



**IMPLEMENTASI MODEL *DISCOVERY LEARNING* DENGAN  
PENDEKATAN *DEEP LEARNING* PADA MAPEL IPS**

Wulan Dwi Aryani  
SMP Negeri 1 Kandeman, Kabupaten Batang  
aryaniwulan78@gmail.com

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS; 2) Mengetahui faktor pendukung Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS; 3) Mengetahui faktor penghambat Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman. Teknik pengumpulan data adalah: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. 1) Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS melalui tiga kegiatan yakni: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi serta melalui pengalaman, kerangka *deep learning*, pemanfaatan teknologi digital mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan interaktif sekaligus meningkatkan kemandirian, pemahaman konseptual, berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. 2) Faktor pendukung adalah kreativitas guru, pemanfaatan teknologi digital, lingkungan belajar kondusif, serta relevansi materi dengan kehidupan nyata. 3) Faktor penghambatnya diantaranya adalah masih terkendala keterbatasan sarana digital, perbedaan kemampuan siswa, serta keterbatasan waktu. Kesimpulan bahwa implementasi *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* efektif dalam membangun pemahaman konseptual yang bermakna sekaligus menumbuhkan dimensi profil lulusan, khususnya kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Kata kunci: *discovery learning*, *deep learning*, IPS

**ABSTRACT**

*This study aims to: (1) examine the implementation of the discovery learning model with a deep learning approach in social studies (IPS); (2) identify the supporting factors; and (3) reveal the inhibiting factors in its implementation in class IXG of SMPN 1 Kandeman. The data collection techniques consisted of observation, interviews, and documentation, while the data were analyzed using a descriptive qualitative method. The findings show that: (1) the implementation of discovery learning with a deep learning approach was carried out through three stages: planning, implementation, and evaluation by integrating deep learning experiences, learning frameworks, and the use of digital technology. This process successfully created an active, engaging, and interactive learning atmosphere while enhancing students' independence, conceptual understanding, critical thinking, creativity, communication, and collaboration; (2) the supporting factors included teacher creativity, digital technology integration, a conducive learning environment, and the relevance of the material to real-life contexts; and (3) the inhibiting factors consisted of limited digital infrastructure, differences in students' abilities, and time constraints. In conclusion, the implementation of discovery learning with a deep learning approach proved effective in fostering meaningful conceptual understanding and strengthening graduate profile dimensions, particularly creativity, collaboration, and communication.*

*Keywords: discovery learning, deep learning, social studies.*



Lisensi

Lisensi Internasional Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0.

## 1. Pendahuluan

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang SMP memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai berbagai fenomena sosial, ekonomi, budaya, dan politik di lingkungan sekitar. Proses pembelajaran IPS sebaiknya tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep semata, melainkan juga mengarahkan siswa untuk mempraktikkan materi dalam kehidupan sehari-hari, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, bekerja sama, serta berkomunikasi keterampilan yang menjadi tuntutan utama di abad ke-21. IPS sendiri mencakup bidang kajian sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Tujuan utama pembelajaran IPS adalah menumbuhkan kesadaran serta kepedulian siswa terhadap masyarakat dan lingkungannya melalui pemahaman serta pengalaman nilai-nilai sejarah dan budaya yang berkembang di dalam kehidupan sosial [16].

Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk siswa yang aktif, memiliki sikap sosial yang baik, saling menghargai, serta menjadi warga negara yang bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat [13]. Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mufidah [6], mata pelajaran IPS kerap dipersepsikan membosankan dan kurang diminati siswa. Hal ini karena materi yang dianggap terlalu menekankan hafalan serta metode pembelajaran guru yang masih dominan menggunakan ceramah sehingga kurang menarik perhatian.

Dalam praktiknya, banyak siswa terlihat kurang antusias selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Mereka cenderung bermain, berbincang dengan teman, tidak fokus pada penjelasan guru, bahkan tampak mengantuk dan pasif ketika diberi pertanyaan. Selain itu, partisipasi

dalam diskusi kelompok juga rendah, siswa lebih memilih belajar sendiri, enggan bekerja sama, serta menunjukkan kemandirian belajar yang masih lemah. Situasi ini berdampak pada terbatasnya kemampuan kolaborasi dan komunikasi siswa serta mengurangi efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal, terlihat bahwa siswa kurang menunjukkan semangat dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran IPS. Kurangnya minat terhadap mata pelajaran IPS terlihat dari minimnya keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan interaktif, seperti sesi tanya jawab, diskusi kelompok, maupun penyelesaian tugas. Kondisi tersebut semakin diperburuk dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan bersifat ekspositori, membuat siswa pasif dan hanya menghafal materi tanpa memahami maknanya secara mendalam. Akibatnya, siswa kurang terhubung dengan konteks kehidupan nyata dan tidak terbiasa berpikir kritis maupun bereksplorasi secara kreatif.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menerapkan pola pembelajaran konvensional. Kondisi ini menuntut adanya inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu model pembelajaran yang dinilai relevan untuk menjawab kebutuhan tersebut adalah *discovery learning*, yang menekankan proses menemukan pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung.

