JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan dan Ilmu Sosial *(e-ISSN. 3026-1570)*
Vol. 2 No. 2 , OKTOBER 2024 *(p-ISSN. 3026-2089)*

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar

Anisa Zahro Salsabila Pramista[1]*, Mellia Nor Halifah[2], Rafika Siyami Qodriyah[3], Surya Adam Zainu Nasrullah[4], Fina Fakhriyah[5], Nur Fajrie[6]

[1,2,3,4,5,6] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendiddikan, Universitas Muria Kudus, Indonesia
*Email: zahro5991@gmail.com

ABSTRAK
Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV di SDN 3/4 Margoyoso. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan naratif, data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara untuk mendapatkan gambaran yang mendalam tentang kondisi kelas dan proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa. Media ini memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam materi IPS, khususnya terkait peta Indonesia, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan video animasi, memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS. Kesimpulannya, penerapan media pembelajaran berbasis video animasi memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS); Media Pembelajaran; Vidio Animasi.

ABSTRACT
This study aims to analyzing of using animated video-based learning media in learning Social Studies (IPS) for grade IV students at SDN 3/4 Margoyoso. Using a qualitative research method with a narrative approach, data was collected through observation and interviews to get an in-depth picture of classroom conditions and the learning process. The results showed that the use of animated videos as learning media was able to increase students' enthusiasm and learning spirit. This media makes it easier for students to understand abstract concepts in social studies material, especially related to the map of Indonesia, in a more interesting and interactive way. In addition, the use of animated videos has a significant effect on increasing students' knowledge in social studies learning. In conclusion, the application of animated video-based learning media makes a significant positive contribution to increasing students' knowledge and involvement in the learning process.

Keywords: Animated Video; Learning Media; Social Science (IPS).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu metode yang berperan dalam mencerdaskan kehidupan bernegara dan membawa negara menuju era pencerahan. Selain itu, pendidikan adalah sebuah upaya dalam membantu siswa dalam mengerjakan tugas

secara mandiri dan memiliki tanggung jawab terhadap diri sendiri Pendidikan bisa menjadi saran mengubah tatanan dan kebudayaan suatu negara yang terhormat, mencerdaskan kehidupan bernegara, mengembangkan keterampilan menjadi pribadi yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, beriman dan religious. Menjadikan pribadi yang kompeten, kreatif, mandiri, bertanggung jawab secara demokratis terhadap diri sendiri dan negara (Tarigan et al., 2022). Dilihat dari sudut pandang psikologis, pendidikan adalah proses pengembangan pribadi setiap manusia. Pendidikan tidak dapat berhasil tanpa perkembangan psikologi, perkembangan kepribadian dan karakter diri pribadu yang tercermin dari dalam pemikirannya (Ujud et al., 2023). Pendidikan bertujuan untuk menuntun, mengajarkan dan melatih siswa dalam mempersiapkan masa depan mereka (Fauziah et al., 2022) . Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, oleh karena itu pendidikan tidak dapat berhasil tanpa perkembangan dari diri individu.

Dalam Peraturan Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang memberikan definisi pendidikan: "pendidikan merupakan suatu upaya praktis dan terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang didalamnya siswa dapat mengembangkan keterampilan jiwa keagamaan, penguasaan diri, karakter, kecerdasan, kebajikan serta diri sendiri, masyarakat, keterampilan yang dibutuhkan untuk negara dan pemerintah (Makkawaru, 2019). Pendidikan dasar ialah suatu pendidikan awal dimana membantu individu mengembangkan pola pikir, sehingga ketika proses pendidikan yang berjalan di sekolah dasar hendaknya memberikan dampak yang besar bagi tiap-tiap individu (Renna, 2022). Pendidikan dasar di Indonesia memiliki banyak macam, salah satunya adalah pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pendidikan IPS adalah pendidikan yang mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang disajikan dalam seni untuk tujuan pendidikan (Lestari & Winanto, 2022). Pendidikan IPS telah diajarkan kepada peserta didik sejak awal sekolah dasar, biasanya pendidikan IPS dijadikan mata pelajaran IPS yang menjadi salah satu mata pelajaran dikelas. Pembelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang mengajarkan siswa menjadi warga negara yang baik, berilmu, peduli terhadap masyarakat, dan mempunyai ilmu yang bermanfaat bagi diri sendiri, manyarakat dan negara (Anna Maria Oktaviani, Arita Marini, 2022). Namun, pembelajaran IPS dianggap mata pelajaran nomor dua. Hal tersebut tercermin dari fakta bahwa jam pada mata pelajaran IPS yang ditawarkan lebih sedikit dibandingkan mata pelajaran lain. Bukan hanya itu, mata pelajaran IPS diadakan pada jam-jam terakhir ketika siswa sedang dalam keadaan lesu dan kelelahan. Banyak orang yang masih menganggap bahwa pembelajaran IPS disekolah dasar tidak begitu penting (Widodo et al., 2020). Tanggung jawab pendidik atau guru ialah membuat lingkungan belajar yang bagus dan menarik sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru saat pembelajaran (Annisa et al., 2021). Oleh karena itu, perlu adanya inovasi atau kreatifitas guru agar siswa tidak

