

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai suatu proses memperoleh pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa, sehingga mereka siap menghadapi masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya (Mahrus, 2021). Pendidikan juga dapat diartikan sebagai proses menuju kehidupan yang lebih baik dan dapat bermanfaat bagi sekitarnya. Pendidikan merupakan sarana penting untuk menumbuhkan generasi yang unggul dalam segala bidang kehidupan sebagai penerus bangsa untuk memajukan pendidikan dan keberlangsungan pembangunan bagi negara (Alpian, dkk 2019). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, tentunya pendidikan di Indonesia harus mengikuti berbagai perubahan kearah yang lebih maju seperti memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat mencetak generasi muda yang kreatif dan unggul. Salah satu lembaga formal dalam bidang pendidikan yaitu sekolah. Sekolah merupakan tempat seseorang untuk mendapatkan pengetahuan baru, pendidikan karakter dan tempat seseorang untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang paling dasar bagi keberlangsungan proses pendidikan. Oleh karena itu kualitas pada pendidikan dasar haruslah ditingkatkan karena akan mempengaruhi tahap pendidikan selanjutnya, dengan kata lain siswa hendaklah dibekali dengan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang sesuai dengan karakteristiknya untuk mempermudah dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, perlu dikembangkan rencana pembelajaran yang akan ditawarkan kepada siswa selama fase pendidikan yang dikenal sebagai kurikulum. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum adalah program pendidikan yang memuat berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan, dan dirancang secara sistematis sesuai dengan norma yang berlaku dan menjadi pedoman bagi pendidik dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan (Susilana dan Asep, 2018). Pentingnya kurikulum pada tingkat satuan pendidikan telah berkembang menjadi syarat mutlak dan merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, sehingga sulit untuk memprediksi pelaksanaan pendidikan. Kurikulum sering dikaitkan dengan kualitas pembelajaran, yang berarti bahwa kurikulum yang baik akan menghasilkan

pembelajaran yang berkualitas tinggi. Kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan membangun lingkungan yang memberikan nuansa bagi suatu program pembelajaran untuk tumbuh dan berkembang sebaik mungkin. Pemerintah melakukan berbagai upaya pengembangan kurikulum dari tahun ke tahun sehingga sekarang dikenal dengan kurikulum 2013. Pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 tidak lagi didasarkan pada selesainya materi, tetapi merupakan proses dan hasil yang diukur dengan kemampuan yang dicapai oleh siswa. Perubahan kurikulum didasarkan pada kesadaran bahwa perkembangan dan perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia tidak terlepas dari pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni dan budaya. Kurikulum 2013 memberdayakan masyarakat Indonesia untuk hidup sebagai individu dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, serta berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dalam peradaban dunia (Kemendikbud, 2014).

Mata pelajaran pada kurikulum 2013 berbeda dengan mata pelajaran pada kurikulum sebelumnya. Mata pelajaran sebelumnya masih memasukkan topik yang menjadi pokok bahasan pada setiap pertemuan, tetapi pada mata pelajaran kurikulum 2013 materi yang ada telah diintegrasikan dan digabungkan menjadi satu topik yang disebut dengan tematik. Berbagai mata pelajaran yang sebelumnya hanya diajarkan secara individual Tetapi kini digabungkan menjadi satu mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPS. IPS merupakan mata pelajaran di sekolah yang misi utamanya membantu siswa mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang dibutuhkan masyarakat sebagai makhluk sosial yang