Sundari & Fauziati [15] berpendapat, bahwa: *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan langsung siswa dalam menemukan solusi permasalahan melalui tahapan perkembangan kognitif yang terstruktur, sehingga memungkinkan

terciptanya pengetahuan baru yang lebih bermakna dan kontekstual.

Selanjutnya disampaikan Sundari & Fauziati [15], tahapan dalam model pembelajaran *discovery learning* meliputi: *stimulation* (pemberian rangsangan), *problem statement* (identifikasi masalah (perumusan pertanyaan), *data collection* (pengumpulan data), *data processing* (pengolahan data), *verification* (pembuktian), *generalization* (penarikan kesimpulan atau generalisasi).

Lebih lanjut, Sundari & Fauziati [15] menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis penemuan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, penalaran, sekaligus keterampilan kognitif siswa dalam menemukan solusi permasalahan. Model *discovery learning* mendorong siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui proses eksplorasi yang sistematis, mulai dari pemberian stimulus, perumusan masalah, pengumpulan dan pengolahan data, hingga tahap verifikasi serta generalisasi.

Pendapat tersebut dikuatkan oleh hasil penelitian Muhammadong [17] menunjukkan bahwa penerapan *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal senada juga diungkapkan oleh Darmayanti dkk [2] bahwa penggunaan model *discovery learning* memberikan dampak positif terhadap pemahaman serta penguasaan materi IPS.

Hasil observasi menunjukkan bahwa setelah diterapkannya *discovery learning*, siswa menjadi lebih fokus, aktif mengajukan pertanyaan dan antusias dalam menyelesaikan tugas.

Untuk memastikan penerapan model *discovery learning* berjalan efektif, diperlukan dukungan pendekatan yang relevan dengan tuntutan pembelajaran saat ini. Salah satu alternatif yang dapat

diterapkan adalah mengintegrasikan *discovery learning* dengan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Keterpaduan ini memungkinkan siswa tidak hanya aktif dalam menemukan konsep, tetapi juga mendalami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada penemuan semata, melainkan berkembang menjadi pemahaman konseptual yang lebih bermakna dan berdampak optimal bagi capaian belajar siswa.

Pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran IPS memberikan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, reflektif, dan kontekstual. Kajian literatur oleh Komariyah [5] menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran IPS berbasis *deep learning* dapat mengembangkan kompetensi sosial siswa melalui keterlibatan yang bermakna, pemahaman kritis, dan kolaborasi berbasis pengalaman nyata, terutama jika didukung dengan media digital interaktif.

Hal ini menegaskan bahwa strategi yang mengintegrasikan refleksi, kolaborasi serta gamifikasi digital memiliki potensi besar dalam memperkaya pengalaman belajar. Penelitian lain oleh Fahdian dkk.[3] juga menunjukkan bahwa integrasi *deep learning* dalam pendidikan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memberikan dampak mendalam bagi siswa.

Sejalan dengan itu, Rahmandani, Sri Wahyuni & A.Prastyo menekankan bahwa *deep learning* mendorong terciptanya pengalaman belajar yang *mindful*, *meaningful* dan *joyful* sehingga mendukung perkembangan holistik siswa.

Secara konsep, pendekatan *deep learning* menekankan pemahaman mendalam atas materi, bukan sekadar

hafalan. Berbeda dengan metode konvensional yang cenderung berorientasi pada penguasaan informasi, pendekatan ini menuntut siswa untuk berpikir kritis, analitis, dan reflektif sehingga mereka mampu menghubungkan, mengolah, serta menerapkan pengetahuan dalam situasi baru.

Tujuan utama *deep learning* adalah meningkatkan mutu pembelajaran melalui interaksi sosial, penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata [1].

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah juga mengembangkan kerangka *deep learning* sebagai strategi nasional yang berorientasi pada penghargaan nilai kemanusiaan sekaligus menjawab tantangan mutu pendidikan di Indonesia. Pendekatan ini diarahkan untuk mewujudkan delapan dimensi profil lulusan, seperti keimanan dan ketakwaan, kewargaan, penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, kemandirian, kesehatan dan komunikasi [4].

Karena bersifat universal, kerangka ini dapat diimplementasikan pada berbagai jenjang pendidikan dengan penilaian yang difokuskan sebagai bagian dari proses belajar, bukan hanya evaluasi akhir [8].

Namun demikian, pendapat berbeda muncul dari studi Prastyo & Dos Santos [11] menunjukkan bahwa sebagian guru masih memahami pembelajaran mendalam sebatas penggunaan teknologi, bukan pada aspek pedagogi. Bahkan penelitian Nurbaya dkk [10] mengungkapkan bahwa guru di sekolah pedesaan menghadapi kendala pemahaman, pelatihan serta infrastruktur dalam penerapannya.

Meskipun banyak penelitian membahas *deep learning*, sebagian besar masih terfokus pada ranah kognitif dan belum sepenuhnya mengintegrasikan aspek

keterhubungan konsep, penerapan pengetahuan pada kehidupan nyata, serta refleksi makna pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengombinasikan *discovery learning* dan *deep learning* dalam pembelajaran IPS. Integrasi ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar konseptual, tetapi juga menekankan pembelajaran yang reflektif, kolaboratif, bermakna serta relevan dengan dimensi profil lulusan, seperti penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi.

