



Rosa Kusuma Arfianti¹
 Supriyono²
 Ahmad Syafi'i³

PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS DENGAN METODE DISCOVERY LEARNING DAN MEDIA WAYANGAN UNTUK SISWA KELAS V SD DJAMA'ATUL ICHWAN SURAKARTA

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran Discovery Learning dengan media wayangan di kelas V SD Djama'atul Ichwan Surakarta. Berdasarkan hasil pre-test, hanya 28,57% siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), menunjukkan bahwa metode konvensional yang digunakan sebelumnya kurang efektif. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Model Discovery Learning dipadukan dengan media wayangan yang dekat dengan budaya siswa untuk meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan, di mana pada siklus pertama 67,85% siswa mencapai KKM, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 93%. Penggunaan model Discovery Learning berbantuan media wayangan terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Kata Kunci: Discovery Learning, Media Wayangan, Hasil Belajar.

Abstract

This study aims to improve student learning outcomes in social studies subjects through the application of the Discovery Learning learning model with puppet media in class V of Djama'atul Ichwan Elementary School in Surakarta. Based on the pre-test results, only 28.57% of students reached the minimum completeness criteria (KKM), indicating that the conventional methods used previously were less effective. This class action research was conducted in two cycles, where each cycle consisted of two meetings. The Discovery Learning model was combined with wayangan media which is close to the students' culture to increase their interest and involvement in the learning process. The results showed a significant increase, where in the first cycle 67.85% of students reached the KKM, and in the second cycle it increased to 93%. The use of Discovery Learning model assisted by wayangan media proved to be effective in creating interactive, fun learning, as well as improving students' overall learning outcomes.

Keywords: Discovery Learning, Wayangan Media, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan komponen penting bagi kehidupan manusia karena pendidikan dapat mempengaruhi segala aspek kehidupan. Pendidikan adalah suatu proses memperoleh ilmu pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan, yang berarti seluruh tahapan pengembangan pengetahuan dan perilaku untuk mendapatkan pengalaman dalam hidupnya. Pendidikan tidak jauh dari kegiatan belajar. Menurut Gagne (1977:3) dalam (Rifai, 2018) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan.

¹ Universitas Muhammadiyah Surakarta

² SD Djama'atul Ichwan

email: rosakusumaar@gmail.com, sup416@ums.ad.id, asfikva82@gmail.com

Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa ditekankan dalam Kurikulum Merdeka (Wahyudin et al., 2024). Prinsip pembelajaran berpusat pada siswa memberikan dasar pemahaman bahwa pembelajaran harus melayani kebutuhan siswa, dan jika capaian belajar dan kecepatan belajar tiap siswa berbeda-beda, maka pembelajaran juga mestinya didesain untuk melayani keragaman tersebut. Model pembelajaran *discovery learning* merupakan salah satu contoh pendekatan yang menekankan pada keaktifan siswa.

Model pembelajaran *discovery learning* atau pembelajaran penemuan merupakan teori belajar yang didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang diharapkan siswa itu sendiri yang menemukan dan mengorganisasikan hasil proses dari pembelajaran tersebut sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner, bahwa: ³“Discovery Learning can be defined as the learning that takes place when the student is not presented with subject matter in the final form, but rather is required to organized it him self”. Dari pemikiran Bruner itu berisi pendapat dari Piaget yang menyatakan bahwa anak harus selalu berperan aktif di dalam kelas dalam proses pembelajaran. Bruner memakai metode yang disebutnya *discovery learning*, dimana murid mengorganisasi bahan yang dipelajari dengan suatu bentuk akhir (Wahyudin et al., 2024) Pelaksanaan model pembelajaran *discovery learning* mengharuskan siswa untuk menjadi lebih aktif untuk mencari, menyelidiki, menelusuri informasi dan pengetahuan serta serta menuntun siswa untuk dapat mengolah informasi dan pengetahuan dalam pemecahan masalah yang diberikan guru sehingga informasi dan pengetahuan yang diperoleh siswa akan lebih lama tersimpan dalam ingatan siswa. Dalam hal ini, guru menjadi fasilitator atau pembimbing bagi siswa dalam mengola informasi yang didapatkan.

