



# Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Bermuatan IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Ni Made Miasari<sup>1\*</sup>, Ni Ketut Suarni<sup>2</sup>, I Made Ardana<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received March 21, 2023

Revised March 25, 2023

Accepted July 10, 2023

Available online July 25, 2023

### Kata Kunci:

Video, Discovery Learning, Hasil Belajar.

### Keywords:

Video, Discovery Learning, Learning outcomes.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Kurang tersedianya media pembelajaran mengenai jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa mengenai materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat sehingga kompetensi siswa pada muatan IPS juga rendah. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis model discovery learning bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian dengan model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Pengembangan penelitian ini melalui lima tahapan yaitu: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Karakteristik dari video pembelajaran ini yang dikembangkan mengandung unsur interaktif dan bermuatan masalah autentik yang khusus berhubungan dengan jenis-jenis usaha ekonomi di masyarakat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang dihasilkan merupakan video pembelajaran yang valid berdasarkan penilaian validator yaitu dengan rata-rata skor 4,55 dari skor maksimum 5,0. Keefektifan dari video pembelajaran dilihat dari ketuntasan tes hasil belajar IPS yang dimiliki siswa setelah belajar berbantuan video pembelajaran berbasis model discovery learning bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha masyarakat. Nilai rata-rata 72,0 dari skor maksimum serta 100 yang tergolong kategori tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

## ABSTRACT

The lack of availability of learning media regarding the types of community economic enterprises results in low student understanding of the material for the types of community economic enterprises so that student competency in social studies content is also low. Therefore, this study aims to develop model-based learning videos discovery learning IPS content on the material types of community economic enterprises to improve student learning outcomes. The type of research used in this study is research with the ADDIE model. The subjects in this study were fifth grade students at SD Negeri 22 Dangin Puri. The development of this research through five stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The characteristics of this learning video that was developed contain interactive elements and are filled with authentic problems that specifically relate to types of economic enterprises in society. The results showed that the video produced was a valid learning video based on the validator's assessment with an average score of 4.55 out of a maximum score of 5.0. The effectiveness of the learning videos is seen from the adequacy of the social studies learning outcomes tests owned by students after learning with the help of video-based learning model discovery learning IPS content on the material types of community businesses. The average value is 72.0 of the maximum score and 100 which belongs to the complete category. Based on these results, the learning videos developed were declared feasible and effective for use in the learning process.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa maka tercipta sumberdaya manusia memiliki kualitas unggul (Pusvitasari, 2021; Tahir, 2017). Masyarakat yang sadar pentingnya pendidikan selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas dirinya membekali diri dengan berbagai pengetahuan dan keterampilan tentunya melalui proses pembelajaran (Sujana, 2019; H. Widodo, 2016).

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [miasari@undiksha.ac.id](mailto:miasari@undiksha.ac.id) (Ni Made Miasari)

Proses pembelajaran di sekolah yaitu proses penyampaian informasi atau pesan dari guru kepada siswa melalui berbagai cara untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran (Septikasari & Frasandy, 2018; Zahwa & Syafi'i, 2022). Tercapainya tujuan pembelajaran sangat ditentukan dengan keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran didalam kelas dan bergantung pada keahlian guru dalam menggunakan metode dan memahami komponen pembelajaran dapat memberikan pembelajaran yang baik bagi siswa (Erwinsyah, 2017; Sulistiyani & Nugroho, 2022). Proses pembelajaran yang baik bagi siswa menurut penelitian terdahulu harus memberikan efektifitas belajar untuk mengembangkan keterampilan berpikir siswa (Hayati et al., 2016; Ulandari et al., 2019). Proses pembelajaran yang diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, dapat membuat siswa terbiasa hanya menimbulkun dan menghafal informasi tanpa memaknai informasi yang diperoleh. Sesuai Permendikbud RI No. 22 tahun 2016 tentang proses pembelajaran menyatakan bahwa proses pembelajaran pada masing-masing instansi pendidikan dapat dilakukan secara interaktif, inspiratif, serta peserta didik diberi motivasi agar dapat berpartisipasi dengan aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik peserta didik (Alawiyah, 2017; Ogrinc et al., 2016). Pada setiap instansi pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi ketercapaian kompetensi lulusan, khususnya dalam kompetensi pengetahuan IPS (Seknun, 2014; Suryadi & Mushlih, 2019).

