

# Pengaruh Model Discovery Learning Berbasis Media Digital Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VI UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I Kota Makassar

## *The Effect of Digital Media-Based Discovery Learning Model on Social Studies Learning for Sixth-Grade Students at UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I, Makassar*

Raodatul Jannah<sup>1\*</sup>, Syahriah Majid<sup>2</sup>, Burhan<sup>2</sup>

<sup>1</sup>UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Bosowa

\*E-mail: raodatul.jannah772012@gmail.com

Diterima: 10 Januari 2024/Disetujui 30 Juni 2024

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh discovery learning berbasis media digital pada pembelajaran IPS siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif tipe quasi eksperimental dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group Desain. Sampel penelitian adalah siswa kelas VI-A dan VI-B UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1. Hasil penelitian menunjukkan output uji hipotesis pada sig (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan terdapat pengaruh penerapan model discovery learning berbasis media digital terhadap pembelajaran IPS siswa kelas VI UPT SPD SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar.

**Kata Kunci:** *Discovery Learning, Media Digital, Pembelajaran IPS*

**Abstract.** *This research aims to investigate the influence of digital media-based discovery learning on social studies (IPS) learning among sixth-grade students at UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1, Makassar City. The research utilized a quantitative quasi-experimental design with a Nonequivalent Control Group Design. The study sample comprised students from classes VI-A and VI-B at UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1. The hypothesis testing results indicate a significance level of  $0,000 \leq 0,05$ , leading to the rejection of  $H_0$  and acceptance of  $H_1$ , thereby concluding that the implementation of the digital media-based discovery learning model significantly influences the social studies learning of sixth-grade students at UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1, Makassar City.*

**Keywords:** *Discovery Learning, Digital Media, Social Studies Learning*



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

## Pendahuluan

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari suatu generasi ke generasi berikutnya melalui pembelajaran, pelatihan, atau penelitian. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 Ayat 1 yang berbunyi Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Ketercapaian tujuan pendidikan sangat ditentukan oleh pelaksana pendidikan, strategi, media, dan model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini membahas mengenai model dan media pendukung yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Pasal 40;2, pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Pembelajaran yang berpusat pada guru dapat membuat siswa cepat bosan sehingga siswa sulit memahami materi akibatnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan sebuah inovasi model pembelajaran dan media pendukung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat menentukan tercapainya sebuah hasil pembelajaran yang baik, dimana model pembelajaran merupakan sebuah rangkaian penyajian materi pembelajaran yang meliputi segala aspek dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil belajar yang telah ditetapkan.

Selain penggunaan model pembelajaran pemanfaatan media juga berdampak terhadap proses dan hasil belajar. Motivasi dan semangat belajar siswa bisa dibangkitkan dengan kehadiran media pembelajaran yang tepat. Ketika guru mampu

menyiapkan media pembelajaran yang baik maka guru telah berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang efisien dan efektif bagi siswa. Tentunya, hal-hal tersebut akan membantu siswa untuk menyerap bahan ajar secara maksimal.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar adalah IPS. Pembelajaran IPS adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat sekolah. Tujuan pendidikan IPS bagi pendidik adalah mampu mempersiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan, sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang diperlukan bagi kehidupan di masyarakat. Untuk menunjang tercapainya tujuan IPS tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif sehingga kecakapan-kecakapan tersebut terkuasai (Ratri, 2022).

Hasil observasi awal yang telah dilakukan di UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1, menunjukkan bahwa pembelajaran IPS di kelas VI tidak variatif, penggunaan metode pengajaran yang monoton sehingga cenderung menyebabkan rasa bosan pada siswa. Pembelajaran hanya berfokus pada ceramah tanpa interaksi aktif atau melibatkan siswa dalam pengalaman praktis sehingga siswa kehilangan minat dalam pembelajaran IPS, hal tersebut terlihat siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga hal tersebut tentu akan berpengaruh terhadap proses dan hasil belajarnya. Dengan permasalahan tersebut perlu adanya penerapan model pembelajaran untuk mengaktifkan siswa agar lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model discovery learning. Model discovery learning dalam penerapannya memiliki beberapa keunggulan

Pemanfaatan model discovery Learning penulis coba padukan menggunakan media. Penggunaan media dalam pembelajaran discovery learning memiliki peran yang penting dan strategis. Discovery learning adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk aktif mencari, menemukan, dan memahami konsep atau pengetahuan secara mandiri melalui pengalaman belajar yang konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Media dalam konteks ini merujuk pada segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau konten pembelajaran. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran discovery learning diantaranya adalah media digital yang ada di sekitar kita. Menurut Bawaneh (2018) media digital merujuk pada berbagai bentuk teknologi yang memungkinkan penyampaian, penyebaran dan interaksi dengan informasi melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, gadget, dan perangkat digital lainnya. Media digital mencakup beragam format seperti teks, gambar, audio, video dan element interaktif lainnya.