Menurut Strauning (2023), hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan, siswa akan semakin tertarik untuk belajar dan siswa akan merasa senang belajar. Wayangan merupakan salah satu permainan tradisional yang sedang booming di kalangan siswa Surakarta. Wayangan adalah permainan menumpuk wayang di tengah kemudian salah satu pemain menepuk tangan ke lantai hingga gambar terbalik berjatuh karena hembusan angin dari tangan, gambar yang terbalik itu menjadi hak milik pemain yang menepuk. Ide permainan ini sebagai media pembelajaran merupakan hal baru yang menarik. Ketertarikan siswa yang tinggi pada permainan ini mampu menarik perhatian dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dipadukan dengan media wayangan, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang tangguh atau *powerfull learning area* (NCSS,1994:3;Brophy & Alleman, 2008: 39-40; Sunal & Haas, 2010). Materi di dalamnya berupa konsep yang kompleks sehingga tidak cukup apabila hanya dipelajari dengan membaca atau mendengarkan penjelasan guru. Sebagian besar guru memandang pembelajaran IPS dapat dituntaskan dengan pembelajaran konvensional sehingga siswa terbiasa dengan pembelajaran di kelas yang bersifat *teacher centered*. Namun, pendekatan tersebut tidak sejalan dengan prinsip kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat siswa.

Berdasarkan hasil pre-test mata pelajaran IPS dengan materi warisan budaya di kelas V SD Djama'atul Ichwan Surakarta menunjukkan bahwa hasil belajar siswa tergolong sedang. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil observasi dan pre-test menunjukkan bahwa hanya 46% siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Kondisi internal mencakup kondisi fisik, seperti kesehatan jasmani siswa; kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual dan emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan siswa dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Faktor eksternal yang mempengaruhi seperti tingkat kesulitan materi belajar, tempat belajar, iklim, dan suasana lingkungan dan budaya masyarakat yang akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar siswa (Rifai, 2018)

Selain faktor tersebut, Syah (Hasanah, 2021) menjelaskan bahwa ada faktor tambahan yang mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor pendekatan pembelajaran meliputi model pembelajaran, metode pembelajaran, dan strategi pembelajaran. Pada kenyataannya, sebagian besar guru kelas masih mengandalkan metode pengajaran konvensional dalam kegiatan pembelajaran. Metode ini cenderung berfokus pada peran guru sebagai pusat utama, sementara siswa hanya mendengarkan penjelasan dan belajar dari buku teks yang tersedia di sekolah. Akibatnya, siswa sering merasa bosan dan kurang termotivasi karena proses pembelajaran yang

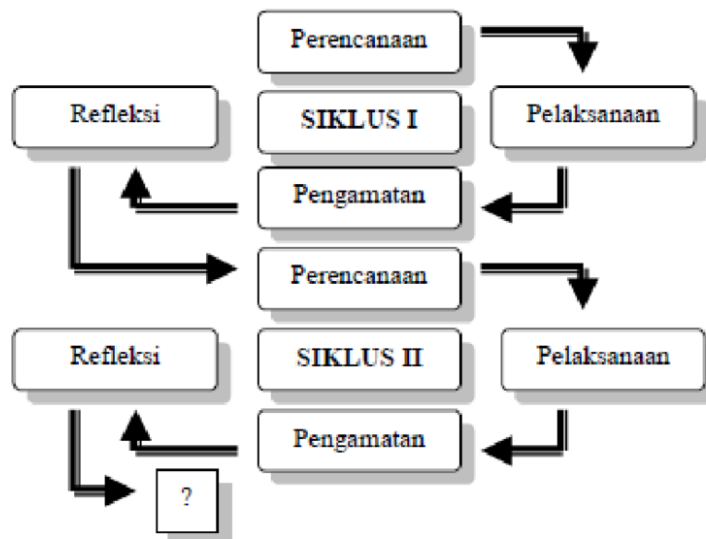
monoton dan kurang interaktif. Kondisi ini berdampak pada pencapaian hasil belajar yang kurang memuaskan.

Solusi untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS yaitu dengan diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning yang diperkaya dengan media wayangan. Model ini dapat membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran dan hasil belajar mereka menjadi lebih optimal. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yaitu oleh (Gulo, 2022) menjelaskan bahwa penggunaan model discovery learning membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sebesar 85,31%. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, 2020) membuktikan bahwa model pembelajaran discovery learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa 82,50%. Berbeda dengan penelitia-penelitia terdahulu yang digunakan sebagai rujukan, penelitian ini menggabungkan antara model pembelajaran discovery learning dengan media wayangan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pada hasil belajar IPS menggunakan model discovery learning dengan berbantuan media wayangan untuk siswa kelas V SD Djama'atul Ichwan Surakarta