Berdasarkan kajian diatas, tujuan penelitian ini adalah: 1) Mengetahui Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS; 2) Mengetahui faktor pendukung Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS; 3) Mengetahui faktor penghambat Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN1 Kandeman.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan ialah deskriptif, dalam pelaksanaannya menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2017:14), Analisis deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk menguraikan suatu fenomena tertentu dan menceritakan sebuah peristiwa baik itu dari individu maupun kelompok. Penelitian deskriptif kualitatif tidak mengubah adanya variabel yang diteliti akan tetapi lebih menceritakan tentang bagaimana Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1

Kandeman. Dan didasarkan kepada kondisi dilapangan melalui observasi dan analisis dokumen beserta wawancara.

Waktu Penelitian dilaksanakan pada semester gasal tahun pelajaran 2025/2026, yakni pada tanggal 12-15 Agustus 2025. Informan penelitian ini yaitu Guru sebagai peneliti dan sebelas siswa kelas IXG SMPN 1 Kandeman yang di ambil secara acak

Adapun sintaks *discovery learning* (Bruner; Hosnan, 2014), dilakukan melalui enam langkah utama: pertama, *Stimulation*; Guru memberikan stimulus berupa tayangan video dan pertanyaan pemantik terkait materi. Kedua, *Problem Statement*: Siswa merumuskan pertanyaan kritis terkait materi. Ketiga, *Data Collection*: Siswa mengumpulkan data melalui buku teks, LKPD, literatur digital, dan sumber belajar interaktif. Keempat, *Data Processing*: Siswa mendiskusikan dan mengolah data dalam kelompok, menyusunnya ke dalam presentasi digital (*Google Slide/ Canva*). Kelima, *Verification*: Hasil diskusi dipresentasikan, diverifikasi melalui tanya jawab dengan kelompok lain, serta diperkuat oleh klarifikasi guru. Keenam, *Generalization*: Siswa bersama guru menyimpulkan konsep materi, mengaitkannya dengan kehidupan nyata, kemudian melakukan refleksi melalui *Padlet*.

Adapun pengalaman belajar *deep learning* diintegrasikan dalam setiap sintaks dengan menekankan tiga aspek utama: memahami konsep secara utuh, mengaplikasikan dalam situasi nyata, serta merefleksikan pengalaman belajar untuk memperkuat keterhubungan antar konsep.

Penerapan pengalaman belajar ini akan semakin kuat apabila didukung kerangka *deep learning* yang mencakup praktik pedagogis yang inovatif, lingkungan pembelajaran yang

mendukung, pemanfaatan digital secara optimal serta kemitraan pembelajaran antara guru, siswa dan pemangku kepentingan pendidikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan, antara lain Observasi, Wawancara dan dokumentasi: Pertama: Metode Observasi, Observasi dilakukan untuk mengetahui tentang implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning*, observasi dilakukan melalui pengamatan guru dan siswa selama pembelajaran. Data yang terkumpul melalui observasi dihasilkan berdasarkan pernyataan dari guru IPS IXG.

Tabel 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi

Komponen	Aspek yang diamati
Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman	Perencanaan Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman
Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman	Pelaksanaan Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman
Evaluasi Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman	Evaluasi Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman

Kedua: Wawancara pada penelitian ini, metode wawancara semi terstruktur yakni berupa serangkaian pertanyaan yang sudah dirancang dalam bentuk pedoman wawancara dilakukan untuk menemukan data informasi tentang Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS yang diterapkan pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Data informasi yang diperoleh ini dari kegiatan wawancara dengan koresponden sebagai informan mengenai Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS yang diterapkan pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Tabel 2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi

Tema	Sumber Data	Kisi-Kisi Pertanyaan
Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman	Peserta Didik	Perencanaan Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman
		Pelaksanaan Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman
		Evaluasi Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman
		Faktor Pendukung Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman
		Faktor Penghambat Implementasi model <i>discovery learning</i> dengan pendekatan <i>deep learning</i> mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman

Ketiga: Metode Dokumentasi, dokumentasi merupakan kegiatan pengumpulan informasi atau data yang ditata berdasarkan hasil dari catatan, buku dan agenda. Dokumentasi dapat berupa bahan tertulis atau berbentuk film yang dipersiapkan. Secara sengaja peneliti juga penggunaan kamera untuk mengabadikan kegiatan wawancara sebagai dokumentasi.

Adapun dokumentasi dilakukan melalui perencanaan Pembelajaran mendalam, LKPD, Produk hasil Belajar siswa, foto kegiatan dan refleksi guru serta siswa.