berhubungan secara sosial dari lingkungan keluarga hingga lingkungan global (Ulfa dan Munastiwi, 2021). Tujuan mata pelajaran IPS berdasarkan kurikulum 2013 adalah untuk membentuk manusia yang mampu berkembang, sehat jasmani dan rohani, berilmu dan terampil, mampu mengembangkan kreativitas, dan mengembangkan sikap demokratis, toleransi, kedermawanan, akhlak mulia, cinta sesama, dan cinta bangsanya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar diperlukan sebuah inovasi baru dari tenaga pendidik untuk menopang suatu pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam proses pembelajaran diperlukan model pembelajaran maupun media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan efisien sehingga pembelajaran lebih bermakna khususnya pada muatan pelajaran IPS. Salah satu upaya menciptakan suasana belajar yang aktif yaitu melalui penggunaan media pembelajaran E-LKPD. E-LKPD yaitu singkatan dari Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik. E-LKPD merupakan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah siswa dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk elektronik yang dapat dilihat pada komputer, laptop maupun *handphone* (Syafitri dan Tressyalina, 2020). Adanya E-LKPD ini dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi bagi siswa dan meminimalisasi penggunaan kertas dalam pembelajaran, karena petunjuk, langkah kerja dan komponen E-LKPD lainnya dapat ditampilkan melalui proyektor maupun dapat diakses oleh siswa dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ekasari, dkk (2021) dengan adanya E-LKPD ini diharapkan terbentuknya interaksi efektif antara siswa dengan pendidik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Selain menggunakan media pembelajaran di dalam kelas, guru juga harus memperhatikan model pembelajaran yang tepat yang dapat diterapkan di dalam kelas agar terciptanya suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model *discovery learning*. Model *discovery learning* merupakan proses pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah atau tidak diberikan keseluruhan melainkan melibatkan siswa untuk mengorganisasi dan mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam memecahkan masalah (Prasetyo dan Abduh, 2021). Model *discovery learning* mampu meningkatkan kemampuan penemuan individu dengan menciptakan kelas yang aktif dan kreatif dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan pembimbing. Hasil belajar siswa menentukan efektifnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan selama proses belajar berlangsung.

Pembelajaran di kelas dengan menerapkan kurikulum 2013 menekankan siswa untuk aktif dan mampu berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penggunaan model *discovery learning* yang mampu mengajak siswa untuk terlibat aktif secara keseluruhan dalam proses pembelajaran. Tetapi, seringkali ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas. Terlihat dalam pengimplementasiannya pelaksanaan pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru, dan partisipasi siswa sangat rendah. Dari hasil observasi dan wawancara dengan ibu I Gusti Ayu Nyoman Aryantini, S. Pd selaku wali kelas V di SD No. 4 Mengwitani pada hari Jumat, 15 Juli 2022 dilihat bahwa sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti adanya *proyektor*, bantuan laptop dari pemerintah khususnya untuk siswa kelas V dan adanya akses

internet. Tetapi dalam proses pembelajaran guru kurang menggunakan fasilitas tersebut dengan efektif. Berdasarkan wawancara, dijelaskan bahwa kurangnya pemahaman guru dan kemampuan guru dalam mengemas media pembelajaran inovatif salah satunya E-LKPD dalam proses pembelajaran. Hal tersebut merupakan salah satu hambatan guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu pada proses pembelajaran IPS, sehingga pembelajaran di dalam kelas hanya menggunakan buku pelajaran yang didapatkan dari sekolah dan minimnya media pembelajaran yang inovatif sehingga kegiatan pembelajaran terlihat monoton dan siswa kurang aktif. Seperti yang diketahui bahwa peran media pembelajaran sangat penting digunakan di dalam kelas, karena dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan terlatih untuk memecahkan suatu masalah dengan caranya sendiri dan mampu membuat suasana kelas menjadi aktif.

Selain pemaparan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru di SD No. 4 Mengwitani, bertumpu pada penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya menurut Kholifahtus, dkk (2021) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS), menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran E-LKPD sangat efektif dan layak digunakan. Hal ini dapat dilihat pada simpulan penelitiannya yang menyatakan bawa uji Kelayakan, uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dengan penilaian pada kategori sangat baik, dan uji coba perorangan yang memperoleh penilaian pada kualifikasi sangat baik. Adapun menurut Subariyanto, dkk (2022) dalam jurnalnya yang berjudul Pengembangan E-LKPD Berbasis *Discovery*