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas atau PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Sanjaya, 2016). Menurut Kemmis & Mc. Taggart, penelitian tindakan kelas memiliki empat tahapan yaitu (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) pengamatan; dan (4) refleksi. Secara keseluruhan keempat tahapan dalam PTK membentuk suatu siklus. Jika siklus pertama tidak sesuai dengan tujuan peneliti maka dapat dilakukan siklus-siklus berikutnya yang saling berkesinambungan. Sebelum siklus berlangsung, biasanya diawali oleh suatu tahapan pra-PTK yang meliputi identifikasi masalah, analisis masalah, rumusan masalah, dan rumusan hipotesis tindakan (Aqib, 2017). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan masing-masing dua kali pertemuan pada setiap siklusnya. Berikut gambaran siklus penelitian tindakan kelas oleh Kemmis & Mc. Taggart:



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc. Taggart

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 5D SD Djama'atul Ichwan Surakarta sebanyak 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik tes dan non tes. Tes ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman pada mata pelajaran IPS materi warisan budaya yang diberikan dalam bentuk tes objektif.

Teknik penilaian non tes dilakukan melalui observasi keterampilan guru, observasi peserta didik, serta dokumentasi. Sanjaya, (2017:92) mengemukakan bahwa analisis data merupakan proses mengolah dan menginterpretasi data dengan maksud untuk mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya agar bermakna dan memiliki arti yang jelas sesuai tujuan penelitian.

Analisis data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) dapat dilakukan dengan mengkolaborasikan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif didapat dari deskripsi presentase nilai peserta didik yang telah dirata-rata dan ditetapkan keberhasilan individu ataupun keberhasilan dalam klasikal sesuai target yang ditetapkan. Untuk menganalisis peningkatan dan presentase hasil peserta didik diberikan evaluasi berupa soal tes pada setiap siklus dalam setiap pertemuannya. Data kualitatif dalam penelitian ini berasal dari hasil observasi peserta didik, observasi keterampilan guru serta catatan harian yang kemudian dikaitkan dengan data kuantitatif sebagai dasar untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik melalui model pembelajaran discovery learning. Indikator keberhasilan ini adalah ketuntasan siswa secara individu dicapai bila telah memperoleh nilai sesuai KKM yang ditetapkan disekolah yaitu 71. Sedangkan 80% dari jumlah siswa mengalami ketuntasan belajar klasikal maka penelitian ini dianggap selesai.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar

Interval	Kategori Hasil Belajar
00-70	Kurang
71-80	Cukup
81-90	Tinggi
91-100	Sangat Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran discovery learning dengan berbantuan media wayangan untuk muatan pembelajaran IPS kelas V materi warisan budaya semester genap SD Djama'atul Ichwan Surakarta tahun pelajaran 2023/2024. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif melalui model pembelajaran discovery learning. Hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif secara klasikal dinyatakan mengalami kenaikan apabila persentase ketuntasan klasikal lebih dari 75% dengan nilai rata-rata hasil melampaui nilai 75.

Tabel 2. Hasil Belajar Pra-Siklus

Deskripsi	Pra-Siklus
Jumlah peserta didik yang tuntas KKM	8
Jumlah peserta didik yang tidak tuntas KKM	20
Persentase peserta didik yang tuntas KKM	28,57%
Persentase peserta didik yang tidak tuntas KKM	71,43%
Nilai rerata kelas	61,3
Nilai paling tinggi	90
Nilai paling rendah	30

Hasil penilaian sebelum dilakukannya tindakan menunjukkan bahwa hanya 8 siswa yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), dengan persentase sebesar 28,57%. Sebaliknya, terdapat 20 siswa yang belum mencapai KKM, mewakili 71,43% dari jumlah keseluruhan siswa. Nilai rata-rata kelas tercatat sebesar 61, dengan nilai tertinggi mencapai 90 dan nilai terendah sebesar 30. Data ini menggambarkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa

pada mata pelajaran IPS kelas V, sehingga diperlukan perbaikan atau inovasi dalam pendekatan pembelajaran.