Kompetensi pengetahuan IPS merupakan suatu ilmu pengetahuan yang lebih banyak membahas tentang kehidupan sosial (Hati, 2021; A. Widodo et al., 2020). Tujuan penting yang dimiliki dalam pelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan sosial, peristiwa, fakta, nilai serta interaksi dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara (Giménez-Dasí et al., 2015; Henry et al., 2013). Dari penjelasan yang dipaparkan, tampaknya diperlukan suatu pembelajaran yang dapat membantu mencapai tujuan tersebut. Penggunaan model, metode, dan strategi pembelajaran dalam kemampuan dan keterampilan guru saat pembelajaran perlu ditingkatkan agar pembelajaran IPS dapat mewujudkan kemampuan dan keterampilan dasar siswa untuk menjadi warga negara yang baik (Latif et al., 2018; Maarof, 2018). Untuk memfokuskan perhatian siswa di era digital ini diperlukan media elektronik berupa video (Khotimah et al., 2019; Rahmatullah et al., 2022). Para pendidik di zaman milenial ini sudah mulai mencari berbagai cara untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan yang salah satunya adalah video pembelajaran. Media video dalam pembelajaran adalah media yang menyajikan suara dan gambar yang bergerak, yang berisikan konsep, prinsip dan prosedur yang membantu siswa untuk memahami materi. Video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video yang melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik sendiri (Atmaja, 2019; Saripudin et al., 2021). Membuat atau merancang suatu video pembelajaran yang bermakna bagi siswa membuat siswa menjadi memahami konsep materi dengan mengkoneksikan pengetahuannya diperlukan langkah-langkah penting dan terstruktur agar memiliki skenario video pembelajaran yang mudah dipahami dan bermakna bagi siswa. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video pembelajaran memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Meskipun di era digital ini teknologi sudah berkembang dengan pesat, tetapi ketersediaan video pembelajaran mengenai jenis-jenis usaha ekonomi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan berbasis model pembelajaran *discovery learning* belum banyak ditemukan. Masih banyak pendidik yang belum mampu menciptakan sebuah video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini secara tidak langsung berpengaruh terhadap tingkat penguasaan siswa pada materi yang sedang dibelajarkan. Antara materi pada video pembelajaran yang disajikan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas tidak sinkron karena video yang disajikan merupakan video pembelajaran yang di unduh dari internet sehingga tidak sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Peserta didik yang disajikan dengan dua hal yang berbeda tentunya akan mengalami kebingungan dan mempengaruhi pemahaman mereka sehingga dapat mengakibatkan pencapaian kompetensi yang rendah. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Dasar, khususnya pada muatan IPS terlihat masih rendahnya tingkat pencapaian kompetensi pengetahuan IPS disebabkan oleh kebanyakan siswa masih menggunakan buku materi, selama ini masih terdapat siswa yang kurang memiliki minat belajar terhadap muatan IPS. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang selama mengikuti proses pembelajaran kurang terfokus dan cepat bosan, selain itu penyampaian materi dalam model mengajar juga dapat mempengaruhi faktor tersebut. Dalam proses pembelajaran telah menerapkan kurikulum 2013, tetapi penerapan model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 belum terlaksanakan secara maksimal. Sesuai kurikulum 2013 ada beberapa model pembelajaran yang perlu

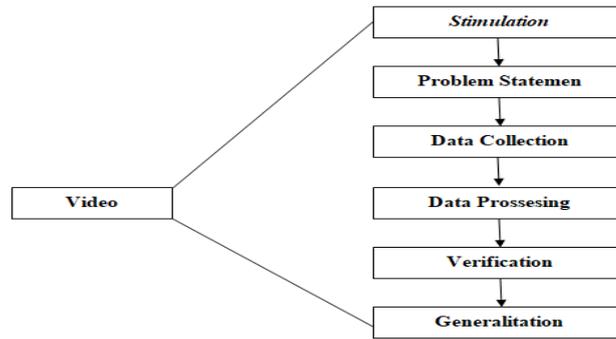
diterapkan, dalam hal ini peneliti memilih salah satu model yaitu model pembelajaran berbasis *discovery learning*. Penelitian terdahulu mengemukakan *discovery learning* adalah model pengembangan kemampuan belajar aktif pada siswa agar bisa investigasi dan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh tepat guna (Hosnan, 2014; Rhosalia, 2017). Pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat sangat penting disampaikan agar siswa mampu memecahkan masalah – masalah yang kompleks dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat.