menyepelekan mata pelajaran IPS dikelas dimana pembelajaran IPS sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

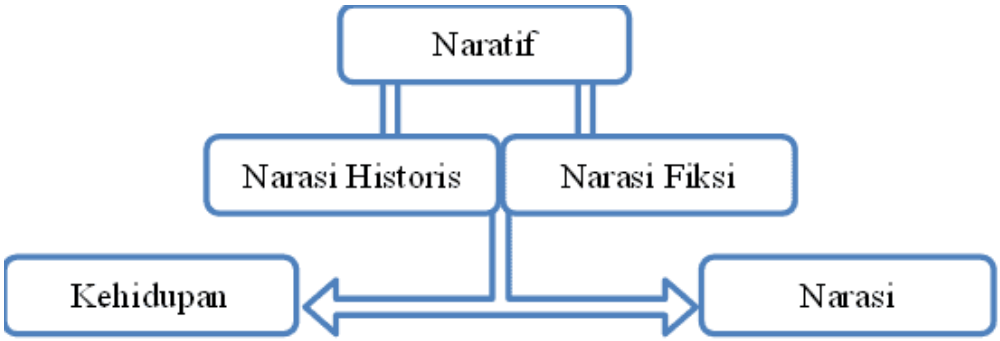
Dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan teknologi modern sangat diperlukan agar siswa dapat mengikuti perkembangan zaman. Salah satu bentuknya adalah pemanfaatan media pembelajaran digital. Dalam penggunaan media pembelajaran pada teknologi merupakan sebuah tantangan, dahulu penggunaan buku atau LKS sudah cukup, tetapi sekarang dengan menggunakan media pada perkembangan teknologi siswa dapat berkomunikasi dengan dunia digital (Nikmah et al., 2020). Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran merupakan suatu alat membantu proses belajar mengajar untuk memperjelas makna pembelajaran untuk keperluan pribadi dan pendidikan, atau pembelajaran dapat tercapai secara efisien dan efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dapat membantu keberhasilan bagi siswa maupun bagi pendidik (Yuanta, 2020). Media pembelajaran digital merupakan suatu alat yang menghubungkan guru dengan siswa untuk melakukan umpan balik dan transfer pengetahuan untuk mengembangkan pengetahuan, memperbaiki sikap dan menanamkan keterampilan menggunakan perangkat lunak berupa audio dan video dengan cara yang interaktif dan menyenangkan (Nur Alifah et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi merupakan video animasi kartun yang berisi materi pembelajaran yang bersifat menarik dan cocok untuk sekolah dasar (Hadiah Tullah et al., 2022). Dengan menggunakan media berbasis video animasi membuat siswa mudah menerima materi karena dengan menampilkan video yang beragam siswa tertarik memahami dan fokus mengikuti pembelajaran (Irawan et al., 2023).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar guna meningkatkan pengetahuan anak tentang peta di Indonesia. Penelitian yang berjudul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar" diharapkan dapat membantu siswa guna meningkatkan pengetahuannya tentang ilmu pengetahuan sosial, penelitian ini dilakukan di SDN 3/4 Margoyoso.