Hasil observasi yang dilakukan di UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital terutama gadget oleh siswa sangat menonjol terutama siswa kelas VI. Model discovery learning berbasis digital gadget sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dapat menyediakan beragam sumber daya dan aplikasi edukatif yang dapat membantu siswa menjalani proses eksplorasi dan penemuan pengetahuan dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media digital gadget yang dapat terhubung dengan layanan internet akan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan semakin mudahnya mengakses pengetahuan berkat adanya gadget tentu memiliki sisi positif dan negatif. Untuk sisi positifnya para siswa bisa menggunakan gadget sebagai media pembelajaran yang dapat membantu mereka menemukan informasi. Namun pada kenyataannya sebagian besar siswa menggunakan gadget hanya untuk bermain games dan mengakses media sosial, sehingga hal ini yang mendorong penulis untuk memadukan model discovery learning dan media digital khususnya gadget dalam menunjang pembelajaran IPS karena diharapkan dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh discovery learning berbasis media digital pada pembelajaran IPS siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan yaitu Nonequivalent Control Group Desain dimana pengukuran dilakukan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen (kelompok yang diberi perlakuan) dan kelompok kontrol (kelompok yang tidak diberi perlakuan). Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar yang beralamat di Jalan Abdul Kadir No 47 Kelurahan Balang Baru Kecamatan Tamalate Kota Makassar, Provinsi Sulawesi Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 yang berjumlah 50 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang peneliti buat berupa aktivitas guru dalam menerapkan model discovery learning berbasis media digital dan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan. Pengisian lembar observasi dilakukan pada saat 4 kali pertemuan yang dilakukan peneliti dalam mengamati aktivitas pembelajaran antara guru dan siswa. Instrumen yang kedua adalah butir soal butir soal yang berisi pilihan ganda dengan jumlah 20 soal IPS mengenai materi ASEAN dengan teknik penskoran tanpa koreksi jawaban terbuka. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yang diamati, yaitu variabel Y dan variabel X. Variabel Y dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPS sebagai variabel bebas (dependen) sedangkan variabel X adalah variabel terikat (independen) yang menggunakan Model discovery learning berbasis media digital. Penelitian ini, menggunakan data kuantitatif yaitu berupa skor peningkatan efektivitas discovery learning berbasis media digital dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas VI A & B UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala I yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest. Selisih dari nilai pretest dan posttest didapatkan nilai gain. Untuk menghindari kesimpulan yang bias karena nilai kedua kelompok sudah berbeda, maka digunakan uji normalitas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yakni melalui test, observasi, dan dokumentasi. Jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yakni data primer dan data sekunder. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui hasil pretest dan posttest pada UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala1 Kecamatan Tamalate Kota

Makassar. Sebaran skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, dan variansnya. Data pretest dan posttest diolah pada sistem Statistical Package for Social Science (SPSS) Versi 25.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model discovery learning berbasis media digital dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Dalam setiap pertemuan peneliti meminta kepada wali kelas untuk menerapkan langkah pembelajaran model discovery learning dan menggunakan media digital. Keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital terbagi dalam 3 kegiatan utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Penerapan model discovery learning berbasis media digital dari pertemuan pertama memiliki hasil keterlaksanaan adalah 72,22 % termasuk kategori cukup, pertemuan kedua memiliki hasil keterlaksanaan adalah 77,77 % termasuk kategori baik, pertemuan ketiga memiliki hasil keterlaksanaan 88,88 % termasuk kategori sangat baik hingga pertemuan keempat menunjukkan keterlaksanaan adalah 100 % termasuk kategori sangat baik, adanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru walaupun secara faktual peningkatan prosesnya rata-rata meningkat dengan kategori penilaian yang baik.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa penerapan model discovery learning berbasis media digital pada pertemuan pertama memiliki hasil keterlaksanaan 58,09 % termasuk kategori cukup, pertemuan kedua 72,85 % termasuk kategori baik, pada pertemuan ketiga adalah 83,43 % termasuk kategori sangat baik dan pada pertemuan keempat adalah 90,40 % termasuk kategori sangat baik. Pada hasil observasi aktivitas siswa selalu mengalami peningkatan sehingga memperoleh rata-rata kelas termasuk kategori baik pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan model discovery learning berbasis media digital. Berdasarkan aktivitas siswa dalam penelitian dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan pertama, terdapat aspek yang diamati dalam lembar observasi belum terlaksana, dimana masih ada tahap yang terlewatkan oleh siswa, berbeda dengan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada pertemuan kedua dan ketiga lebih mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya, sehingga jumlah skor keseluruhan pada kategori baik. Menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital berada pada kategori baik.