Beberapa penelitian yang digunakan sebagai kajian relevan dalam penelitian ini yaitu dari penelitian terdahulu mengenai pengembangan perangkat pembelajaran IPS mengadaptasi model *discovery learning* pada materi materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat mendapatkan hasil RPP dan LKS termasuk praktis dengan kategori sangat baik menurut penilaian guru dengan skor kepraktisannya secara berturut-turut sebesar 47 dan 26 (Cahyani & Suniasih, 2022; Nugroho, 2019). Sedangkan menurut penilaian siswa LKS dan proses pembelajaran termasuk praktis dengan kategori baik dan sangat baik. Berdasarkan keterlaksanaan pembelajaran pada siswa dengan guru tergolong praktis dengan rata-rata persentase keterlaksanaan 94,3% dan 96%, disimpulkan bahwa pada penelitian yang dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari penggunaan perangkat pembelajaran dengan model *discovery learning* mendapat respon dalam kategori sangat baik oleh guru dan mendapat respon dalam kategori baik bagi siswa. Penelitian lain yang relevan menunjukkan nilai rata-rata di kelompok eksperimen yaitu dalam 82,08 sedangkan nilai rata-rata kelompok posttest yaitu 70,22, model *discovery learning* terhadap hasil belajar IPS kelas V SD (Kristin & Rahayu, 2016; Putriani & Rahayu, 2018). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada model pembelajaran yang diterapkan yaitu model *discovery learning* pada kelas eksperimen perbedaannya terdapat pada tempat penelitian dan tahun penelitian. Selanjutnya penelitian terdahulu menunjukkan bahwa nilai rata-rata post test kelas eksperimen yaitu: 76,00 rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 7,00 sedangkan kelas kontrol dengan nilai rata-rata post test yaitu 70,02 (Adnyani et al., 2020; Widiatmika et al., 2017).

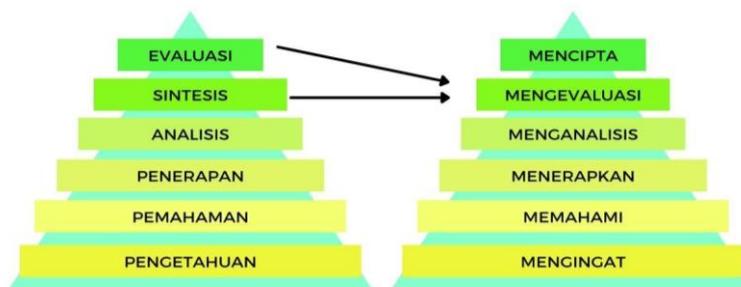
Penelitian tersebut memiliki persamaan pada penelitian ini, dilihat dari model pembelajaran yang digunakan yaitu model *discovery learning* pada kelas eksperimen. Sedangkan perbedaannya yaitu tempat penelitian dan tahun penelitian. Penelitian yang sejalan juga dilakukan oleh Budiyo (2020) dengan penelitian pengembangan media pembelajaran video materi Peran ekonomi untuk SD kelas V mendapat hasil penelitian hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase mencapai 77% dalam kategori layak dan ahli materi menunjukkan presentasi mencapai 84% dalam kategori layak persentase respon siswa 90% dalam kategori sangat baik. Hikmah & Purnamasari (2017) mengenai pengembangan video berbasis aplikasi Camtasia pada materi. Jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat kelas V SD memperoleh hasil validasi media yaitu 95,1% dengan kategori sangat layak dapat dijabarkan untuk validasi ahli media mendapatkan 93,33 persen dan validasi ahli materi 96,86.

Video yang berbasis aplikasi Camtasia efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan dan mendapat respon baik dari siswa 90, 5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis model *discovery learning* praktis dan efektif untuk pembelajaran. Hasil penelitiannya memperoleh hasil yang baik dari produk yang dikembangkan. Bertitik tolak pada penelitian tersebut pada penelitian kali ini, peneliti menerapkan model *discovery learning* untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video. Untuk membantu siswa agar lebih cepat memahami konsep-konsep pembelajaran maka diterbitkanlah sebuah media berupa video pembelajaran yang didasari langkah-langkah atau sintak model pembelajaran *discovery learning* yang terdiri dari enam langkah yaitu: (1) *stimulation* (pemberian rangsangan); (2) *problem statement* (identifikasi masalah); (3) *data collection* (pengumpulan data); (4) *data processing* (pengolahan data); (5) *verification* (pembuktian); dan (6) *generalization* (menarik kesimpulan). Hal ini merupakan karakteristik dari video pembelajaran berbasis model *discovery learning* yaitu hasil kolaborasi dari media dengan model pembelajaran. Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.

Secara umum, pengertian hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Hasil belajar menurut Nawawi (2007) dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi tertentu. Definisi hasil belajar menurut Bloom adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga domain ini sudah direvisi sesuai dengan hirarkinya. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Penelitian