METODE PENELITIAN

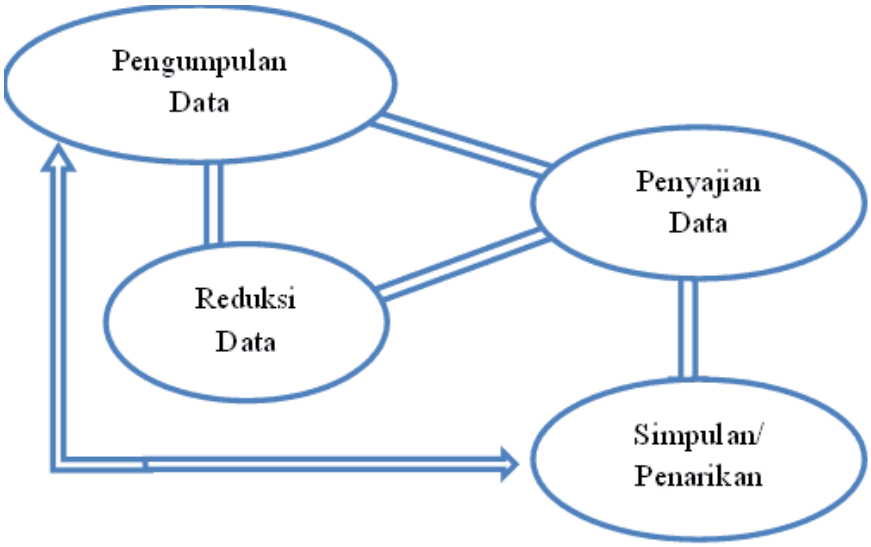
Pendekatan penelitian artikel ini menggunakan metode kualitatif jenis pendekatan naratif. Menurut (Darmanita & Yusri, 2020), menjelaskan penelitian naratif secara definisi dan prakteknya adalah suatu jenis penelitian yang lebih mengarah pada validitas data dari kata-kata yang bersumber kepustakaan untuk menghasilkan temuan penelitian secara realita. Adapun bagan penelitian naratif bisa dilihat dari Gambar 1 dibawah ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Pada wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran IPS untuk mengetahui kondisi kelas pada saat proses belajar mengajar tanpa media pembelajaran serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Sedangkan pada observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran kondisi kelas secara langsung dengan menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi.



Gambar 1. Penelitian Naratif

Analisis data menggunakan model interaktif Miles and Huberman yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan(Miles et al., 2014). Adapun prosedur analisis data interaktif bisa dilihat dari Gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2. Analisis data

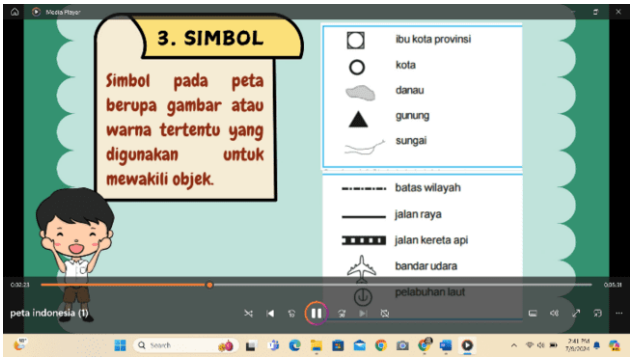
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap observasi, dapat dilihat bahwa pada lingkungan sekolah terjaga kebersihannya, tidak ada sampah yang berserakan dan tempat sampah tersedia di berbagai sudut sekolah, lapangan bermain bersih dan luas, memberikan ruang bagi siswa untuk bermain dan berolahraga, fasilitas seperti toilet dan tempat cuci tangan berfungsi dengan baik dan bersih. Pada suasana ruang kelas rapi dengan penataan meja dan kursi yang teratur. Papan tulis bersih, kelas memiliki ventilasi yang baik, sehingga ruangan terasa sejuk dan pencahayaan alami yang cukup terang, kelengkapan media pembelajaran tersedia berbagai alat peraga seperti peta Indonesia, poster edukatif, perangkat proyektor tersedia dan digunakan untuk memutar video animasi sebagai media pembelajaran. Siswa masuk kelas tepat waktu dan segera bersiap untuk pembelajaran. Mereka mengikuti instruksi guru dengan tertib. Pada saat pembelajaran dimulai, guru menjelaskan tujuan dan materi yang akan dipelajari. Video animasi kemudian diputar sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami peta Indonesia. Setelah video selesai, guru mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi untuk memperdalam pemahaman siswa. Siswa sangat antusias untuk menjawab pertanyaan yang diberikan.