Data dokumentasi dianalisis dengan cara reduksi yaitu memilih dokumen yang relevan, penyajian yaitu mengorganisasi dalam bentuk tabel/narasi serta verifikasi, yaitu mengaitkan dengan data observasi dan wawancara. Dengan demikian, dokumentasi berfungsi sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian dan meningkatkan keabsahan data melalui triangulasi.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Sesuai dengan hasil penelitian yang diperoleh peneliti dari informan, berikut ini dikemukakan data temuan lapangan yang

diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

Adapun data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Perencanaan Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman diperoleh hasil sebagai berikut:

Pertama, Menyiapkan rancangan pembelajaran model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* yang memuat tiga pengalaman belajar *deep learning* dan empat kerangka *deep learning*, *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* yang dibuat oleh guru setiap mengajar di kelas sebagai acuan atau landasan utama untuk melaksanakansuatu kegiatan pembelajaran.

Kedua menyiapkan media pembelajaran seperti video pembelajaran buatan guru dengan aplikasi explee yang diunggah di youtube dan menyiapkan materi pembelajaran dikemas dalam canva dengan memuat teks materi, gambar dan video pembelajaran. Ketiga, guru menyiapkan penilaian yang dikemas dalam quizizz, refleksi 4P dalam padlet.

Ketiga metode, berdasarkan observasi yang dilakukan guru sekaligus peneliti ialah bahwa dalam pelaksanaan Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG menggunakan enam sintak *discovery learning* (*stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, generalization*) dan tiga pengalaman belajar *deep learning* (memahami, mengaplikasi, merefleksikan) serta empat kerangka pembelajaran *deep*

*learning* (praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran yang mendukung, pemanfaatan digital dan kemitraan pembelajaran)

- b. Tahap pelaksanaan Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan deep learning mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Pelaksanaan Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan deep learning mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman, menggunakan pedoman enam sintak *discovery learning* (Bruner) dengan tiga pengalaman belajar dan empat kerangka pembelajaran pendekatan *deep learning* yakni:

- 1) *Stimulation* (Pemberian Rangsang).  
Pada tahap ini guru menyajikan gambar dan video materi uang kemudian memandusiswa melaksanakan kegiatan Literasi membaca materi uang dari berbagai sumber belajar dengan buku teks dan browsing internet menggunakan smartphone maupun chomebook (berkesadaran).
- 2) *Problem Statement* (identifikasi masalah).  
Pada tahap ini guru memandu siswa merumuskan pertanyaan/permasalahan yang telah diidentifikasi menggunakan aplikasi *mentimeter* kemudian dilanjutkan siswa menyeleksi apakah hal-hal yang ingin diketahui dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran (berkesadaran)
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan data).  
Pada tahap ini guru membagi siswa berkelompok menjadi enam kelompok secara heterogonitas dilanjutkan dengan membagikan LKPD materi uang, siswa berdiskusidalamkelompok mengerjakan LKPD Materi Uang dengan sumber belajar buku paket dan internet dan guru keliling mengamati pengerjaan tugas kelompok (bermakna).

- 4) *Data Processing* (Pengolahan Data).

Pada tahap ini guru membimbing dalam menyelesaikan LKPD materi Uang melalui interaksi dengan siswa ataupun dan teman sekelompoknya; Guru membimbing siswa dalam menyajikan presentasi online hasil diskusi, adapun tools untuk presntasi online diantaranya menggunakan *google docs*, *canva*, *google slide*) yang diakses dengan akun belajar id; dalam kegiatan ini terjadi kegiatan tutor sebaya. (bermakna)

- 5) *Verification* (Pembuktian).

Pada langkah ini guru memandu siswa secara berkelompok melaksanakan presentasi hasil diskusi LKPD Materi Uang (berkesadaran); Guru memandu siswamenanggapi presentasi melakukan interaksi tanya jawab terkait materi Uang untuk memperdalam ide-ide dari setiap kelompok (berkesadaran); Guru memberi penguatan positif atas proses dan keterlibatan siswa. (menggembirakan)

- 6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi).

Pada langkah ini guru memandu siswa untuk menyimpulkan materi; memandu siswa menyempurnakan hasil diskusi dilanjutkan menyampaikan asesmen sumatif siswa mengerjakan Asesmen Sumatif menggunakan Quizizz. (<https://wayground.com/join?gc=10071612>)

Pengalaman belajar *deep learning* dalam pembelajaran IPS tampak terintegrasi dalam setiap tahap pembelajaran. Aspek memahami terlihat ketika guru melaksanakan apersepsi, pertanyaan pemantik, melakukan asesmen awal baik kognitif maupun non kognitif, serta memberikan tes sumatif sebagai tolok ukur awal pengetahuan siswa.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG ASA hasil wawancara sebagai berikut: Menurut saya apersepsi itu

membantu sekali, Bu. Saat guru mengaitkan pelajaran dengan pengalaman sehari-hari, seperti uang saku atau belanja di warung, saya jadi lebih cepat paham materi yang akan dipelajari. (Wawancara, ASA 12 Agustus 2025).

Pendapat lain di sampaikan YH saat menjawab pertanyaan pemantik “Bagi saya sebagai pelajar, uang bukan hanya untuk jajan, tapi juga untuk ditabung sedikit demi sedikit supaya bisa digunakan untuk membeli sesuatu yang lebih bermanfaat, misalnya buku atau perlengkapan sekolah”. (Wawancara, YH 12 Agustus 2025).