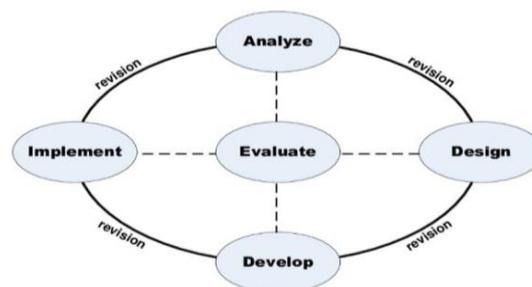


Gambar 2. Tingkat Kognitif Siswa Menurut Bloom

Dari uraian tersebut, maka diperlukan tindakan dalam pembelajaran yaitu mengkolaborasikan antara media dan model pembelajaran berupa pengembangan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar. Dengan pengembangan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat, perhatian siswa dapat terfokuskan, motivasi belajarnya bangkit dan mulai aktif dan kreatif untuk mencari dan menemukan masalah serta dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan keadaan kegiatan-kegiatan kehidupan di masyarakat khususnya dalam jenis-jenis usaha ekonomi. Pembelajaran dengan pengembangan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* dapat melibatkan siswa untuk fokus dan aktif menemukan pengetahuan dan dapat memecahkan masalah-masalah yang ditemui dalam masyarakat terutama dalam jenis-jenis usaha masyarakat sehingga materi tersebut efektif dan efisien. Namun video pembelajaran berbasis *discovery learning* bermuatan IPS pada jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat belum ada. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menciptakn sebuah produk berupa video pembelajaran bermuatan IPS dengan materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat berbasis *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *research development (R&D)*. Prosedurnya menggunakan model pengemabangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: *analisis, desain, development, implementation* dan *evaluation*. Langkah-langkah pengembangan ADDIE dalam penelitian ini dapat disajikan dalam bagan yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tahapan Model ADDIE

Tahapan dalam proses pengembangan media video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat meliputi tahap analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis KD serta indikator untuk mengetahui informasi mengenai media yang dibutuhkan dan materi pada indikator mana yang harus dikembangkan. Pada tahap selanjutnya dilakukan perancangan ide dan konsep dari hasil pada tahap analisis. Proses ini bertujuan untuk memudahkan tahap pengembangan karena memiliki perencanaan yang jelas dan sistematis. Pada tahap desain, peneliti menentukan *hardware* yang digunakan, *flowchart*, dan *story board* dari media video pembelajaran. Pada tahap pengembangan dilakukan produksi video pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan.

Tahap pengembangan terdiri dari persiapan proses syuting video, pengambilan video, proses editing, dan tahap *finishing*. Produk yang sudah berhasil diciptakan selanjutnya melalui tahap implementasi yang terdiri dari uji validasi, uji coba, uji kepraktisan, dan uji efektivitas. Tahap akhir dari pengembangan media video pembelajaran adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi sumatif untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan saat digunakan pada pembelajaran. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, kuesioner dan tes. Metode wawancara dilakukan pada pendahuluan untuk mendapatkan informasi awal tentang kebutuhan guru dalam pembelajaran. Metode kuesioner diberikan kepada responden untuk mengukur aspek-aspek terhadap suatu variabel. Metode tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Khusus instrumen tes dibuat melalui tahap statistik yaitu : validasi tes, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran tes. Instrumen tes dan kuesioner diberikan kepada subjek yang telah ditentukan dan hasilnya berupa skor capaian. Data yang sudah dikumpulkan dianalisis menggunakan dua teknik analisis data yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis ini dilakukan dengan mengelompokkan data kualitatif yang berupa hasil wawancara, kriteria nilai kelayakan media, komentar, tanggapan, kritik dan saran perbaikan. Hasil analisis data kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan. Metode deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data kuantitatif yang diperoleh melalui instrumen dalam bentuk skor. Subjek pada penelitian ini adalah semua siswa kelas V SD Negeri 22 Dangin Puri yang berjumlah 26 orang dan SD Negeri 19 Dangin Puri yang berjumlah 27 orang, ahli sebanyak 2 orang yang merupakan ahli materi dan ahli media video, guru kelas V sebanyak 2 orang yang memberi penilaian terhadap video pembelajaran berbasis *discovery learning* mengenai kepraktisan produk. Sedangkan objek dari penelitian validitas, kepraktisan dan keefektifitasan video pembelajaran berbasis *discovery learning* pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa muatan IPS kelas V sekolah dasar. Khusus untuk uji efektifitas subjek yang digunakan adalah semua siswa kelas V SD Negeri 22 dan SD Negeri 19 Dangin Puri yang berjumlah 26 dan 27 orang. Kisi-kisi dari instrument test yang digunakan disajikan pada [Tabel 1](#).

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Tes Efektivitas Produk

No.	Kompetensi Dasar	Indikator	Tingkat Kognitif			Jumlah Soal
			C4	C5	C6	
1	Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyajahterakan kehidupan masyarakat dibidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	1. Menganalisis jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat	√			10
		2. Menilai jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat.		√		8
		3. Menciptakan jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang tepat didaerah tertentu.			√	2