Kemudian dapat dilihat bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap materi yang disampaikan melalui video animasi dan siswa tidak bermain-main serta fokus pada penjelasan guru serta materi yang diputar. Siswa dikelas menunjukkan sikap hormat terhadap guru, mereka mendengarkan penjelasan dengan baik, dan mengikuti arahan guru selama proses pembelajaran, ketika guru berbicara, siswa memberikan perhatian penuh dan tidak berbicara sendiri. Siswa menampilkan sikap yang baik selama pembelajaran berlangsung, mereka tidak bermain-main dan fokus pada materi yang disampaikan. Siswa sangat aktif terlibat dalam pembelajaran menggunakan video animasi. Mereka terlihat antusias dan tertarik dengan materi yang disampaikan. Banyak siswa yang aktif bertanya dan memberikan tanggapan saat diskusi setelah menonton video. Setelah pembelajaran, siswa diajak untuk merefleksikan apa yang telah mereka pelajari. Mereka diminta untuk menyebutkan beberapa hal baru yang mereka pelajari tentang peta Indonesia. Guru memberikan umpan balik positif kepada siswa atas partisipasi aktif dan sikap mereka selama pembelajaran. Guru juga memberikan pujian kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Kegiatan observasi dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3. Observasi di Kelas

Pada tahap wawancara, peneliti melakukan wawancara dengan bapak wali kelas IV. Beliau mengemukakan bahwa fokus utama dalam mengajar materi peta Indonesia adalah memastikan siswa memahami letak geografis pulau–pulau besar di Indonesia, provinsi–provinsi, serta ciri–ciri khas dari masing–masing daerah tersebut, juga menekankan pentingnya memahami posisi strategis Indonesia di dunia. Beliau mengatakan pembelajaran peta Indonesia penting karena membantu siswa memahami geografi negara mereka, yang merupakan dasar untuk pembelajaran sejarah, ekonomi, dan budaya. Pengetahuan ini juga penting untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kesadaran akan keanekaragaman Indonesia. Hal ini sesuai dengan pernyataan Darmono et al. (2023) bahwa perlunya pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang efektif dan pengenalan tentang budaya Indonesia membuat siswa memiliki jiwa nasionalisme yang tinggi. Guna menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien, seorang guru perlu memahami kebutuhan dan karakteristik siswa serta dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi secara efektif bertujuan untuk mengintegrasikan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi (Sabina Deby et al., 2024). Penggunaan vidio animasi, permainan edukatif, dan peta interaktif, mengajak siswa untuk membuat proyek kecil seperti video animasi, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Kesulitan siswa dalam memahami konsep geografis bisa menjadi abstrak bagi siswa di usia ini, sehingga sulit bagi mereka untuk membayangkan letak dan hubungan antara pulau-pulau dan provinsi yang berbeda, materi peta seringkali memerlukan banyak hafalan, seperti nama-nama pulau, provinsi, dan ibu kota, yang bisa membuat merasa bosan atau kewalahan. Selain itu variasi dalam kemampuan siswa membuat beberapa di antaranya membutuhkan pendekatan yang lebih intensif dan individual untuk benar-benar memahami materi. Sehingga, dalam membantu siswa yang kesulitan memahami materi peta Indonesia di kelas IV, beliau memanfaatkan alat bantu visual seperti peta besar yang dipajang di kelas, globe, dan video animasi guna memberikan pemahaman yang lebih baik. Tampilan dari video animasi dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Bentuk Video Animasi

