



Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPS Melalui Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbasis Tri Hita Karana

Ni Pt Nilayuniarti¹, DB.Kt. Ngr. Semara Putra²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received 1 Juni 2020

Received in revised form

1 Juli 2020

Accepted 20 Juli 2020

Available online 10 Oktober 2020

Kata Kunci:

Discovery learning, Tri hita karana

Keywords:

Discovery learning, Tri hita karana

Abstrak

Rendahnya kompetensi pengetahuan IPS disebabkan karena guru hanya menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga siswa merasa bosan dalam belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis Tri Hita Karana terhadap kompetensi pengetahuan IPS. Penelitian ini merupakan penelitian semu menggunakan *desain nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 189 siswa. Sampel penelitian sejumlah 62 orang menggunakan teknik *random sampling*. Pengumpulan data menggunakan metode tes, kemudian dianalisis menggunakan analisis uji-t dengan rumus *polled varians*. Rerata nilai kompetensi pengetahuan IPS kelompok eksperimen $\bar{x} = 83,16$ dan kelompok kontrol yaitu $\bar{x} = 76,87$. Hasil analisis data diperoleh ($t_{hitung} = 3,363 > t_{tabel} = 2,000$) pada taraf signifikansi 5% ($dk = 30 + 32 - 2 = 60$) maka, H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *discovery learning* berbasis Tri Hita Karana dengan dengan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Model pembelajaran *discovery learning* berbasis Tri Hita Karana dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS pada siswa kelas V SD.

ABSTRACT

The low competence of social studies knowledge is due to the fact that teachers only use conventional learning models so that students feel bored in learning. This study aims to analyze the effect of the discovery learning model based on Tri Hita Karana on the competence of social science knowledge. This research is a quasi-research using the nonequivalent control group design. The population of this study was 189 students. The research sample was 62 people using random sampling technique. The data was collected using the test method, then analyzed using t-test analysis with the pooled variance formula. The mean score of social science competency knowledge in the experimental group = 83.16 and the control group = 76.87. The results of data analysis were obtained ($t_{count} = 3,363 > t_{table} = 2,000$) at a significance level of 5% ($dk = 30 + 32 - 2 = 60$), then, H_0 was rejected and H_a was accepted, which means that there is a significant difference in the competence of social studies knowledge between the groups of students being studied. with the discovery learning model based on Tri Hita Karana with groups of students who are taught using conventional learning. Discovery learning model based on Tri Hita Karana can improve social science competency knowledge in fifth grade elementary school students.

Pendahuluan

Pendidikan yang ada disuatu negara merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia di negara tersebut. Peran pendidikan sangatlah penting bagi suatu negara untuk meningkatkan, mengembangkan, dan mengoptimalkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara (Dewi, Suarsana, & Suryawan, 2018; Paramita, 2016). Pendidikan yang ditata dan dikelola dengan baik akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka dari itu inovasi dan pembaruan dalam bidang pendidikan senantiasa harus terus dilakukan. Pendidikan bertujuan meningkatkan sumber daya manusia yang ada dimasyarakat secara maksimal sehingga

Copyright © Universitas Pendidikan Ganesha. All rights reserved.

masyarakat tersebut akan tumbuh menjadi pribadi yang berkualitas dan siap untuk memberikan kontribusi terhadap pembangunan bangsanya (Suparmi, 2019; Wirasasmita & Hendriawan, 2020). Salah satu aspek yang berperan penting untuk pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum ialah seperangkat bahan yang tersusun secara sistematis yang dijadikan pedoman oleh sekolah atau pendidik untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah formal (Kosasih, 2016; Natasya, 2019). Kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013 (K-13). (Nasihin, 2016; Puspitawati & Marwadi, 2017) menjelaskan bahwa dalam kurikulum 2013 siswa dituntut melalui beberapa proses secara aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menerapkan pengetahuan maka sangat diperlukan upaya inovasi guru dalam mensiasati pembelajaran di kelas. Pada Kurikulum 2013 (K13) dalam proses pembelajarannya menekankan pada pendekatan *saintifik* demi tercapainya kompetensi yang terdapat di dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan pendekatan *saintifik* merupakan pembelajaran yang terdiri atas kegiatan mengamati, merumuskan pertanyaan, mencoba atau mengumpulkan data, teknik, menganalisis atau mengolah data (informasi) dan menarik kesimpulan serta mengkomunikasikan hasil yang terdiri dari kesimpulan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Handini & Soekirno, 2019; Kurniaman & Noviana, 2017).

Permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyak siswa yang mengalami kendala dalam mencapai kompetensi pengetahuan secara optimal. Hal tersebut disebabkan karena guru tidak menerapkan model pembelajaran inovatif yang mampu merangsang siswa dalam belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Nida, dkk, 2020; Wulandari, dkk, 2020) menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional akan membuat siswa merasa cepat bosan dalam belajar. Selain itu, pembelajaran hanya berpusat pada guru sehingga siswa menjadi pasif. Penelitian yang dilakukan oleh Anika & Fajar (2020) juga menyatakan jika siswa tidak aktif maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan optimal. Seharusnya guru dapat menerapkan model pembelajaran. Permasalahan pembelajaran lebih khusus dihadapi dalam pembelajaran IPA. Tidak semua siswa menyukai pembelajaran IPS disebabkan karena materi IPA yang sangat luas. Hal tersebut juga ditemukan pada salah satu sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD, khususnya pada muatan pelajaran IPS, dikatakan bahwa dalam kegiatan proses pembelajarannya sudah menerapkan kurikulum 2013. Namun, dalam penerapan model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 yang ada di lapangan belum maksimal. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian KKM siswa yang masih banyak belum memenuhi KKM dan masih banyak kekurangan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sebagian siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman dan penerapan konsep, karena tidak terdorong untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan berfikirnya sendiri. Hal ini dikarenakan karena dalam proses pembelajaran yang berlangsung saat menyampaikan materi cenderung menggunakan metode dan model pembelajaran ceramah dan tanya jawab sehingga menyebabkan para siswa menganggap muatan IPS itu membosankan dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran yang kemudian menyebabkan mereka kurang mengerti materi yang diajarkan. Penggunaan metode ini cenderung menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang aktif dalam menggali dan mengembangkan pengetahuannya sendiri mengenai materi pelajaran yang diajarkan, kurang memahami dan mudah lupa terhadap materi pelajaran yang diberikan, kurang percaya diri jika diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya maupun bertanya, serta jika melakukan kesalahan dalam menyampaikan pendapatnya maupun bertanya siswa akan cenderung putus asa, dan takut membuat kesalahan yang berdampak pada tingkat pemahaman siswa menjadi rendah dan berdampak terhadap kompetensi pengetahuan siswa yang rendah.

Kegiatan pembelajaran pada muatan IPS di SD belum menunjukkan hasil yang memuaskan hal tersebut dapat dilihat dari temuan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di tanggal 26 hingga 28 Oktober 2019, diketahui bahwa ketercapaian KKM siswa pada muatan IPS masih rendah dan belum memenuhi standar yang ditetapkan sekolah. Pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan dalam proses pembelajaran yang ada sudah menerapkan Kurikulum 2013 (K-13) namun pada penerapan model-model pembelajaran yang mengacu pada K-13 masih kurang sehingga proses pembelajaran berlangsung satu arah. Hal tersebut didukung oleh temuan penelitian sebelumnya dimana Salah satu masalah yang dihadapi dalam pelajaran IPS adalah adanya kecenderungan pengelolaan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru lebih berorientasi kepada proses menghafal materi pelajaran dengan pola komunikasi satu arah yaitu dari guru kepada siswa (Salam, 2017). Kurang maksimalnya penggunaan model pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi kesulitan

baik itu dalam memahami materi sehingga peserta didik kehilangan minat belajarnya yang menjadi penyebab nilai kompetensi pengetahuan IPS belum tuntas. Selain itu, fokus pembelajaran IPS yang diajarkan oleh guru kelas di sekolah tersebut hanya bersifat *text book* (Budiyono, 2018). Sehingga pembelajaran IPS di sekolah tersebut tidak memaksa siswa untuk memecahkan masalah sosial yang terjadi di kehidupan nyata.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan mulai jenjang pendidikan dasar dan menengah (Fatmawati & Harmanto, 2019). IPS merupakan ilmu yang mengkaji banyak permasalahan sosial dan dirancang untuk membangun dan merefleksikan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang selalu berubah dan berkembang secara terus menerus (Aryawan, Sudatha, & Sukmana, 2018; Dharin, Aziz, & Waseso, 2020). Jadi dapat disimpulkan bahwa muatan pelajaran IPS merupakan bidang studi yang mengkaji, mempelajari, menelaah, menganalisis berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora yang dikemas secara ilmiah. Peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik (Suryadewi, 2020). Dalam kurikulum ruang lingkup kompetensi pengetahuan IPS diabdikan dalam 3 lingkup dimensi sosial yaitu menekankan pada rasionalitas, perilaku terampil, dan rasionalitas. Muatan pembelajaran IPS mencakup mengenai persoalan manusia dan lingkungannya yang tidak dapat difokuskan melalui hafalan semata, tetapi diperlukan pemahaman, pengamatan, dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari yang dimana hal ini menuntut pengetahuan kognitif siswa untuk dapat memahami dan menerapkan ilmu pengetahuannya dalam kehidupan sehari – hari. Tujuan utama mengajarkan ilmu pengetahuan sosial pada peserta didik adalah menjadikan warga negara yang baik, melatih kemampuan berfikir matang untuk menghadapi permasalahan sosial dan agar mewarisi dan melanjutkan budaya bangsanya (Hidayah & Ulva, 2017; Tresnati, 2016). Dengan demikian, peranan IPS sangat penting untuk mendidik siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga yang baik (Anggreni, 2018).

Terkait dengan masih banyaknya siswa yang nilai kompetensi pengetahuan IPS belum memenuhi standar KKM maka perlu adanya inovasi agar nilai kompetensi pengetahuan IPS siswa lebih baik dan memenuhi standar KKM. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* (DL). Model *discovery learning* (DL) merupakan salah satu model yang dapat menumbuhkan kreatifitas dan keaktifan siswa (Pane, Nyeneng, & Distrik, 2020; Yuliana, 2018) . Model *discovery learning* mengedepankan peran aktif siswa dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dalam membantu siswa menemukan dan mengonstruksikan pengetahuan yang dipelajari (Lieung, 2019).