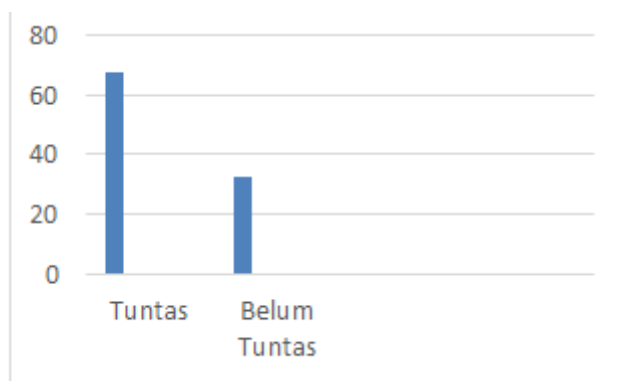
Rendahnya pencapaian ketuntasan ini pada mata pelajaran IPS diatasi melalui penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus I dan II, peneliti terlebih dahulu melakukan perencanaan sesuai dengan model penelitian Kemmis dan Taggart. Dalam tahap perencanaan ini, peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar, sumber belajar, serta instrumen penilaian. Pada tahap pelaksanaan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka dalam dua pertemuan untuk setiap siklus, dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* yang dibantu oleh media wayangan. Di akhir setiap tindakan, siswa diberikan evaluasi untuk mengukur hasil belajar kognitif mereka. Peneliti kemudian melakukan observasi untuk mengamati peningkatan hasil belajar siswa selama satu siklus. Pada tahap refleksi, jika belum ada peningkatan, maka dilakukan perbaikan. Namun, jika hasil belajar siswa mengalami peningkatan, penelitian dianggap selesai.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus I diperoleh skor rata-rata 78,21 dengan skor paling rendah 50 dan skor tertinggi 100 serta siswa yang memperoleh skor ≥ 71 dari jumlah siswa seluruhnya sebanyak 19 siswa. Hasil rekapitulasi nilai siswa dapat dilihat pada rentang tabel di bawah ini.

Tabel 3 Perolehan Nilai Siswa Siklus 1

Rentang Nilai	Frekuensi
81 - 100	13
61 - 80	8
41 - 60	6
21 - 40	1
0 - 20	0

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa masih ada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar di siklus 1. Sebanyak 9 siswa masih belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan yaitu 71. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 2 Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa sebanyak 32,21% siswa masih belum tuntas, artinya kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 belum menampakkan hasil optimal bagi siswa dalam mencapai nilai kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan oleh guru. Terlihat bahwa rata-rata nilai siswa di kelas hanya mencapai angka 78,91 serta ketuntasan belajar di kelas 5 hanya mencapai 67,85%. Dengan demikian perlu ditingkatkan lagi agar pada siklus 2 siswa dapat mencapai nilai optimal.

Tabel 4. Perolehan Nilai Siswa Siklus 2

Rentang Nilai	Frekuensi
81 - 100	22

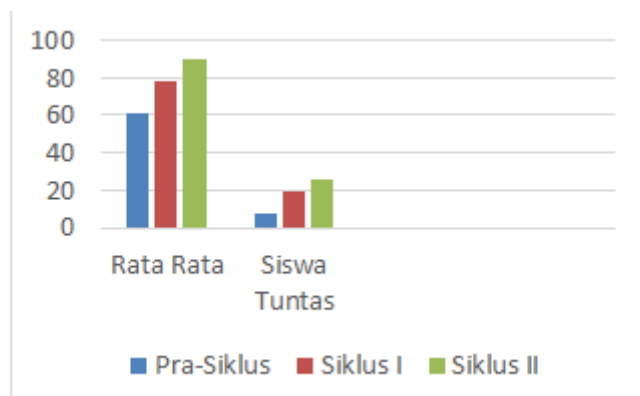
71 - 80	4
0 - 70	2

Tabel 4 memaparkan hasil belajar menggunakan model Discovery Learning dengan media wayangan, siklus 2 menunjukkan siswa yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan sekitar 93%, siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan sebesar 7%. Hasil siklus 2 ini lebih meningkat daripada hasil sebelumnya. Pemaparan perbedaan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pra-Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Kategori	Interval Nilai	Pra Siklus Frekuensi	%	Siklus 1 Frekuensi	%	Siklus 2 Frekuensi	%
1.	Tidak Tuntas	0-70	20	71,43%	9	32,14%	2	7%
2.	Tuntas	71-100	8	28,57%	19	67,85%	26	93%
Nilai Tertinggi			90		100		100	
Nilai Terendah			30		40		70	
Rata-Rata			61,3		78,21		90,35	