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha masyarakat. Video dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* yang hasilnya berupa *google drive* yang dapat diproses dengan mengunduh dan menyimpannya atau dibagikan melalui link, serta dapat diputar langsung melalui aplikasi yang digunakan jika sudah di download. Video pembelajaran yang dikembangkan memuat unsur interaktif dan masalah autentik. Gambar yang disajikan disusun semenarik mungkin dan disesuaikan dengan psikologis kelas V. Produk final yang ditampilkan berdasarkan tahap-tahapan dari model pembelajaran *discovery learning*. Tampilan awal video adalah berupa tulisan yang dinarasikan langsung

yang merupakan tahap *stimulation* dan *problem statement*. Untuk menambah wawasan siswa dilanjutkan dengan menayangkan materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang terdiri dari sembilan sub diantaranya : usaha pertanian, usaha perkebunan, usaha peternakan, usaha perikanan, usaha kehutanan, usaha pertambangan, usaha perindustrian. Usaha perdagangan, dan usaha dibidang jasa. Akhir tayangan materi diteruskan dengan tahap ketiga yaitu data *collection* melalui diskusi kelompok, berlanjut ke *verification*, dan terakhir *generalisation*. Kualitas video pembelajaran didapat melalui beberapa tahapan yaitu proses validasi dari validator, uji produk dari para ahli yang relevan, implementasi, dan evaluasi sampai produk final. Hasil validasi video pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 2](#).

**Tabel 2.** Rekapitan Nilai Video pembelajaran

No	Media	Rata-Rata Skor Validator I	Rata-Rata Skor Validator II	Rata-Rata Skor Total	Kategori
1	Video Pembelajaran	4,77	4,61	4,66	Sangat Valid
2	Materi Pembelajaran	4,84	4,69	4,76	Sangat Valid

Selain itu juga dapat dilihat melalui proses validasi kepraktisan dari guru ahli. Hasil validasi kepraktisan video pembelajaran dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** Rekapitan Nilai Kepraktisan Respon Guru

No	Responden	Rata-Rata Skor	Rata-Rata Skor Total	Kategori
1	I	4,53	4,59	Sangat Praktis
2	II	4,66		

Setelah diimplementasikan ke sekolah sasaran hasilnya memenuhi kriteria di atas nilai KKM yang tergolong kategori tuntas. Hal ini dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

**Tabel 4.** Rangkuman Tes Hasil Belajar Siswa

Sampel	Rata-Rata Skor	Kategori
Tes Hasil Belajar A	72,07	Tuntas
Tes Hasil Belajar B	67,29	Tuntas

## Pembahasan

Setelah melalui tahap-tahap penelitian yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE serta melalui proses validasi dari subyek yang terlibat, dan melakukan revisi pada produk yang dikembangkan, penelitian ini akhirnya menghasilkan suatu produk yaitu media video pembelajaran dengan muatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat. Video yang dikembangkan sangat mudah diakses melalui ponsel video yang dikembangkan berformat google drive. Video dapat diperoleh dengan mengunduh dan menyimpannya atau dibagikan melalui link, serta dapat diputar langsung melalui aplikasi yang digunakan jika sudah didownload. Proses pemutarannya boleh melalui ponsel, laptop maupun komputer. Video pembelajaran yang dikembangkan ini bisa digunakan secara daring dan luring. Oleh karena proses belajar mengajar sudah diterapkan secara luring, maka pengembangan video ini dipraktekkan langsung kelapangan sesuai objek yang telah ditentukan. Video pembelajaran memuat materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang diklasifikasikan menjadi 9 bagian yaitu: usaha pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan, kehutanan, pertambangan, perindustrian, perdagangan dan jasa. Gambar-gambar yang menarik serta memiliki efek gerak dipilih dan digunakan. Video juga diberikan musik dan suasana latar yang berbeda-beda sehingga tidak terlihat membosankan. Pada pemaparan materi ditampilkan susunan pembahasan yang teratur per sub-sub materi dan setiap sub materi diselingi dengan pertanyaan sesuai materi yang dihubungkan dengan masalah di lingkungan masyarakat yang pernah dilihat langsung oleh siswa. Tujuan diberikan pertanyaan setiap sub materi adalah untuk memancing atau merangsang intelegensi pengetahuan siswa agar aktif dan kreatif sehingga materi dapat dipahami dengan baik dan melekat ([Amini et al., 2023](#); [Supriyono, 2018](#)). Tampilan awal video pembelajaran berbasis model discovery learning menayangkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran ([Astiti et al., 2021](#); [Harefa et al., 2022](#)). Selanjutnya ulasan singkat tentang kondisi alam negara Indonesia, sebagai pembatas untuk menuju materi dari sub per sub yang dapat menarik dan sangat bermanfaat untuk kelangsungan hidup masyarakat. Bagi masyarakat yang

cerdas dan kreatif dapat menemukan celah-celah cemerlang untuk mengembangkan jenis-jenis usaha ekonomi yang relevan untuk meningkatkan perekonomian.