Discovery learning merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menggunakan seluruh kemampuannya secara maksimal untuk mencari dan menemukan sesuatu baik itu berupa benda, manusia, serta peristiwa secara sistematis, logis, kritis, analitis yang kemudian dapat dirumuskan sendiri oleh peserta didik dengan penuh percaya diri (Lidiana, Gunawan, & Taufik, 2018; Patandung, 2017). Sependapat dengan hal tersebut Astari, Suroso, & Yustinus (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan dan menciptakan suasana pembelajaran baru yang dapat membuat peserta didik belajar aktif untuk menemukan pengetahuan sendiri sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Terkait dengan hal tersebut maka dapat dirangkum bahwa Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam mencari dan menemukan sesuatu (benda, manusia, atau peristiwa) dalam kegiatan pengamatan atau percobaan dan menciptakan pada proses pembelajaran yang nantinya suatu konsep yang ditemukan dapat dirumuskan sendiri oleh peserta didik.

Model *discovery learning* (DL) memiliki ciri-ciri utama yang membedakan dari model – model pembelajaran lainnya, adapun ciri utamanya yaitu : (1) berpusat pada peserta didik, (2) melakukan eksplorasi dan memecahkan masalah guna dapat menciptakan dan menggeneralisasi pengetahuan, (3) kegiatan kegiatan pembelajaran yang ada bertujuan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada (Cintia, Kristin, & Anugraheni, 2017; Lieung, 2019). Dalam penerapannya model *discovery learning* memiliki beberapa keunggulan, adapun keunggulan model tersebut yaitu ketertarikan siswa pembentukan konsep abstrak menjadi bermakna dicapai melalui pengalaman

langsung yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran lebih realistis dan berarti karena dilator belakangi oleh interaksi langsung siswa dengan contoh-contoh nyata melibatkan siswa secara langsung (Khofiyah, 2019). Di era kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini nilai-nilai kearifan lokal sangat perlu untuk dipelajari karena dapat menjadi alternatif pemecahan masalah akibat adanya kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini tanpa melupakan budaya lokal yang ada sehingga nilai-nilai tersebut tetap terjaga dan tidak tergerus oleh arus globalisasi. Oleh karena itu diperlukan sesuatu yang dapat menghubungkan antara muatan pelajaran IPS dengan kehidupan keseharian yang berbasis pada nilai kearifan lokal.

Tri Hita Karana merupakan salah satu nilai kearifan lokal yang tumbuh dan berkembang pada masyarakat Bali yang mengandung nilai-nilai luhur yang dapat dipadukan dengan model *discovery learning* (DL). Tri Hita Karana merupakan salah satu konsep kearifan lokal yang berkembang dalam kehidupan masyarakat Bali yang hingga sekarang masih relevan untuk digunakan ditengah gempuran arus globalisasi yang ada. Tri Hita Karana berasal dari tiga kata yaitu "Tri" yang berarti tiga, "Hita" yang berarti kebahagiaan dan "Karana" yang berarti penyebab. Jadi Tri Hita Karana berarti tiga penyebab kebahagiaan bagi kehidupan manusia. (Anjasari, Dra. Ni Wayan Suniasih, & Drs. I Wayan Sujana, 2017; Putriasih, 2020) Tri Hita Karana berarti tiga unsur penyebab kebahagiaan dan kesejahteraan manusia yang bersumber dari adanya hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusiaserta manusia dengan alam. Pada konsep Tri Hita Karana ini menekankan tiga hubungan manusia dalam kehidupan di dunia ini yaitu (1) Parahyangan (Hubungan manusia dengan tuhan nya atau penciptanya), (2) Pawongan (hubungan manusia dengan sesamanya) serta (3) Palemahan (hubungan manusia dengan sekitarnya atau lingkungannya) (Suarmini, 2019). Dapat dirangkum bahwa Tri Hita Karana adalah tiga unsur penyebab atau sebab musabab dari kebahagiaan hidup dalam diri manusia. Dalam konsep Tri Hita Karana terkandung nilai nilai luhur yang apabila diterapkan dan implementasikan dengan benar akan sangat membantu setiap bidang- bidang atau aspek kehidupan manusia tak terkecuali dalam bidang pendidikan.

Penerapan model *discovery learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana dapat memberikan alternatif pemecahan masalah dan pengalaman baru yang menarik dalam muatan pelajaran IPS. Model *discovery learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana ini menjadikan siswa untuk termotivasi dalam pembelajaran, dikarenakan pada rangkain kegiatan pembelajarannya mengaitkan dengan nilai kearifan lokal di sekitar siswa sehingga mampu merangsang peserta didik untuk aktif, kreatif dan terus berfikir dengan menggali pengalaman sendiri. Pembelajaran yang menggunakan model ini dapat membangun konsep peserta didik pengetahuan secara optimal yang sangat mempengaruhi hasil belajarnya.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka dirumuskan tujuan penelitian yaitu untuk menganalisis pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis Tri Hita Karana terhadap kompetensi pengetahuan IPS. Langkah-langkah pembelajaran mengikuti sintaks model pembelajaran *discovery learning*. Langkah-langkahnya yaitu: (1) menjelaskan tujuan / mempersiapkan peserta didik, (2) Orientasi siswa pada masalah, (3) merancang hipotesis, (3) melakukan kegiatan penemuan, (4) melaksanakan kegiatan penemuan (5) mempresentasikan hasil kegiatan penemuan, (6) mengevaluasi kegiatan (Kodir, 2018). Model pembelajaran *discovery learning* berbasis Tri Hita Karana diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD. Model ini dapat digunakan oleh guru untuk menerapkan model pembelajaran inovatif sehingga siswa tidak merasa bosan dapat belajar.