Berdasarkan hasil pretest pada kelas eksperimen, diperoleh 9 siswa yang berada pada rentang 45-50, 2 siswa yang berada pada rentang 51-56, ada 4 orang yang berada pada rentang 57-62, 3 orang yang berada pada rentang 63-68, ada 2 orang yang berada pada rentang 69-74 dan ada 1 siswa berada pada rentang 75-80. Sedangkan hasil posttest diperoleh 8 siswa yang berada pada rentang 90-95 dengan persentase 38,09 %, kemudian terdapat 4 siswa yang berada pada rentang 85-89 dengan persentase 19,04 %, terdapat 6 siswa yang berada pada rentang 80-84 dengan persentase 28,57 %, kemudian terdapat 1 orang siswa yang berada pada rentang 75-79 dengan persentase 4,76 %, terdapat 1 orang siswa yang berada pada rentang 70-74 dengan persentase 4,76 % dan 1 orang siswa pada rentang 65-69 dengan persentase 4,76 %. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai posttest siswa jauh lebih tinggi dibandingkan nilai pretest siswa, karena guru telah menerapkan model discovery learning berbasis media digital dalam pembelajaran. Siswa sudah mampu memahami materi yang diberikan sehingga siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi meskipun masih ada dua siswa yang memiliki nilai yang dianggap masih kurang hal tersebut disebabkan oleh siswanya sendiri yang kurang aktif atau focus pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital.

Berdasarkan hasil pretest diperoleh 4 siswa yang berada pada rentang 75-80, ada 1 siswa yang berada pada rentang 69-74, terdapat 6 siswa yang berada pada rentang 63-68, ada 3 siswa berada pada rentang 57-62, 7 siswa berada pada rentang 51-56 dan ada 8 siswa yang berada pada rentang 45-50. Hal ini dilakukan sebelum menerapkan model discovery learning berbasis media digital, untuk mengetahui kemampuan dasar dalam pembelajaran IPS dalam menjawab soal latihan materi ASEAN. Dari hasil nilai pretest masih banyak siswa yang dibawah nilai KKM 75. Berdasarkan hasil posttest diperoleh 3 siswa berada pada rentang 74-80, kemudian 5 siswa berada pada rentang 69-74, ada 8 siswa yang berada pada rentang 63-68, 2 siswa berada pada rentang 57-62, 7 siswa yang berada pada rentang 51-56 dan 4 siswa yang berada pada rentang 45-50. Hal ini dilakukan setelah menerapkan model konvensional, untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran IPS dalam menjawab soal latihan materi ASEAN. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa nilai posttest siswa cenderung masih rendah yaitu rata-rata 62, masih banyak siswa yang memperoleh nilai dengan kategori rendah, karena pembelajaran masih berpusat pada guru, dan belum menerapkan model discovery learning berbasis media digital dalam pembelajaran IPS.

Data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada keempat data tersebut menunjukkan semua nilai signifikansi  $\geq 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh karena itu maka kita dibenarkan untuk melakukan analisis statistik parametrik. Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas dikatakan homogen karena nilai signifikansinya  $\geq 0,05$ . Setelah memperoleh hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas kontrol, selanjutnya dilakukan uji parametrik atau uji t karena syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan uji parametrik sudah terpenuhi yaitu dua kelompok data berdistribusi normal dan homogen. Sebagai pembuktian adanya pengaruh penerapan model discovery learning berbasis media digital pada pembelajaran IPS siswa seperti yang telah dirumuskan dalam hipotesis penelitian ini, dapat diketahui dengan berdasarkan pada hasil analisis data parametrik Independent Sample T-Test dalam analisis statistik inferensial melalui analisis program SPSS 25 For Windows. Hasil uji hipotesis menunjukkan output uji hipotesis pada sig (2-tailed) sebesar  $0,000 \leq 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima dengan kata lain hipotesis pengujian yang diterima

adalah terdapat pengaruh penerapan model discovery learning berbasis media digital terhadap pembelajaran IPS siswa kelas VI UPT SPD SD Inpres Maccini Sombala 1 Kota Makassar.