Aspek mengaplikasikan tercermin pada saat guru membagikan LKPD, kemudian siswa secara kolaboratif mendiskusikan dan menyelesaikan butir soal dengan penalaran kritis, serta menyajikan hasil diskusi melalui media digital seperti *Google Docs*, *Google Slide*, maupun *Canva*.

Sementara itu, aspek merefleksikan tampak saat siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok, memberikan tanggapan terhadap presentasi kelompok lain, Pada saat presentasi berlangsung, terjadi komunikasi dua arah antar anggota kelompok, di mana siswa tidak hanya menyampaikan hasil diskusi, tetapi juga saling melengkapi penjelasan satu sama lain. Diakhir pembelajaran siswa menyampaikan refleksi pembelajaran menggunakan model 4P (Peristiwa, Perasaan, Pembelajaran, dan Penerapan).

Respon positif diperoleh dari hasil wawancara MA: “menurut saya kegiatan diskusi sangat membantu saya untuk lebih berani menyampaikan pendapat, belajar mendengar pendapat teman, bekerja sama selama diskusi dan berpikir kritis supaya mampu memahami materi dan menyelesaikan diskusi (Wawancara MA, 12 Agustus 2025)

Pendapat serupa juga disampaikan oleh DAP: “Saya merasa bahwa kegiatan presentasi memberikan pengalaman belajar

yang berbeda dan menumbuhkan keberanian” (Wawancara DAP, 12 Agustus 2025).

Kerangka pembelajaran *deep learning* pada aspek praktik pedagogis diwujudkan melalui penerapan model *discovery learning*, di mana guru memfasilitasi siswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui kegiatan diskusi kelompok dan presentasi online.

Hasil wawancara TAPM: “ Pengalaman seru yang saya dapatkan dalam berdiskusi kelompok yakni saling bertukar pendapat menyelesaikan LKPD dan saling berkomunikasi dua arah”. (Wawancara TAPM, 12 Agustus 2025)

Lingkungan belajar yang digunakan tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga ruang virtual yang memungkinkan kolaborasi lebih luas dan mengakses sumber belajar yang lebih beragam seperti ruang siswa di rumah pendidikan.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG ESP hasil wawancara sebagai berikut: “ Kalau di kelas lebih enak karena bisa langsung tanya ke guru. Tapi kalau di ruang virtual, saya lebih bebas mencari sumber tambahan, misalnya artikel atau video, jadi pengetahuan saya lebih luas.” (Wawancara ESP, 12 Agustus 2025).

Bentuk kemitraan ditunjukkan melalui kerja sama dengan guru Informatika yang memberikan pendampingan terkait cara menyusun dan menyajikan presentasi online secara menarik dan efektif.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG DFS hasil wawancara sebagai berikut: “Saya memiliki pengalaman yang menyenangkan. Jadi tahu cara menggunakan fitur-fitur di *Canva*, *google slide*, *google docs* yang sebelumnya belum saya pahami.” (Wawancara DFS, 12 Agustus 2025).

Hal senada disampaikan RPF: “Karena dengan bimbingan tersebut, kami bisa menyajikan materi dengan alur yang jelas,

gambar yang sesuai, dan tampilan yang lebih menarik sehingga teman-teman lebih mudah memahami.” (Wawancara RPF, 12 Agustus 2025)

Sementara itu, pemanfaatan teknologi digital dilakukan dengan mengintegrasikan berbagai media, seperti tayangan video YouTube untuk stimulasi awal, *mentimeter* untuk mengidentifikasi materi yang siswa ingin dapatkan, *Padlet* untuk refleksi 4P, *Canva*, *Google Docs*, dan *Google Slide* dimanfaatkan sebagai media digital untuk merancang presentasi online yang menarik sekaligus menjadi sarana kolaborasi antarsiswa. Melalui platform ini, siswa dapat bekerja sama dalam menyusun materi, mengomunikasikan ide, serta menyajikan hasil diskusi secara lebih interaktif dan efektif.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG TQA hasil wawancara sebagai berikut:” menurut saya aplikasi digital menjadi tantangan bagi saya untuk bisa mempelajari dan menguasainya saerta pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang dan tidak membosankan”. (Wawancara TQA, 12 Agustus 2025).

Hal senada disampaikan ROW: “Saya merasa aplikasi digital membuat belajar lebih menarik. Walaupun kadang butuh waktu untuk memahami fiturnya, tapi hasilnya membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan saya jadi lebih aktif.” (Wawancara ROW, 12 Agustus 2025).

Demikian juga pendapat HRA: Penggunaan aplikasi digital menambah pengalaman baru. Tantangan memang ada, seperti koneksi internet, tetapi saya senang karena pembelajaran jadi interaktif dan tidak monoton. (Wawancara HRA, 12 Agustus 2025).

- c. Tahap Evaluasi Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Berdasarkan evaluasi Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG, guru mampu menyampaikan pembelajaran sesuai enam sintak *discovery learning*.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG DFS hasil wawancara sebagai berikut: ”Banyak hal yang dapat diperoleh dalam pembelajaran dengan model *discovery learning*, disamping pembelajaran seru, kami jadi mampu mencari, menyelidiki dan menemukan sendiri konsep pembelajaran serta pengetahuan. (Wawancara DFS, 12 Agustus 2025).