Metode

Penelitian ini berjenis eksperimen semu (*quasi exsperiment*) dengan rancangan penelitian nonequivalent control group design. Penelitian ini dilaksanakan di SD N Gugus Jendral Sudirman Kecamatan Denpasar Selatan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V sekolah dasar dengan banyak kelas 8 sebanyak 324 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster random sampling*, dengan kriteria yang dimaksudkan yaitu pengacakan individu tidak dapat dilakukan dikarenakan peneliti tidak bisa untuk mengubah kelas yang telah dibentuk sebelumnya, selanjutnya kelas – kelas tersebut di undi untuk

mendapatkan 2 kelas. Dengan teknik tersebut diperoleh sampel yaitu kelas VB SD Negeri 2 Sesetan sebagai kelompok eksperimen dan SD Negeri 13 Sesetan sebagai kelompok kontrol.

Penelitian berlangsung dengan 3 tahap yakni, menyiapkan, melaksanakan, dan tahap terakhir eksperimen. (1) Tahap Awal, pada tahapan ini yang dilaksanakan, yakni : (a) Melaksanakan kegiatan observasi dan wawancara di SD tempat yang akan dilaksanakan penelitian, (b) Menentukan sampel pada penelitian, (c) Mengkonsultasikan materi bersama wali kelas terkait, (d) Mengkonsultasikan instrumen yang nantinya digunakan dalam proses pengumpulan data (pretest dan posttest) dengan dospem dan wali kelas terkait, (e) Dengan menggunakan teknik cluster random sampling dilakukan kegiatan menentukan kelompok sampel penelitian, (f) Memberikan pretest pada sampel yang terpilih. Setelah itu menyetarakan kelompok dengan menganalisis data pretest dengan uji-t, (g) Setelah sampel dinyatakan setara, kemudian sampel diundi kembali agar dapat menentukan kelompok kontrol dan eksperimen. (2) Tahap Proses, pada tahapan ini yang dilaksanakan, yakni: (a) Kelompok eksperimen menerima treatment sebanyak 6x dengan menerapkan Model *discovery learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana kemudian di lain hal kelompok kontrol secara konvensional dibelajarkan sebanyak enam kali berturut – turut disesuaikan dengan jadwal yang telah disepakati, (b) Melakukan posttest guna mendapatkan data kompetensi pengetahuan. (3) Tahap Akhir, pada tahapan ini yang dilaksanakan, yakni menganalisis data hasil pretest dan posttest guna mengetahui perbedaan di setiap kelompok

Pada penelitian ini melibatkan dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini merupakan variabel yang dimana mampu mempengaruhi serta menjadi penyebab dari munculnya variabel terikat, dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah Model *discovery learning* berbasis nilai Tri Hita Karana.

Kegiatan pengumpulan dilaksanakan terhadap siswa kelas V B SD Negeri 2 Sesetan dan kelas V SD Negeri 13 Sesetan yang merupakan anggota sampel. Data kompetensi pengetahuan IPS siswa ini merupakan data yang sudah berbentuk angka-angka yang merupakan jenis data yang bersifat kuantitatif. Maka dalam penelitian ini metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode tes dengan bentuk tes objektif pilihan ganda biasa yang sebelumnya telah dilakukan uji validitas instrumen.

Dalam penelitian ini hasil kompetensi pengetahuan IPS merupakan data yang diperlukan pada penelitian ini. Kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan pada anggota sampel penelitian ini. Data kompetensi pengetahuan IPS yang diperlukan dalam penelitian ini merupakan data yang telah berbentuk angka – angka dan merupakan data yang bersifat kuantitatif. Untuk menentukan kompetensi pengetahuan IPS, Instrumen yang digunakan yaitu tes objektif pilihan ganda. Instrumen penelitian dikembangkan berpatokan pada kisi-kisi, kompetensi pengetahuan IPS yang diukur sebatas pada indikator aspek kognitif revisi dari taksonomi Bloom yang terdiri dari menyebutkan (C1), menjelaskan (C2), menentukan (C3), menganalisis (C4) dan (C5) sintesis. Sebelum tes digunakan, dilakukan coba instrumen berupa uji validitas isi serta butir, uji IK, uji DB, dan uji reliabilitas.

Langkah selanjutnya apabila data tersebut sudah terkumpul, maka selanjutnya data tersebut perlu dianalisis. Dalam penelitian ini data dianalisis dengan statistika inferensial. Data gain skor yang dinormalisasi dari hasil *pre-test* maupun *post-test* dianalisis dengan statistik inferensial. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan rumus uji-t yakni dengan pooled varians. Uji Hipotesis dengan uji-t menggunakan rumus pooled varians. Sebelum melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varians.

