas varians dapat disimpulkan bahwa persyaratan homogenitas terpenuhi.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis mempunyai alat statistic yang digunakan ialah Uji-t. Uji-t dilakukan menggunakan program *SPSS 25* ialah dengan *Paired Sample t Test*. Dari hasil kalkulasi memperoleh hasil sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada model *discovery learning* berbantuan *power point* interaktif pada hasil belajar ips siswa kelas IV sekolah dasar

H_a : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada model *discovery learning* berbantuan *power point* interaktif pada hasil belajar ips siswa kelas IV sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian ini dan pembahasan sebelumnya, mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *power point* interaktif

terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 35 Talang Kelapa. Penelitian ini dilakukan penelitian *One group pretest-posttest design*. Yang dimana peneliti mengambil satu kelas dan adapun populasi yang didapat dalam penelitian ini ialah kelas IV. A berjumlah 29 peserta didik.

Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan observasi dan melakukan uji coba instrumen soal terdahulu. Yang dimana uji coba instrument digunakan untuk kelas IV.B yang berjumlah 30 peserta didik. Banyak soal yang diuji coba adalah sebanyak 20 soal tes essay yang akan digunakan Uji Validasi dan Uji Reabilitas sebelum melakukan pada penelitian yang sebenarnya. Uji validasi 20 soal tersebut didapatkan hasil pada 10 soal valid dan 10 soal unvalid. Dan juga uji reabilitas menunjukkan data Realiabel untuk dilakukan. Terdapat 10 soal yang reliable peneliti menggunakan 10 soal untuk dijadikan soal *Pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan hasil dari perhitungan didapatkan ternyata hasil belajar yang tinggi terdapat pada tes akhir *posttest* ialah sebesar 100 terendah 75 dan sedangkan hasil tes awal *pretest* yang tinggi sebesar 70 terendah 40 Dengan begitu terjadinya peningkatan hasil belajar.

Dari hasil uji normalitas data penelitian berbantuan *SPSS Versi 25* yang diperoleh bahwa data tersebut berdistribusi normal dan pengujian hipotesis dengan hasil pengujian *uji Paired sample t-test* pada hipotesis yaitu : dari hasil perhitungan *paired sample t-test* diperoleh bila signifikan = 0,000 maka nilai signifikan $0,000 < 0,05$ dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima sebab $t_{hitung} < t_{tabel}$. Maka dari itu hipotesis

penelitian ini ialah “Terdapat pengaruh signifikan pada model *discovery learning* berbantuan *power point* interaktif pada hasil belajar Ips siswa kelas IV sekolah dasar.”

Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh (Asriningsih, Sujana 2021 p.252) Model pembelajaran *Discovery Learning* dapat membantu peserta didik memahami dan juga dapat menguasai konsep pembelajaran IPS, meningkatkan kemampuan bekerjasama antar peserta didik, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian selaras dengan penelitian sebelumnya yang relavan yaitu penelitian (Hizbi et all, 2021) yang mengemukakan “Model *Discovery Learning* berbantuan *power point* meningkatkan hasil belajar tematik (Muatan pelajaran IPA). Hal ini dilihat dari hasil analisisnya yang menunjukkan $t_{hitung} 27,382 > t_{tabel} 2,021$ dengan taraf signifikan $0,05$ ”. Penelitian oleh (Rahmayani, Siswanto 2019 p.246) yang menunjukkan bahwa model *discovery learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik diperoleh $t_{hitung} = 23,871$ dan $t_{tabel} = 0,226$ maka H_a diterima.

Disimpulkan dengan diterapkannya model pembelajaran *Discovery Learning* ini cocok digunakan karena terdapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran IPS, dan dari hipotesis yang menyatakan dari hasil belajar peserta didik mendapatkan model *Discovery Learning* berbantuan *power point* interaktif lebih berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik disbanding dengan peserta didik yang tidak menggunakan model *Discovery Learning*.