Hal senada disampaikan TQA: ”Awal pembelajaran agak sulit, tetapi saat belajar mencari informasi sendiri, Jadi lebih paham dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan. (Wawancara TQA, 12 Agustus 2025).

Senada pendapat DFS:” Dengan menyimpulkan bersama, saya jadi lebih paham inti pelajarannya. Kesimpulan itu membantu saya mengingat konsep yang sudah dipelajari” (Wawancara DFS, 12 Agustus 2025)

Faktor Pendukung Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Faktor pendukung dari proses Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS yaitu:

- a) Kreativitas Guru.

Guru IPS sudah memahami sintaks *discovery learning* dan mampu mengintegrasikannya dengan pengalaman belajar *deep learning*. Kreativitas guru dalam merancang Perencanaan *deep learning*, LKPD dan memanfaatkan media digital menjadi kunci terciptanya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan reflektif.

Seperti yang disampaikan oleh siswa kelas IXG ESP hasil wawancara sebagai

berikut: "Kreativitas guru terlihat ketika membuat pertanyaan pemantik yang menarik, sehingga saya penasaran ingin mencari jawabannya. Selain itu, LKPD yang dibuat juga membantu kami berpikir kritis." (Wawancara ESP, 12 Agustus 2025).

Senada yang disampaikan ASA: "Saya suka cara guru mengajar, Kreatif sekali karena bisa membuat pembelajaran IPS jadi kolaboratif. Kami tidak hanya mendengarkan, tapi juga bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, lalu menyajikan hasilnya." (Wawancara ASA, 12 Agustus 2025)

- b) Pemanfaatan Teknologi Digital. Kehadiran aplikasi *Quizizz*, *Padlet*, *Google Docs*, *Google Slide*, dan *Canva* sangat mendukung pembelajaran. Media ini membuat siswa lebih terlibat aktif, meningkatkan kreativitas, serta memperkaya proses kolaborasi dan komunikasi hasil belajar.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG TAPM hasil wawancara sebagai berikut: "Saya merasa guru IPS tidak hanya menyuruh kami membaca buku, tetapi juga memberi kegiatan diskusi, kuis di *Quizizz*, dan refleksi di *Padlet*. Itu membuat kami lebih aktif dan tidak cepat bosan." (Wawancara TAPM, 12 Agustus 2025). Senada dengan pendapat ASA "Saya paling antusias ketika memasukan akun belajar teman-teman saat berkolaborasi di *google slide*". (Wawancara ASA, 12 Agustus 2025)

- c) Lingkungan Belajar yang Kondusif Kelas IXG memiliki suasana belajar yang cukup mendukung, baik dari segi fasilitas fisik (ruang kelas, LCD, koneksi internet sekolah) maupun interaksi sosial antar siswa. Lingkungan ini mendorong siswa merasa nyaman untuk bertanya, berdiskusi, dan berani menyampaikan pendapat.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG MA hasil wawancara sebagai berikut: "Saya merasa lebih berani bertanya di kelas karena teman-teman juga saling mendukung. Diskusi jadi lancar karena suasana kelas cukup tenang dan tidak rebut". (Wawancara MA, 12 Agustus 2025). Pendapat senada disampaikan YH: "Saya merasa nyaman belajar IPS di kelas IXG karena guru juga memberi kesempatan semua siswa berbicara. Jadi suasananya mendukung untuk berani mengemukakan pendapat." (Wawancara YH, 12 Agustus 2025).

- d) Keterkaitan Materi dengan Kehidupan Nyata.

Materi IPS, khususnya topik tentang uang, sangat dekat dengan keseharian siswa. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami konsep mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, serta merefleksikan dalam konteks nyata.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG ASA hasil wawancara sebagai berikut: "Materi uang membantu saya dalam praktik sehari-hari, misalnya saat menabung di rumah atau di sekolah. Jadi saya merasa pelajaran IPS sangat bermanfaat". (Wawancara ASA, 12 Agustus 2025).

Pendapat senada disampaikan DAP "Saya jadi tahu fungsi uang, Bu. Sekarang kalau membeli sesuatu, saya bisa membedakan mana kebutuhan dan mana keinginan, jadi lebih bijak menggunakannya". (Wawancara DAP, 12 Agustus 2025).

Faktor Penghambat Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Proses pembelajaran yang berhasil optimal memerlukan teknik, metode, dan pendekatan tertentu sesuai dengan karakteristik tujuan, peserta didik, materi

dan sumber ajar, sehingga diperlukan strategi yang tepat (N. Lasapa dkk, 2017 25).

Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman mengalami keterbatasan atau faktor penghambat diantaranya:

a) Keterbatasan Sarana dan Prasarana Digital Meskipun pembelajaran sudah memanfaatkan media digital seperti *Quizizz, Padlet, Canva, Google Docs*, dan *Google Slide*, tidak semua siswa memiliki gawai pribadi atau akses internet yang stabil. Kondisi ini menyebabkan beberapa siswa kesulitan berpartisipasi optimal, terutama saat pembelajaran dilakukan secara kolaboratif di ruang virtual.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG ROW hasil wawancara sebagai berikut: "Saya tidak memiliki smartphone yang support kemudian meminjam chromebook sekolah untuk megakses google slide. (Wawancara ROW, 12 Agustus 2025)

Hal senada di sampaika TAPM: "saya kesulitan memasukan akun belajar teman satu kelompok, untuk memudahkan kolaborasi menyelesaikan LKPD". (Wawancara TAPM, 12 Agustus 2025).

Kesulitan juga dialami ESP: "saya lupa akun belajar dan pasword, sehingga terhambat dalam berkolaborasi dengan teman sekelompok". (Wawancara ESP, 12 Agustus 2025).

Demikian yang dialami dengan DFS: "Saya tidak memiliki kuota dan tating teman sekelompok, tetapi jaringan tidak stabil".(Wawancara DFS, 12 Agustus 2025).

b) Perbedaan Kemampuan Siswa Tingkat kemampuan siswa yang beragam membuat sebagian siswa lebih cepat memahami materi, sementara siswa lain masih mengalami kesulitan. Hal ini terlihat ketika mereka diminta mengidentifikasi

masalah atau mengolah data dalam LKPD, beberapa siswa cenderung pasif dan bergantung pada teman yang lebih dominan.

Pendapat senada disampaikan oleh peserta didik kelas IXG DAP hasil wawancara sebagai berikut:"Saya kesulitan mengakses fitur google slide yakni saat menyisipkan gambar". (Wawancara DAP, 12 Agustus 2025). Senada yang disampaikan YH: "Saya kesulitan mencari sumber belajar sari ruang siswa di Rumah Pendidikan". (Wawancara YH, 12 Agustus 2025).

c) Keterbatasan Waktu Pembelajaran. Pembelajaran *deep learning* membutuhkan alokasi waktu lebih lama karena mencakup pengalaman belajar belajar memahami, mengaplikasi dan merefleksi. Sementara itu, jadwal pelajaran IPS yang terbatas dua kali 40 menit membuat guru harus menyesuaikan kegiatan sehingga beberapa tahapan terkadang hanya dilakukan saat pertemuan pertama.

Seperti yang disampaikan oleh peserta didik kelas IXG RPF hasil wawancara sebagai berikut: "Waktu diskusi sering terasa singkat, Kalau lebih panjang, kemungkinan hasil presentasi kelompok kami bisa lebih lengkap dan rapi". (Wawancara RPF, 12 Agustus 2025). Senada yang disampaikan DFS: "Kalau saya lebih butuh waktu untuk memahami materi, sebagai bekal untuk berdiskusi dan menyusun presentasi. Walaupun memakan waktu, tapi justru paling membantu saya memahami materi". (Wawancara DFS, 12 Agustus 2025).

#### 4. Kesimpulan

Adapun simpulan dari hasil penelitian disampaikan sebagai berikut: Implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman

berlangsung efektif dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terintegrasi

Pada tahap perencanaan, guru telah merancang pembelajaran dengan mengintegrasikan sintaks *discovery learning*, tiga pengalaman belajar *deep learning* (memahami, mengaplikasi, dan merefleksi), serta empat kerangka *deep learning* (praktik pedagogis, lingkungan belajar, kemitraan, dan pemanfaatan digital). Guru juga menyiapkan media pembelajaran berbasis digital seperti video, Canva, Quizizz, Mentimeter dan Padlet untuk mendukung proses pembelajaran aktif dan reflektif

Pada tahap pelaksanaan, pembelajaran dilakukan sesuai enam sintaks *discovery learning* (*stimulation, problem statement, data collection, data processing, verification, generalization*) yang dipadukan dengan prinsip *deep learning*.

Siswa terlibat aktif dalam memahami materi melalui apersepsi, mengaplikasikan konsep melalui diskusi dan LKPD kolaboratif, serta merefleksikan hasil belajar melalui presentasi kelompok, tanggapan antar kelompok, dan refleksi 4P

Keberhasilan implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* mapel IPS pada kelas IXG SMPN 1 Kandeman semakin diperkuat oleh dukungan lingkungan belajar yang kondusif, pemanfaatan teknologi digital, dan adanya kemitraan dengan guru Informatika. Faktor-faktor ini membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa merespons positif pembelajaran dengan model *discovery learning* berbasis *deep learning*. Siswa merasa lebih mandiri dalam menyelidiki konsep IPS yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta

menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Dengan demikian, implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* terbukti dapat membangun pembelajaran IPS yang bermakna, mengaitkan materi dengan konteks nyata, serta menumbuhkan dimensi profil lulusan, terutama aspek berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Adapun implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* dalam pembelajaran IPS kelas IXG SMPN 1 Kandeman didukung oleh beberapa faktor penting.

Pertama, kreativitas guru menjadi kunci utama terciptanya pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan reflektif.