Learning Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD, menyatakan bahwa telah terbukti penggunaan media E-LKPD berbasis *discovery learning* pada pembelajaran tematik terpadu kelas V SD melalui validasi ahli materi, ahli desain/media, ahli bahasa, dan guru selaku pengguna. Berdasarkan hasil penilaian, E-LKPD berbasis *discovery learning* dinyatakan valid digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dalam proses pembelajaran diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang inovatif, efisien dan fleksibel yang disesuaikan dengan perkembangan siswa dan kondisi pendidikan saat ini sehingga pembelajaran menjadi bermakna khususnya pada muatan pelajaran IPS. Salah satu upaya menciptakan pembelajaran yang inovatif yaitu melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah oleh guru ataupun siswa dimana saja dan kapan saja. Penggunaan media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* sangat membantu siswa belajar secara mandiri. E-LKPD dapat digunakan sebagai media yang menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penyajian materi pelajaran hingga soal evaluasi yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan berpikir kritis siswa. E-LKPD juga memiliki karakteristik bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta didik khususnya pada jenjang sekolah dasar. Hal ini dapat memudahkan siswa dalam menemukan konsep secara mandiri. Sehubungan dengan hal tersebut, dipandang perlu untuk mengembangkan media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan pelajaran IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia kelas V sekolah dasar. Maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-LKPD Berbasis *Discovery Learning*

Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas V SD No. 4 Mengwitani Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- (1) Bahan ajar yang digunakan hanya buku pelajaran yang didapatkan dari sekolah sehingga kurang menarik motivasi siswa dalam belajar.
- (2) Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga membuat siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- (3) Guru belum menggunakan E-LKPD dalam pembelajaran IPS.
- (4) Media E-LKPD dalam pembelajaran IPS perlu dikembangkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Fokus penelitian ini dari berbagai permasalahan yang melatar belakang, maka penelitian ini hanya terbatas pada Pengembangan Media Pembelajaran E-LKPD Berbasis *Discovery Learning* Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas V SD No. 4 Mengwitani Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan pelajaran IPS kelas V SD No. 4 Mengwitani tahun ajaran 2022/2023?

- (2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan pelajaran IPS kelas V SD No. 4 Mengwitani tahun ajaran 2022/2023?
- (3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan pelajaran IPS kelas V SD No. 4 Mengwitani tahun ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan pelajaran IPS kelas V SD No. 4 Mengwitani tahun ajaran 2022/2023.
- (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan pelajaran IPS kelas V SD No. 4 Mengwitani tahun ajaran 2022/2023.
- (3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan pelajaran IPS kelas V SD No. 4 Mengwitani tahun ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi ilmu pendidikan, khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar, untuk memperluas pengetahuan tentang ilmu teknologi dan pengembangan media pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut.

(1) Bagi Siswa

Hasil pengembangan E-LKPD ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, merangsang kemampuan berpikir kritis siswa dan meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi siswa, sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif dalam belajar.

(2) Bagi Guru

Hasil pengembangan E-LKPD ini dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran karena dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

(3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan E-LKPD ini dapat dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil satu kebijakan dalam membina guru untuk

memanfaatkan kecanggihan teknologi khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa.

(4) Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan E-LKPD ini dapat dijadikan sebagai *referensi* serta informasi bagi penelitian lain dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa sehingga berpengaruh untuk kemajuan dalam bidang pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia kelas V di SD No. 4 Mengwitani tahun ajaran 2022/2023. Media pembelajaran E-LKPD ini berfungsi sebagai alternatif memudahkan guru dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Adapun spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran E-LKPD sebagai berikut.

- (1) Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis *discovery learning* dengan materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS untuk siswa kelas V SD yang disajikan sesuai dengan sintaks model *discovery learning* yaitu stimulasi/pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan menarik kesimpulan.
- (2) Media pembelajaran E-LKPD ini disajikan dengan menarik yang berisikan materi pelajaran hingga soal evaluasi yang dikembangkan

dengan menggabungkan unsur-unsur gambar, video pembelajaran dan dapat diakses melalui perangkat elektronik serta bersifat fleksibel.