Pada uji validitas isi dilakukan dengan menyusun soal sesuai dengan kisi-kisi serta materinya sesuai dengan kurikulum. Penyusunan kisi-kisi harus sesuai dengan bahan pelajaran dalam penelitian, sedangkan pada uji validitas butir tes dengan banyak soal 40 soal yang diuji menggunakan cara point biserial yang diujikan pada kelas VI SD N 2 Sesetan dengan banyak siswa adalah 40 orang dan diperoleh sebanyak 30 butir soal yang valid dan 10 butir soal yang tidak valid kemudian dilakukan pengujian indek kesukaran. Pengujian instrumen terakhir yaitu uji reliabilitas.

Uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah uji hipotesis dengan statistik parametrik dapat dilakukan atau tidak. Apabila sebaran data sudah berdistribusi normal, maka uji lanjut dengan menggunakan statistik parametrik dapat dilakukan. Dan jika sebaliknya dilanjutkan dengan menggunakan statistik nonparametrik. Untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* (KS), adapun kriteria dari pengujian KS yaitu pada tingkat kesalahan 0,05 jika nilai maksimum $|F_r - F_s| \leq$ nilai KS tabel, maka data berdistribusi normal & sebaliknya.

Uji prasyarat analisis data selanjutnya yaitu uji homogenitas varians bertujuan untuk menguji apakah sebaran data homogen atau tidak, yaitu dengan membandingkan variansnya. Uji homogenitas dapat dilakukan apabila kelompok data tersebut dalam distribusi normal. Adapun uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Fisher (Uji F), adapun kriteria dari pengujian Uji F yaitu jika $F_{hit} \leq F_{tab}$ maka sampel homogen. Pengujian dilakukan pada tingkat kesalahan 0,05 dengan $df_{pembilang} = n_1 - 1$ dan $df_{penyebut} = n_2 - 1$ (Sugiyono, 2017). Jika data telah memenuhi prasyarat, selanjutnya dilakukan uji hipotesisnya menggunakan uji-t dengan kriteria pengujian pada tingkat kesalahan 0,05 dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Jika nilai $t_{hit} \leq t_{tab}$, maka H_0 diterima & sebaliknya (Sugiyono, 2017). Perhitungan uji asumsi dan uji hipotesis dilakukan secara manual menggunakan rumus.

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi data hasil penelitian ini memaparkan hasil perolehan hasil post test kompetensi pengetahuan IPS siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Rekapitulasi hasil perhitungan statistik deskriptif skor post-test kompetensi pengetahuan IPS disajikan pada tabel 01.

Tabel 01. Rekapitulasi Hasil Analisis Post-test Kompetensi Pengetahuan IPS

Statistik	Kompetensi Pengetahuan IPS	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Rata-Rata \bar{X}	0,367	0,216
Standar Deviasi (S)	0,124	0,100
Varians (S^2)	0,015	0,010
Skor Tertinggi	0,73	0,46
Skor Terendah	0,14	0,06

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan pada Kelas V B SD Negeri 2 Sesetan yang menjadi kelompok eksperimen serta pada kelas V SD Negeri 13 Sesetan yang menjadi kelompok kontrol, pada kelompok kontrol diperoleh rerata (mean) sebesar 0,367, standar deviasi sebesar 0,124, varian sebesar 0,015, gain skor maksimum sebesar 0,73, dan gain skor minimum sebesar 0,14. Sementara itu pada kelompok kontrol diperoleh (means) sebesar 0,216, standar deviasi sebesar 0,100, gain skor maksimum sebesar 0,46, dan *gain* skor minimum sebesar 0,06. Kemudian rerata kompetensi pengetahuan IPS pada kelompok eksperimen maupun kontrol dikonversikan kedalam tabel PAN skala 5, yang dimana hasil pengkategorianya pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan pada kategori cukup baik. Tabel

Uji normalitas dilakukan pada kedua kelompok. Dalam uji normalitas digunakan analisis uji *Kolmogorov Smirnov* (KS) dengan tingkat kesalahan 0,05. Hasil uji KS yang dilakukan pada kelompok eksperimen diperoleh nilai maksimum $|F_t - F_s| < \text{nilai KS tabel}$ ($0,133 < 0,224$), sedangkan hasil uji KS yang dilakukan pada kelompok kontrol diperoleh nilai maksimum $|F_t - F_s| < \text{nilai KS tabel}$ ($0,119 < 0,205$) ini memiliki arti bahwa sebaran data GnS kompetensi pengetahuan matematika kelompok eksperimen & kontrol berdistribusi normal.

Tabel 02. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok Sampel	Jumlah Sampel	Nilai Maksimum $ F_T - F_S $	Nilai Tabel <i>Kolmogorov-smirnov</i>	Kesimpulan
1	Kelompok Eksperimen	35	0,133	0,224	Berdistribusi Normal
2	Kelompok Kontrol	44	0,119	0,205	Berdistribusi Normal

Setelah uji normalitas menunjukkan data kedua kelompok berdistribusi dengan normal selajutnya dilakukan uji homogenitas varian. Uji homogenitas varian dilakukan pada kelompok

eksperimen yang berjumlah 35 orang siswa dan kelompok kontrol yang berjumlah 44 orang siswa. Uji homogenitas varian untuk kedua kelompok menggunakan uji Fisher (F) dengan tingkat kesalahan (taraf signifikansi) 5% ($\alpha = 0,05$) serta df pembilang : $35-1 = 34$ dan df penyebut : $44-1 = 43$. Dari Hasil uji F menunjukkan bahwa $F_{hit} < F_{tab}$ ($1,530 < 1,700$) ini bermakna data gain skor ternormalisasi kompetensi pengetahuan IPS bersifat homogen.