Data pada tabel di atas menunjukkan analisis ketuntasan siswa terhadap mata pelajaran IPS dengan menggunakan metode discover learning dan media wayangan pada setiap siklusnya. Tabel tersebut menunjukkan peningkatan yang terjadi mulai dari tahap sebelum dilakukan tindakan, siklus I, dan siklus II. Ketuntasan pada pra siklus berada pada 28,57% di mana dari 28 siswa hanya 8 orang yang mampu mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan oleh guru. Pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan yang sangat signifikan yaitu pada siklus I terdapat 67,85% siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum, yaitu sebanyak 19 siswa dari 28 jumlah keseluruhan. Masih ada 9 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum. Kemudian pada akhir siklus II hasil belajar siswa semakin meningkat yaitu sebesar 93% dengan 26 siswa tuntas dan 2 siswa belum tuntas memenuhi kriteria ketuntasan minimum.



Gambar 3 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

Dari gambar di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat pada setiap siklusnya. Artinya penggunaan metode discovery learning dalam pembelajaran IPS dengan berbantuan media wayangan ini memiliki pengaruh yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian siklus ini dapat diakhiri pada siklus II.

Dalam model pembelajaran Discovery Learning, siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebelum menggunakan metode ini (pada saat pretest), siswa hanya mengalami pembelajaran dengan metode konvensional, di mana mereka cenderung pasif menerima informasi tanpa berusaha menemukan konsep secara mandiri. Hal ini membuat siswa jarang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, yang akhirnya menyebabkan kebosanan dan minimnya kesempatan

untuk mengembangkan pemahaman mereka. Akibatnya, kemampuan siswa tidak berkembang secara optimal, sehingga hasil belajar yang dicapai kurang memuaskan. Berdasarkan uji statistika yang dilakukan oleh peneliti, model Discovery Learning terbukti berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian dimulai dengan pretest dan diakhiri dengan memberikan posttest dan dapat diketahui rata-rata dari pretest dan posttest dalam Gambar 3. Hal ini sependapat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2015) dari Universitas PGRI Semarang dalam hasil penelitiannya bahwa dalam hasil penelitiannya bahwa pembelajaran yang dilakukan menggunakan model Discovery Learning berpengaruh meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran menggunakan model Discovery Learning memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih percaya diri, aktif dalam proses belajar, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan. Hal ini juga mendorong minat siswa terhadap mata pelajaran IPS Penggunaan media wayangan dalam penerapan model Discovery Learning menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian, model ini mampu menciptakan proses belajar yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Penelitian yang telah dilakukan Oleh (Cintia et al., 2018) menjelaskan bahwa model pembelajaran discovery learningi sangat membantu dalam upaya peningkatan kemampuan berikir kreatif dan hasil belajar siswa di kelas V tingkat sekolah Dasar. Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Puspitasari & Nurhayati, 2019) menemukan bahwa model pembelajaran discovery learning memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti, model discovery learning dengan bantuan media wayangan terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, penelitian-penelitian tersebut memiliki beberapa kekurangan yang kemudian diperbaiki dalam penelitian ini. Penelitian ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain: (1) menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan mengintegrasikan kebudayaan lokal yang dekat dengan lingkungan mereka, dan (2) memanfaatkan media serta contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari siswa. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS, khususnya materi warisan budaya. Pada akhirnya, penerapan model discovery learning dengan bantuan media wayangan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Djama'atul Ichwan Surakarta.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Discovery Learning dengan bantuan media wayangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS. Penggunaan media yang relevan dengan budaya lokal membuat siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih mudah memahami materi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dari pra-siklus hingga siklus II, dengan persentase ketuntasan siswa yang meningkat dari 28,57% menjadi 93%. Oleh karena itu, model Discovery Learning berbantuan media wayangan sangat direkomendasikan sebagai alternatif metode pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2017). *PTK Penelitian Tindakan Kelas SD / MI* (R. Kr (ed.); 1st ed.). Ar-Ruzz Media.
- Cintia, N. I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 67–75. <https://doi.org/10.21009/pip.321.8>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Hasanah, R. (2021). *Gaya Belajar Learning Style*. In *Literasi Nusantara* (Cetakan 1.). Literasi Nusantara.
- Puspitasari, Y., & Nurhayati, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93–108.

- <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Rahayu, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Dengan Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 105.
- Rifai, A. (2018). *Psikologi Pendidikan: Hakikat Psikologi Pendidikan* (C. Anni (ed.)). Universitas Negeri Semarang.
- Sanjaya, W. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Pertama)*. KENCANA.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Kemendikbud, 1–143.