- (3) Media E-LKPD ini dikembangkan dengan menggunakan sebuah *software* yaitu *Microsoft Word* dan aplikasi berbasis *web* yaitu *Liveworksheet* yang merupakan aplikasi untuk mengubah LKPD dalam bentuk pdf menjadi LKPD elektronik sehingga E-LKPD yang dihasilkan memiliki kualitas yang menarik dan interaktif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Kemajuan dalam bidang teknologi komunikasi dan informasi membawa pengaruh besar bagi seluruh bidang kehidupan. Pengaruh yang terlihat pada saat ini yaitu munculnya berbagai informasi mengenai pengembangan media pembelajaran di kelas. Media pembelajaran sudah digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas, tetapi seiring perkembangan dan kecanggihan teknologi, maka media pembelajaran juga perlu dikembangkan menjadi lebih bervariasi dan interaktif untuk menunjang proses pembelajaran mengingat keterbatasan dalam penyempamaan materi. Untuk menciptakan kegiatan proses pembelajaran yang aktif dan inovatif maka perlu dirancang sebuah media pembelajaran yang inovatif dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan hasil analisis di lapangan dalam proses pembelajaran siswa belajar hanya dengan berpatokan pada buku pelajaran yang disediakan oleh sekolah, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam memberikan materi maupun penugasan kepada siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif. Hal tersebut tentu akan menciptakan suasana belajar yang pasif, sehingga siswa kurang memahami materi yang dipaparkan oleh guru.

Penerapan kurikulum 2013 menekankan bahwa siswa harus lebih aktif dan mampu berpikir kritis dalam proses pembelajaran sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam belajar. Oleh karena itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa E-LKPD yang disajikan materi, gambar, video pembelajaran dan soal evaluasi berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, dan melalui pengerjaan soal evaluasi diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Aumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran E-LKPD ini didasarkan pada asumsi antara lain sebagai berikut:

- (1) Materi dan desain media pembelajaran E-LKPD sesuai dengan pembelajaran yang memuat materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
- (2) Media pembelajaran E-LKPD berbasis *discovery learning* pada muatan IPS dapat menarik perhatian siswa karena disajikan dengan berbagai gambar dengan tampilan yang berwarna, video pembelajaran yang terintegrasi dari *youtube*, dan soal evaluasi yang mendukung penyampaian materi pelajaran sehingga mudah dipahami dan digunakan sesuai dengan petunjuk dalam E-LKPD.
- (3) Penggunaan media E-LKPD dalam pembelajaran dapat memberi pengalaman belajar baru bagi siswa, karena guru belum pernah menggunakan media pembelajaran ini dalam pembelajaran.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dari pengembangan E-LKPD ini yaitu sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan hanya sebatas menghasilkan media berupa E-LKPD yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.
- (2) Pengembangan media pembelajaran E-LKPD dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar kelas V tahun ajaran 2022/2023.
- (3) Pengembangan media pembelajaran E-LKPD hanya terbatas pada muatan pelajaran IPS materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.
- (4) Penyebaran produk dari hasil penelitian ini hanya terbatas di SD No. 4 Mengwitani.

1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

- (1) Penelitian pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang kemudian dilakukan pengujian untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji keefektivitasannya dan bukan untuk menguji teori.

- (2) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran agar pesan yang disampaikan tepat diterima oleh pendengar atau siswa sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- (3) E-LKPD adalah singkatan dari Elektronik-Lembar Kerja Peserta Didik. E-LKPD adalah sebuah lembar tugas siswa yang menampilkan materi pelajaran berisikan gambar yang relevan dengan materi pelajaran, video pembelajaran dan soal evaluasi dengan tampilan menarik, sehingga memudahkan dalam pemahaman materi dan dapat diakses melalui media elektronik seperti *handphone*, komputer dan laptop.
- (4) Muatan pelajaran IPS adalah salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2013 khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. IPS adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara individu dan masyarakat dengan lingkungannya (fisik dan sosial-budaya).
- (5) *Discovery Learning* atau sering disebut dengan model pembelajaran penemuan yang diterapkan guru dengan mengajak siswa untuk ikut berpartisipasi aktif dalam menentukan sebuah konsep untuk mengembangkan pengetahuan dan ketereampilan dalam proses pembelajaran.