Tabel 03. Uji Homogenitas Varians

No	Sampel	Varians	dk	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
1	Kelas Eksperimen	0,015	34	1,530	1,700	Homogen
2	Kelas Kontrol	0,010	43			

Setelah data yang ada memenuhi uji prasyarat yang ada maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Adapun hipotesis penelitian yang diuji adalah H_0 yang berbunyi Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok yang dibelajarkan menggunakan model *discovery learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana dengan kelompok yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD N Gugus Jendral Sudirman Kecamatan Denpasar Selatan.

Tabel 04. Uji Hipotesis

No	Sampel	N	dk	\bar{X}	S ²	t _{hitung}	t _{tabel}	Simpulan
1	Kelas Eksperimen	34	77	0,367	0,015	5,983	1,991	H_0 ditolak
2	Kelas Kontrol	43		0,216	0,010			

Hasil penelitian ini mendukung penelitian yang telah ada sebelumnya yang dilakukan oleh: (a.) Dwika Putri menyimpulkan bahwa Model *Discovery Learning* berbantuan lingkungan sekolah berpengaruh kompetensi pengetahuan IPA kelas V SD Negeri Gugus II Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018. (b.) Wira astami menyimpulkan bahwa Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Tri Hita Karana berpengaruh kompetensi pengetahuan sikap sosial dan kompetensi pengetahuan IPS.

Berdasarkan tabel 04. menunjukkan bahwa $t_{hit} = 5,983$ dan $t_{tab} = 1,991$ untuk $df = 77$. Ini berarti $t_{hit} (5,983) < t_{tab} (1,991)$. sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini artinya model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis nilai Tri Hita Karana berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS.

Deskripsi umum pada penelitian ini menyatakan bahwa terdapat perbedaan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model *discovery learning* (DL) dengan kelompok siswa yang dibelajarkan secara konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata skor kompetensi pengetahuan IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model *discovery learning* berbasis nilai Tri Hita Karana adalah 0,367. Sementara itu, skor kompetensi pengetahuan IPS siswa yang dibelajarkan secara konvensional adalah 0,216. Selain itu, berdasarkan analisis data menggunakan uji-t diketahui $t_{hitung} = 5,983$ dan t_{tabel} ($df = 77$ dan taraf signifikansi 5%) = 1,991. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Discovery Learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana dengan kelompok siswa yang dibelajarkan secara konvensional di kelas V SD Gugus Jendral Sudirman Kecamatan Denpasar Selatan. Perbedaan perolehan kompetensi pengetahuan IPS diantara kelas eksperimen dengan kelas kontrol disebabkan karena adanya tindakan saat diberikan baik pada langkah pembelajaran maupun proses pembelajaran yang berbeda diantara kedua kelompok serta dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut.

Pertama model *discovery learning* (DL) memberikan kesempatan pada siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran yang dimana siswa dapat mencari, mengembangkan, dan merumuskan pengetahuannya. Dalam hal ini siswa dituntut agar dapat berpartisipasi aktif dalam menggali, mengembangkan, dan merumuskan pengetahuannya sendiri sehingga pengetahuan yang didapat siswa dapat melekat dalam diri siswa. Hal ini diperkuat oleh temuan (Wahyuni, Muslim, &

Pamujo, 2019; Yuliana, 2018) yang berpendapat bahwa Penerapan model pembelajaran *discovery learning* akan membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menemukan pengetahuannya sendiri dengan guru berperan sebagai fasilitator untuk mengatur jalannya pembelajaran.

Kedua model pembelajaran *discovery learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang baru bagi siswa dimana dalam kegiatan pembelajaran yang ada siswa diajak untuk dapat aktif serta kreatif dalam menyelidiki maupun menggali pengetahuannya sendiri dengan cara mengaitkan pada salah satu konsep kearifan lokal di Bali yang memiliki nilai luhur yang masih relevan untuk diterapkan. Dalam hal ini selain siswa diajak untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitasnya siswa diajak untuk mengimplementasikan nilai-nilai konsep kearifan lokal yang ada, sehingga dalam hal ini siswa juga diajak untuk dapat melestarikan nilai kearifan lokal yang ada. Model pembelajaran *discovery learning* membantu siswa untuk dapat memotivasi dirinya dan memperkuat pengetahuannya sendiri (Putrayasa, Syahrudin, & Margunayasa, 2014; Yupita, Azariya, & Wasposito, 2013). Dalam hal ini siswa akan merasa termotivasi untuk lebih giat belajar sehingga siswa dapat memperkuat pengetahuannya sendiri. Selain membuat siswa secara aktif untuk dapat mencari, menggali, dan mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui proses pencarian dan penemuan terhadap masalah yang diberikan model *discovery learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana memberikan kesempatan pada siswa untuk mengimplementasikan nilai kearifan lokal yaitu nilai Tri Hita Karana.