Hasil temuan diperoleh dari penelitian sebelumnya memiliki kesamaan dengan hasil temuan diperoleh oleh peneliti dari penelitian yang digunakan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajarann *Discovery Learning* terdapat hasil belajar peserta didik. Selama penelitian di SD Negeri 35 Talang Kelapa peneliti menemukan beberapa hambatan salah satunya yaitu sulitnya peneliti dalam mengatur pembagian kelompok ketika ingin menerapkan model *discovery learning*. Kemudian setelah diterapkan model *discovery learning* dengan berbantuan *power point* interaktif dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik lebih aktif secara langsung sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan dampak yang positif pada hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pemasalahan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa:

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posstest meningkat dari nilai rata-rata *pretest*. Adanya peningkatan dari sebelum diberikan perlakuan menggunakan model *discovery learning* dengan setelah diberikan perlakuan menggunakan model *discovery learning* dengan berbantuan *power point* interaktif melalui *uji paired sample t-test* diperoleh H_0 ditolak dan H_a diterima atau hipotesis yang menyatakan bahwa model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV dapat diterima kebenarannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Elex Media Komputindo.
- Asriningsih, N. W. N., Sujana, I. W., & Darmawati, I. G. A. P. S. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 251-259.
<https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.36202>
- Astriani, A., Idris, M., & Suryani, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar (IPS) Siswa Kelas V di SD Negeri 05 Sungai Rotan. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 1026-1035.
<https://doi.org/10.31004/irje.v3i2.135>
- GHOZALI, M. Y. Y. (2022). PENINGKATAN KREATIFITAS GURU DALAM MEMBUAT MEDIA ANIMASI MELALUI APLIKASI POWER POINT INTERAKTIF DI MTS DARUL ULUM KARANGREJO GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER. *PESAT*, 8(4), 69-88.

<http://paradigma.web.id/ejournal/index.php/pesat/article/view/95>

- Hizbi, A. H., Suarjana, I. M., & Sudarmawan, G. A. (2021). Model Discovery Learning Berbatuan Power Point Meningkatkan Hasil Belajar Tematik (Muatan Pelajaran IPA). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 393-402. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.36643>
- Kamali, F. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Daring Tema Makanan Sehat Sub Tema Tubuh Mengolah Makan Melalui Media Power Point Interaktif pada Siswa Kelas 5A MIN 1 Kota Gorontalo. *Al-Minhaj: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 1-10. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/alminhaj/article/view/2547>
- Liando, M. A. J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(6), 743-751.
- Mamelio, A., Idris, M., & Dedy, A. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Peserta Didik SDN 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(1), 31-37. <https://doi.org/10.31851/wahanaDidaktika.v19i1.4645>
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 54-61. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/5680>
- Marisyah, A., & Sukma, E. (2020). Konsep model discovery learning pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar menurut pandangan para ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2189-2198. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/697>
- Meldina, T., Melinedri, M., Agustin, A., & Harahap, S. H. (2020). Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 15-26. <http://dx.doi.org/10.29240/jpd.v4i1.1572>
- Musyadad, V. F., Hanafiah, H., Tanjung, R., & Arifudin, O. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936-1941. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.653>
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Konseling (Jpdk)*, 2(1), 110-114.
<https://journal.universitaspahlwan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/610>
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.
- Putri, M. L., & Sukma, E. (2020). Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas IV Sdn 15 Sungai Geringging Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2214-2222.
- Ramadani, D. F., Idris, M., & Ayurachmawati, P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Number Head Together terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV di SD Negeri 01 Tanjung Raja. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 7272-7276.
<https://journal.universitaspahlwan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7910>
- Sari, M. I., Huda, C., & Susanto, J. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING BERBANTU VIDEO PEMBELAJARAN PADA PESERTA DIDIK KELAS V TEMA 8 DI SD NEGERI 2 TARUB TAHUN PELAJARAN 2020/2021. *JURNAL HANDAYANI PGSD FIP UNIMED*, 12(1), 67-73.
- Sidiq, U., Choiri, M. M., & Mujahidin, A. (2019). *metode penelitian kealitatif di bidang pendidikan*. ponorgo: CV. Nata Karya.
- Ulfa, T., & Munastiwi, E. (2021). Keterampilan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(1), 50-54.
<https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.576>
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
<http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>