Sesuai julukan negara Indonesia yaitu negara “Negara Agraris” maka materi pertama ditayang adalah usaha pertanian lanjut perkebunan, peternakan, perikanan, kehutanan, pertambangan, perindustrian, dan perdagangan serta usaha jasa. Pada sub-sub materi ditayangkan pertanyaan sebagai umpan balik dan membangkitkan nalar siswa agar aktif dan kreatif untuk menemukan masalah-masalah yang autentik yang pernah dialami atau ditemukan di masyarakat sehingga tercipta sikap interaktif yang positif. Pengembang mengemasnya dengan melakukan kegiatan tanya jawab secara lisan sehingga suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan (Abusmar, 2013; Fakhurrizi, 2018). Unsur interaktif ditunjukkan dari respon siswa dalam hal menjawab pertanyaan selama penayangan video pembelajaran. Setelah penayangan video berakhir siswa diarahkan berkelompok untuk berdiskusi mendata dan menganalisis masalah-masalah yang ditemukan di masyarakat yang berkaitan dengan materi jenis-jenis usaha ekonomi serta mampu menemukan solusinya. Untuk menciptakan solusi yang terbaik dalam peluang usaha agar kegiatan ekonomi meningkat. Hasil diskusi kelompok dipresentasikan kepada kelompok-kelompok lain. Dari presentasi dan respon siswa, pengembang dapat menyimpulkan bahwa materi mampu dipahami oleh siswa atau tidak.

Video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar dikembangkan dengan memiliki karakteristik yang membuatnya berbeda dengan video pembelajaran yang lainnya. Adapun karakteristik video pembelajaran yang dikembangkan meliputi: (1) isinya khusus mengenai video pembelajaran berbasis model *discovery learning* pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar dengan durasi waktu 20 menit; (2) video pembelajaran yang ditayangkan memuat masalah yang autentik; (3) video pembelajaran dikembangkan bisa berinteraktif dengan siswa. Kelayakan dari video pembelajaran berbasis model *discovery learning* yang dikembangkan dapat dilihat dari kuesioner validasi oleh validator dan hasil belajar IPS setelah menonton video yang dikembangkan. Aspek validasi dari video pembelajaran menggunakan pedoman dari penelitian terdahulu dengan beberapa aspek pengukuran (Riyana, 2007). Aspek yang diukur yaitu aspek fungsi dan manfaat, aspek visual, aspek audio dan aspek infografis.

Tujuan pembelajaran telah jelas dipaparkan pada awal video dengan penyampaian yang disesuaikan dengan karakter siswa untuk kelas V Sekolah Dasar. Pengembang membuat sebuah ilustrasi yang disesuaikan dengan materi menggunakan contoh-contoh nyata yang ada dan terjadi di masyarakat Indonesia. Gambar contoh nyata yang tidak ada di daerahnya sendiri diakses dari Youtube, sehingga pengetahuan dan wawasan siswa semakin bertambah. Materi disampaikan secara jelas, gambar-gambar yang ditampilkan bergerak dan terlihat jelas serta menarik. Bentuk huruf mudah dibaca dan tetap menggunakan unsur keindahan agar menarik dibaca bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa. Dengan demikian video yang dikembangkan memenuhi semua aspek yang diminta dengan kategori sangat valid dan layak digunakan. Ditinjau dari segi kepraktisan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* dapat dilihat dari hasil penilaian respon guru. Pada saat pengembang menguji cobakan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* didampingi sekaligus dinilai oleh guru ahli yaitu guru wali kelas V itu sendiri. Beserta membantu menyiapkan sarana pemutaran video pembelajaran tersebut di kelas. Setelah direkap hasil penelitian dari 2 orang guru ahli dan 6 orang respon siswa yang terdiri dari 2 siswa yang daya tangkapnya tinggi, 2 orang siswa yang daya tangkapnya sedang dan 2 orang siswa yang daya tangkapnya rendah, maka dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat sangat praktis digunakan. Keefektifan dari video pembelajaran dilihat dari ketuntasan tes hasil belajar IPS yang dimiliki siswa setelah belajar berbantuan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha masyarakat yang dikembangkan (Indri, 2022; Safira et al., 2021; Sukmanasa et al., 2019). Instrumen tes hasil belajar IPS berjumlah 20 butir diantaranya 10 butir berupa tes pilihan ganda, 8 butir tes menjodohkan, dan 2 butir tes uraian. Kedua puluh butir tes tersebut sudah mengandung kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) dan mengacu pada model soal AKM. Tes yang dibuat telah disesuaikan dengan kisi-kisi tes yang merupakan penjabaran dari kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan rata-rata skor tes hasil belajar siswa yang telah memenuhi kriteria ketuntasan 100% dengan nilai rata-rata 72,07 maka dapat dinyatakan bahwa video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar (Hong & Melville, 2018; Zhang et al., 2016). Hasil temuan dari penelitian ini memiliki beberapa implikasi yaitu menyajikan suatu pendekatan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video. Penerapan model *discovery learning*, penggunaan gambar, efek gerak, dan elemen interaktif seperti pertanyaan serta diskusi kelompok berkontribusi pada peningkatan metode pembelajaran yang lebih menarik. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan video