Nilai kearifan lokal merupakan nilai-nilai yang berlaku dalam suatu masyarakat, konsep Tri Hita Karana merupakan salah satu dari sekian banyak nilai kearifan lokal yang ada di Bali (Chairiyah, 2017; Primayanti, Suarjana, & Astawan, 2019). Tri Hita Karana adalah tiga hal pokok yang menyebabkan kesejahteraan dan kemakmuran hidup manusia (Putriasih, 2020; Widnyana, Sujana, & Putra, 2017). Dalam konsep Tri Hita Karana terdapat tiga nilai luhur yang terkandung dilamnya yaitu Parahyangan (hubungan manusia dengan Tuhan), Pawongan (hubungan manusia dan manusia), dan palemahan (hubungan manusia dengan lingkungan). Pembelajaran berbasis nilai kearifan lokal yang diterapkan didalam kelas dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga siswa berperan lebih aktif dan kreatif. Nilai-nilai pada konsep Tri Hita Karana yang diintegrasikan pada muatan pelajaran IPS memberikan kesempatan langsung bagi siswa belajar mengenai konsep konsep IPS yang terdapat dalam nilai - nilai kearifan lokal (Tri Hita Karana) dalam hal ini siswa menerapkan nilai-nilai luhur yang terdapat dalam kearifan lokal (Tri Hita Karana) dalam kegiatan pembelajaran yang menekankan pada bagaimana membangun hubungan yang baik dan seimbang, baik itu dengan penciptanya, sesama, serta lingkungan sekitar siswa sehingga ranah belajar kognitif, afektif, psikomotor dapat berkembang dengan baik dan selaras.

Berbeda halnya dengan kelas kontrol yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Dalam pembelajaran konvensional yang dilakukan ini guru lebih banyak mendominasi dalam proses pembelajaran yang ada, penyampaian materi yang dilakukan dengan cara ceramah, tanya jawab, dan penugasan secara terus menerus sehingga cenderung akan membuat siswa terkesan bosan dalam mengikuti pembelajaran. (Krisdayati & Kusmaryatni, 2020; Maulida, Sunardjo, & Novitasari, 2019) menyatakan metode konvensional merupakan suatu proses pembelajaran biasa yang paling sering dilakukan oleh guru-guru di sekolah dalam hal ini biasanya guru hanya memberikan penuturan dan penerangan secara lisan mengenai mata pelajaran yang akan dibahas. Penerapan pembelajaran seperti ini tentu kurang dalam memaksimalkan potensi yang dimiliki siswa baik dari segi efektivitas, produktifitas dan kreatifitasnya, maka dari itu pada pelaksanaan penelitian ini ditemukan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana sebagai salah satu pembelajaran yang bermakna dan unggul bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS siswa. Penerapan model *discovery learning* berbasis nilai Tri Hita Karana merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan menunjang pelaksanaan kurikulum 2013 (K13) yang ada model inidapat dijadikan sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga diperkuat dari penelitian sebelumnya yang telah dilaksanakan oleh Putri, Ardana, & Agustika (2019) menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPA kelompok siswa yang dibelajarkan melalui model *discovery learning* berbantuan lingkungan dan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas V SD. Penelitian yang dilakukan oleh Indrawan, Manuaba, & Sujana (2017) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa

yang dibelajarkan melalui model pembelajaran TTW berbasis Tri Hita Karana dengan kelompok siswa yang dibelajarkan melalui pembelajaran konvensional pada kelas V SD Gugus Yos Sudarso Kecamatan Denpasar Selatan. Dengan demikian model *discovery learning* berbasis nilai Tri Hita Karana berpengaruh positif serta signifikan terhadap hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa.

Temuan-temuan tersebut memberikan implikasi yaitu untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan IPS, model pembelajaran *discovery learning* (DL) berbasis nilai Tri Hita Karana dapat digunakan guru dalam menciptakan suasana belajar yang bermakna dan unggul sehingga dapat memberikan kontribusi yang baik dalam kegiatan pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Discovery Learning* berbasis nilai Tri Hita Karana dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V.

Daftar Pustaka

- Anggreni, P. K. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD Gusus Raden Ajeng Kartini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 41-47. Retrieved from <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/45>
- Anika, & Fajar. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 80-85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24047>
- Anjasari, K. Y., Dra. Ni Wayan Suniasih, S., & Drs. I Wayan Sujana, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Chips Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10659>
- Aryawan, Sudatha, & Sukmana. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180-191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>
- Astari, F. A., Suroso, S., & Yustinus, Y. (2018). Efektifitas Penggunaan Model Discovery Learning Dan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 3 Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.20>
- Budiyono, F. (2018). Analisis kesulitan siswa dalam belajar pemecahan masalah pada mata pelajaran IPS di SDN gapura timur I sumenep. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 60. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2516>
- Chairiyah. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 208-215. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30738/trihayu.v4i1.2116>
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 32(1). <https://doi.org/10.23887/jpk.v1i1.12808>
- Dewi, N. W. I. S., Suarsana, I. M., & Suryawan, I. P. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kolaboratif Berbantuan Masalah Autentik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika N. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 12(1). <https://doi.org/10.30998/jkpm.v2i2.2495>
- Dharin, A., Aziz, K. D., & Waseso, P. H. (2020). Pengembangan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar berwawasan sosial-budaya. *Portal Ejournal IAIN Purwokerto*, 25(1), 1-14.