## **B. Pembahasan**

Sesuai hasil observasi aktivitas mengajar guru khususnya terjadi dikelas eksperimen diperoleh data bahwa pelaksanaan proses pembelajaran dengan menerapkan model discovery learning berbasis media digital yang berlangsung selama empat kali pertemuan pada umumnya menunjukkan aktivitas proses mengajar guru terlaksana dengan baik. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital dengan hasil belajar kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Dari data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata hasil posttest kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan nilai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Penyebab perbedaan hasil belajar posttest siswa kelas kontrol dengan kelas eksperimen meskipun telah dilakukan pembelajaran, yaitu bahwa dalam pembelajaran di kelas kontrol didominasi oleh guru, cenderung membatasi peluang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, siswa kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dikarenakan proses belajar didominasi oleh guru terkesan membosankan. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Wanhar (2015) yang mengemukakan bahwa "pembelajaran yang monoton membosankan siswa apalagi siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar yang diperoleh juga tidak mengalami peningkatan. Berdasarkan pandangan tersebut, juga dapat dikuatkan dari hasil penelitian Kafit (2009) yang mengemukakan bahwa pembelajaran yang didominasi oleh guru dengan memberikan penjelasan terus menerus tidak menarik perhatian siswa, melainkan siswa cenderung mengalihkan perhatiannya pada hal lain yang lebih menarik sehingga tidak memperhatikan penjelasan guru.

Dalam pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital diharapkan siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar, sebab mereka berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir, siswa memahami kebenaran bahan peajarannya sebab mengalami sendiri proses menemukannya, sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama untuk diingat, menemukan sendiri bisa menimbulkan kepuasan batin ini mendorongnya untuk melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat, siswa yang memperoleh pengetahuan dengan model penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks dan model ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri. Dengan penerapan model discovery learning yang dipadukan dengan menggunakan media digital seperti gadget kekurangan yang ada dalam model discovery learning yaitu membutuhkan waktu lama dalam prosesnya bisa tertutupi karena dengan menggunakan media digital gadget siswa akan mudah dan cepat dalam menemukan informasi yang ingin mereka ketahui. Pembelajaran dengan penerapan model discovery learning berbasis media digital dapat mengaktifkan seluruh siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan, memberikan kesempatan kepada siswa untuk berani beragumen, percaya diri, dan kreatif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan proses pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital berjalan dengan baik, hal ini ditunjukkan dengan terjadinya pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik, sehingga dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model discovery learning berbasis media digital berpengaruh terhadap pembelajaran IPS siswa kelas VI UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala Kota Makassar.

## **Kesimpulan dan Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model discovery learning berbasis media digital dalam pembelajaran IPS di kelas VI UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 kota Makassar terlaksana dengan baik. Hasil belajar IPS di kelas VI UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 kota Makassar setelah penerapan pembelajaran dengan model discovery learning berbasis media digital terdapat perubahan hasil belajar siswa. Penerapan model discovery learning berbasis media digital berpengaruh terhadap pembelajaran IPS kelas VI UPT SPF SD Inpres Maccini Sombala 1 kota Makassar.

Guru hendaknya memberikan pembelajaran dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital kepada siswa pada semua mata pelajaran karena memberikan keberhasilan belajar yang baik bag siswa. Hal ini perlu diperhatikan, karena penerapan model discovery learning berbasis media digital merupakan salah satu upaya yang dapat membantu siswa untuk lebih aktif, bersemangat dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat menunjang hasil belajar siswa itu sendiri terutama dalam pembelajaran IPS. Untuk peneliti selanjutnya, agar dapat melakukan penelitian ini sebagai rujukan, baik untuk melakukan penelitian berikutnya maupun penelitian yang lain dengan menggunakan model discovery learning berbasis media digital.

## **Daftar Pustaka**

- Bawaneh, S. S. (2018). Digital Media and Its Role in Education. *International Journal of Applied Engineering Research*, 13(11), 10130-10134.
- Kafit, M. (2009). Efektivitas penggunaan media pembelajaran komputer untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran ipa kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus (Doctoral dissertation, UNS (
- Ratri, S. Y. (2022). Digital Storytelling pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 4(2).
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wanhar, F. A. (2015). Penggunaan Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 060790 Medan Area (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Widiasworo, E. 2018. *Strategi Pembelajaran Edutainment Berbasis Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.