pembelajaran berbasis model *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Ini memberikan kontribusi penting dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Selain itu, penelitian ini juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan yaitu melibatkan sampel siswa dan guru yang relatif kecil. Hal ini dapat membatasi generalisasi hasil ke populasi yang lebih besar. Untuk memperkuat temuan, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dapat dianggap. Keterbatasan waktu 20 menit dalam video pembelajaran mungkin membatasi kedalaman materi yang dapat disampaikan. Studi lebih lanjut dapat mempertimbangkan pengembangan video yang lebih panjang atau strategi pembelajaran tambahan. Rekomendasi yang relevan berdasarkan keterbatasan tersebut yaitu Melibatkan sampel yang lebih besar dari berbagai sekolah atau daerah untuk memvalidasi temuan ini dalam berbagai konteks. Mengembangkan materi tambahan atau video yang dapat digunakan bersama video utama untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan ini telah berhasil mengembangkan video pembelajaran yang berbasis video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat yang valid, efektif dan praktis serta memiliki karakter yang membedakannya dengan video pembelajaran yang lainnya. Adapun karakteristik video pembelajaran dalam penelitian ini yaitu: (1) video pembelajaran ini khusus mengenai video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat dan ditayangkan dengan durasi waktu 20 menit. (2) video pembelajaran ini memuat masalah yang autentik. Gambar-gambar atau cuplikan ilustrasi yang ditampilkan pada video berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari dimasyarakat, (3) video yang dikembangkan bersifat interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video yang dihasilkan merupakan video pembelajaran yang valid berdasarkan penilaian validator yaitu dengan rata-rata skor 4,55 dari skor maksimum 5,0. Keefektifan dari video pembelajaran dilihat dari ketuntasan tes hasil belajar IPS yang dimiliki siswa setelah belajar berbantuan video pembelajaran berbasis model *discovery learning* bermuatan IPS pada materi jenis-jenis usaha masyarakat. Nilai rata-rata 72,0 dari skor maksimum serta 100 yang tergolong kategori tuntas. Berdasarkan hasil tersebut, video pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Abusmar, A. (2013). Penerapan Metode Tanya Jawab Dan Demonstrasi Dalam Pembelajaran Fiqih Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X Ipa Pada Man Kuala Makmur Kabupaten Simeulue. *Jurnal Serambi Ilmu*, 14(2), 92–97. <https://doi.org/10.32672/si.v17i2.541>.
- Adnyani, N. P. S., Manuaba, I. S., & Putra, D. K. N. S. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 398–408. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.27428>.
- Alawiyah, F. (2017). Standar nasional pendidikan dasar dan menengah. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 8(1), 81–92. <https://doi.org/10.46807/aspirasi.v8i1.1256>.
- Amini, A., Harahap, H., Harahap, I., Putri, N. A., & Nasution, N. A. (2023). Strategi Pembelajaran Guru untuk Keefektifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 21 Serbelawan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 4119–4128. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11667>.
- Astiti, N. K. A., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jeaar.v5i3.36695>.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran*, 1(2), 131–140. <https://doi.org/10.15294/panjar.v1i2.29722>.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>.
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>.