<https://doi.org/https://doi.org/10.24090/insania.v25i1.3919>

- Fatmawati, F., & Harmanto. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS. *Joyful Learning Journal*, 8(2), 113–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jlj.v8i2>
- Handini, O., & Soekirno, S. (2019). Intensitas Pembelajaran Tematik Integratif Melalui Pendekatan Saintifik Di Sd Kestalan Surakarta. *Widya Wacana*, 14(1). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>
- Indrawan, Manuaba, & Sujana. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , FIP Universitas Pendidikan Ganesha. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.10632>
- Khofiyah, H. N., Santoso, A., & Akbar, S. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Benda Nyata terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(1), 61–67. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11857>
- Kodir. (2018). *Manajemen Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013 Pembelajaran Berpusat Pada Siswa*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Kosasih. (2016). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Krisdayati, & Kusmaryatni. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match terhadap Minat Baca. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 156–159. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/24935/15605>
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 389. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4520>
- Lidiana, H., Gunawan, G., & Taufik, M. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media PhET Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Kediri Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(1), 33. <https://doi.org/10.29303/jpft.v4i1.519>
- Lieung, W. K. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Karlina. *Musamus Journal of Primary Education*, 1(2), 73–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.35724/musjpe.v1i2.1465>
- Maulida, N., Sunardjo, & Novitasari, A. T. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dan Konvensional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pelajaran PKn MTs Nurul Karomah Kecamatan Galis Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 9924, 195–202. Retrieved from <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/view/123>
- Nasihin, S. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 di MTs Yaqin 1 Kwang Rundun Kecamatan Jerowaru (Masalah dan Solusinya). *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 56–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/palapa.v4i1.8>
- Natasya, N. (2019). *Pengertian dan Proses Administrasi Peserta Didik*. (18029105), 1–3.
- Nida, & Dkk. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 8(1), 16–31. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/25393/15846>

- Pane, N. A., Nyeneng, & Distrik. (2020). The Effect Of Predict Observe Explain Learning Model Against Science Process Skills Of Hight School Students. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 11(1), 111–119. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v10i2.27630>
- Paramita. (2016). *Pengaruh Learning Cycle 5E Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Pupuan*. Retrieved from <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/6950/4740>.
- Patandung, Y. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.26858/est.v3i1.3508>
- Primayanti, P. E., Suarjana, I. M., & Astawan, I. G. (2019). PENGARUH MODEL PBL BERMUATAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP SIKAP SOSIAL DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIKA SISWA KELAS V DI GUGUS V KECAMATAN SUKASADA. *Journal of Education Technology Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/tscj.v1i2.20417>
- Puspitawati, O. A., & Marwadi. (2017). Pengembangan Desain Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Kebutuhan Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Tindakan Dan Pendidikan*, 3(2), 143–150. Retrieved from <https://rumahjurnal.net/index.php/ptp/article/view/114>
- Putrayasa, Syahrudin, & Margunayasa. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v2i1.3087>
- Putri, Ardana, & Agustika. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Lingkungan Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD*, 7(2), 57–64. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i2.17471>
- Putriasih, N. N. (2020). Implementasi Supervisi Klinis Berbasis Konsep Tri Hita Karana (THK) Untuk Meningkatkan Kinerja Guru di SD Negeri 1 Banyuning Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *Journal of Education Action Research*, 4(2), 185–191. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i2.24874>
- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran Ips. *Harmony*, 2(1), 1–18. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/19965>
- Suarmini, M. (2019). Metode Gamifikasi Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Alternatif Pembelajaran Abad 21. *Maha Widya Bhuwana*, 2(2). Retrieved from <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/bhuwana/article/view/383>
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suparmi, N. W. (2019). Hasil Belajar Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Inkuiri Bebas Dan Inkuiri Terbimbing. *Journal of Education Technology*, 2(4), 192. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16548>
- Suryadewi, N. K. A., Wiyasa, I. K. N., & Sujana, I. W. (2020). Kontribusi Sikap Mandiri dan Hubungan Sosial Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(1), 29–39. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i1.24576>
- Tresnati, K. N. (2016). *Hubungan lingkungan keluarga dan minat belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD di gugus kresna dan shinta kecamatan semarang barat*. Universitas Negeri Malang.
- Wahyuni, N. E., Muslim, A., & Pamujo. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Sikap Peduli Lingkungan Dan Prestasi Belajar Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 2(2), 147–153. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jee.v2i2.1493>
- Widnyana, I. G., Sujana, I. W., & Putra, I. K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v5i2.11995>

- Wirasasmita, & Hendriawan. (2020). Analisis Efisiensi Kinerja Pendidik terhadap Hasil Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Sekolah. *Mimbar Pendidikan*, 5(1), 75–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/mimbardik.v5i1.24152>
- Wulandari, & Dkk. (2020). Pengembangan Pembelajaran Blended Pada Mata Kuliah Ahara Yoga Semester II di IHDN Denpasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 1–15. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v8i1.26459>
- Yuliana, N. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 21–29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v2i1.13851>
- Yupita, Azariya, & Waspodo. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2). Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3017>