Dalam pembelajaran peta Indonesia, guru sering mengadakan proyek kreatif dan kegiatan lapangan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan memikat. Salah satu contohnya adalah proyek pembuatan video animasi. Kegiatan evaluasi sebagai tahap terakhir pembelajaran dilakukan melalui berbagai cara, seperti tes tertulis, proyek kelompok, dan kuis interaktif. Sering juga melakukan evaluasi lisan melalui diskusi kelas untuk memastikan setiap siswa benar-benar memahami materi yang diajarkan. Penguasaan guru terhadap teknologi digunakan dalam bentuk video animasi, aplikasi peta interaktif, dan perangkat VR untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Teknologi ini membantu siswa melihat gambaran yang lebih nyata tentang geografi Indonesia dan meningkatkan pemahaman mereka melalui pengalaman visual dan interaktif. Menurut Muslimin (2017) dalam (Permatasari et al., 2019) dengan menggunakan media berbasis video animasi, siswa dapat mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Sedangkan pesan terakhir guru tentang pentingnya mempelajari peta Indonesia adalah menghafal dan mengetahui letak geografis, tidak hanya itu, tetapi juga tentang memahami kekayaan dan keragaman negara Indonesia. Dengan memahami peta Indonesia, siswa akan lebih menghargai kebudayaan dan sumber daya alam yang kita miliki, serta tumbuh menjadi generasi yang mencintai dan menjaga tanah air.

Berdasarkan hasil penelitian tentang analisis penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi guna meningkatkan pengetahuan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa kelas IV di SDN 3/4 Margoyoso, didapatkan hasil bahwa penggunaan video animasi dalam meningkatkan pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial sangat bermanfaat. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan semangat yang luar biasa saat mempelajari tentang peta Indonesia melalui media video animasi ini. Penggunaaan video animasi tidak hanya membangkitkan minat belajar siswa, tetapi juga secara efektif meningkatkan pemahaman mereka tentang materi apa saja yang ada dalam peta Indonesia contohnya topografi, legenda, simbol dan lain-lain, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan menarik.

KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV di SDN 3/4 Margoyoso dapat menambah pengetahuan dan antusiasme belajar siswa. Video animasi, yang dirancang dengan elemen visual dan cerita menarik, mampu menjadikan pembelajaran IPS lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa lebih fokus, aktif, dan tertarik selama pembelajaran berlangsung. Mereka menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan, khususnya terkait konsep-konsep geografis seperti peta Indonesia. Guru juga melaporkan bahwa penggunaan media ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi, sehingga memperbaiki hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, disarankan agar guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menarik minat siswa terhadap materi IPS. Langkah ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam bagi siswa, serta membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik.

REFRENSI

Anna Maria Oktaviani, Arita Marini, F. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 4277–4281.

Annisa, V., Fajrie, N., & Ahsin, M. N. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(1), 1–8. https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.4951

Darmanita, Z., & Yusri, M. (2020). Pengoperasian Penelitian Naratif dan Etnografi; Pengertian, Prinsip-Prinsip, Prosedur, Analisis, Interpretasi, dan Pelaporan Temuan. *As-Shaff: Jurnal Manajemen Dan Dakwah*, *1*(1), 24–34. https://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/asjmd/article/view/75

Darmono, D., Merlin, M., & Maulana, R. (2023). Pentingnya Pendidikan Anak Bangsa Di Sanggar Bimbingan Rawang, Malaysia. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *7*(2), 1228. https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.15179

Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, *6*(1), 89. https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4359

Hadiah Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *7*(2c), 821–826. https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587

Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *7*(01), 212–225. https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738

Lestari, S., & Winanto, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry dan Problem Based Learning terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(6), 9967–9978. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4203

Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, *8*(3), 116–119.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE.

Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *1*(2), 44–52. https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895

Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, *1*(3), 103–115.

Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. *03*, 171–187.

Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *6*(1), 34–48. https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100

Renna, H. R. P. (2022). Konsep Pendidikan Menurut John Locke dan Relevansinya bagi Pendidikan Sekolah Dasar di Wilayah Pedalaman Papua. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *4*(1), 7–16. https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1698

Sabina Deby, Luthfiyah Hasna Muthi, & Rustini Tin. (2024). Kajian Literatur Materi Pembelajaran Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(2614–6754), 2094–2102.

Tarigan, M., Alvindi, A., Wiranda, A., Hamdany, S., & Pardamean, P. (2022). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , *3*(1), 149–159. https://doi.org/10.33487/mgr.v3i1.3922

Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model

Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, *6*(2), 337–347. https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305

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

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(02), 91. https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816