- Erwinsyah, A. (2017). Manajemen pembelajaran dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas guru. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(1), 69–84. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/517>.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>.
- Giménez-Dasí, M., Fernández-Sánchez, M., & Quintanilla, L. (2015). Improving Social Competence Through Emotion Knowledge in 2-Year-Old Children: A Pilot Study. *Early Education and Development*, 26(8), 1128–1144. <https://doi.org/10.1080/10409289.2015.1016380>.
- Harefa, S. S. M., Harefa, A. R., & Lase, S. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Discovery Learning pada Materi Dimensi Tiga Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Lotu. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 637–652. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1454>.
- Hati, S. T. (2021). Social Studies Education Responding to the Challenges of the 21st Century: A Critique of Learning Practices in Elementary Education. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5573–5582. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1718>.
- Hayati, W. I., Utaya, S., & Astina, I. K. (2016). Efektivitas Student Worksheet Berbasis Project Based Learning Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(3), 468–474. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i3.6174>.
- Henry, S. G., Holmboe, E. S., & Frankel, R. M. (2013). Evidence-based competencies for improving communication skills in graduate medical education: A review with suggestions for implementation. *Medical Teacher*, 35(5), 395–403. <https://doi.org/10.3109/0142159X.2013.769677>.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “ Bang Dasi ” Berbasis Aplikasi. 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>.
- Hong, J. E., & Melville, A. (2018). Training Social Studies Teachers to Develop Inquiry-Based GIS Lessons. *Journal of Geography*, 117(6), 229–244. <https://doi.org/10.1080/00221341.2017.1371205>.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad-21*. Galia Indonesia.
- Indri, I. S. W. (2022). Implementation of Guided Discovery Learning Model with Videos for Learning on Students’ Science Learning Outcomes in Elementary School Students. *Child Education Journal*, 4(3), 224–236. <https://doi.org/10.33086/cej.v4i3.3147>.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.22657>.
- Kristin, F., & Rahayu, D. (2016). Pengaruh penerapan model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 84–92. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p84-92>.
- Latif, R., Mumtaz, S., Mumtaz, R., & Hussain, A. (2018). A comparison of debate and role play in enhancing critical thinking and communication skills of medical students during problem based learning. *Biochemistry and Molecular Biology Education*, 46(4), 336–342. <https://doi.org/10.1002/bmb.21124>.
- Maarof, N. (2018). The effect of role-play and simulation approach on enhancing ESL oral communication skills. *International Journal of Research in English Education*, 3(3), 63–71. <https://doi.org/10.29252/ijree.3.3.63>.
- Nawawi, H. (2007). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Gajahmada, University Press.
- Nugroho, D. A. (2019). Pengembangan perangkat pembelajaran geometri dengan mengadaptasi model CORE untuk meningkatkan efikasi diri. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 39–52. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.11599>.
- Ogrinc, G., Davies, L., Goodman, D., Batalden, P., Davidoff, F., & Stevens, D. (2016). SQUIRE 2.0—Standards for Quality Improvement Reporting Excellence—revised publication guidelines from a detailed consensus process. *Journal of the American College of Surgeons*, 222(3), 317–323. <https://doi.org/10.1016/j.jamcollsurg.2015.07.456>.
- Pusvitasari, R. (2021). Human Resource Management in Improving The Quality of Education. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 125–135. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v5i2.2549>.
- Putriani, D., & Rahayu, C. (2018). The effect of discovery learning model using sunflowers in circles on mathematics learning outcomes. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 1(1), 22–25. <https://doi.org/10.33122/ijtmer.v1i1.26>.
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). Digital era 4.0: The contribution to education and student psychology. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 89–107. <https://doi.org/10.21744/lingcure.v6nS3.2064>.

- Rhosalia, L. A. (2017). Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Versi 2016. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 1(1), 59–77. <https://doi.org/10.30587/jtiee.v1i1.112>.
- Riyana, C. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Safira, I., Wahid, A., Rahmadhanningsih, S., Nurhayati, N., Suryadi, A., & Swandi, A. (2021). The Relationship between Students' Learning Motivation and Learning Outcomes through Guided Discovery Model Assisted Video and Interactive Simulation. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 145–153. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i2.5107>.
- Saripudin, D., Yulifar, L., & Anggraini, D. N. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Replika Sejarah dan Peta E-Pen Bagi Guru-Guru SMA/MA. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i1.76>.
- Seknun, M. Y. (2014). Telaah kritis terhadap perencanaan dalam proses pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 80–91. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a6>.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v8i2.1597>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Majid, R. A. (2019). Use of learning video media on human and environmental subthema. *JHSS (Journal Of Humanities And Social Studies)*, 3(2), 72–75. <https://doi.org/10.33751/jhss.v3i2.1459>.
- Sulistiyani, E. T., & Nugroho, W. (2022). The learning management system (lms) acceptance level in learning teacher performance (TAM approach). *Dinasti International Journal of Digital Business Management*, 3(5), 774–782. <https://doi.org/10.31933/dijdbm.v3i5.1383>.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>.
- Suryadi, R. A., & Mushlih, A. (2019). *Desain dan Perencanaan Pembelajaran*. Deepublish.
- Tahir, W. (2017). Pengembangan manajemen sumber daya manusia terhadap peningkatan mutu pendidikan. *Inspiratif Pendidikan*, 6(1), 1–14. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i1.3578>.
- Ulandari, N., Putri, R., Ningsih, F., & Putra, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 227–237. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i2.99>.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas Iv Sd Gugus Letda Made Putra Tahun Pelajaran 2016/2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v5i2.11786>.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>.
- Widodo, H. (2016). Potret pendidikan di Indonesia dan kesiapannya dalam menghadapi masyarakat ekonomi Asia (MEA). *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 13(2), 293–308. <https://doi.org/10.21154/cendekia.v13i2.250>.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>.
- Zhang, X., Anderson, R. C., Morris, J., Miller, B., Nguyen-Jahiel, K. T., Lin, T. J., & Hsu, J. Y. L. (2016). Improving Children's Competence as Decision Makers: Contrasting Effects of Collaborative Interaction and Direct Instruction. *American Educational Research Journal*, 53(1), 194–223. <https://doi.org/10.3102/0002831215618663>.