Guru tidak hanya memahami sintaks *discovery learning* tetapi juga mampu mengintegrasikannya dengan prinsip *deep learning* melalui perencanaan pembelajaran, penyusunan LKPD, serta pemanfaatan media digital. Hal ini sejalan dengan tanggapan siswa yang menilai bahwa kreativitas guru dalam menyajikan pertanyaan pemantik dan memfasilitasi kerja kelompok membuat pembelajaran lebih menarik serta mendorong mereka berpikir kritis.

Kedua, pemanfaatan teknologi digital turut memperkuat proses pembelajaran. Kehadiran aplikasi *Quizizz, Padlet, Google Docs, Google Slide*, dan *Canva* membuat siswa lebih aktif, kreatif, serta terlibat dalam kolaborasi. Penggunaan media digital membuat proses belajar lebih variatif, menyenangkan, dan jauh dari kesan monoton.

Ketiga, lingkungan belajar yang kondusif juga menjadi faktor penentu keberhasilan. Suasana kelas yang didukung oleh fasilitas

fisik (ruang kelas, LCD, *chromebook*) serta interaksi sosial yang positif mendorong siswa lebih nyaman untuk bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Dengan kondisi kelas yang tenang dan guru yang memberi ruang partisipasi membuat mereka lebih berani berkomunikasi secara terbuka.

Keempat, keterkaitan materi dengan kehidupan nyata memberikan nilai tambah bagi siswa dalam memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan pembelajaran. Topik uang, yang dekat dengan pengalaman sehari-hari, membuat siswa lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik, misalnya dalam mengelola uang saku, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta membiasakan diri menabung, materi IPS bermanfaat karena langsung bisa dipraktikkan dalam kehidupan mereka.

Adapun terdapat tiga faktor utama yang menjadi penghambat dalam implementasi model *discovery learning* dengan pendekatan *deep learning* pada pembelajaran IPS kelas IXG SMPN 1 Kandeman.

Pertama, keterbatasan sarana dan prasarana digital menjadi kendala yang cukup signifikan. Tidak semua siswa memiliki gawai atau *smartphone* pribadi yang memadai, akses internet yang stabil, maupun kemudahan dalam menggunakan akun belajar. Hal ini menghambat keterlibatan siswa dalam kegiatan kolaboratif berbasis ruang virtual, seperti penggunaan *Google Slide* dan LKPD digital dan hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat, akun belajar, serta jaringan internet membuat proses pembelajaran digital tidak berjalan optimal.

Kedua, perbedaan kemampuan siswa juga menjadi tantangan dalam proses pembelajaran. Ada siswa yang mampu

cepat memahami materi dan menguasai aplikasi digital, tetapi ada pula yang masih mengalami kesulitan dalam mengakses fitur maupun mencari sumber belajar. Hal ini berdampak pada ketidakmerataan peran dalam kelompok, di mana sebagian siswa lebih pasif dan bergantung pada teman yang lebih dominan, di mana keterbatasan kemampuan teknis dan literasi digital membuat mereka kurang maksimal dalam berkolaborasi.

Ketiga, keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan pengalaman belajar *deep learning* belum terlaksana secara utuh. Alokasi waktu 2x40 menit untuk mata pelajaran IPS dirasakan kurang memadai untuk mencakup tahapan memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan. Akibatnya, guru sering harus menyingkat proses diskusi dan refleksi, sehingga potensi *deep learning* tidak sepenuhnya tercapai

Guru IPS diharapkan senantiasa meningkatkan kreativitas dalam merancang pembelajaran berbasis *discovery learning* dengan memanfaatkan teknologi digital secara lebih variatif dan inovatif. Selain itu, pendampingan khusus perlu diberikan kepada siswa yang masih menghadapi kesulitan dalam mencapai pengalaman belajar *deep learning*, baik pada tahap memahami, mengaplikasikan, maupun merefleksikan.

Dukungan ini juga penting bagi siswa yang mengalami hambatan dalam mengakses teknologi pembelajaran agar perbedaan kemampuan tidak mengganggu kelancaran kolaborasi kelompok. Lebih lanjut, penguatan kemitraan lintas mata pelajaran dapat menjadi strategi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga proses pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

## 5. Daftar Pustaka

- [1] Akmal, A. N., Maelasari, N., & Lusiana, L. (2025). Pemahaman Deep Learning dalam Pendidikan: Analisis Literatur melalui Metode Systematic Literature Review (SLR). *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 3229-3236.
- [2] Darmayanti, S., & Adi, K. R. (2025). Penerapan Model Discovery Learning untuk meningkatkan motivasi belajar pada mapel IPS kelas VII A. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 130-143.
- [3] Fahdian dkk. (2025). Penerapan Problem Based Learning (PBL) dalam Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMAN 2 Batu. *Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Indonesia Volume 4*, nomor 3, 2024, hal. 1016-1027
- [4] Kemdikdasmen 2025. Permendikdasmen No. 13 Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
- [5] Komariyah. 2025. Deep Learning dalam upaya meningkatkan kompetensi sosial siswa melalui pembelajaran IPS. *Jurnal Kependidikan dan Ilmu Sosial Vol.20 No.1 Jurnal sosialita*, 43-50
- [6] Mufidah, Alaiya Choiril. 2021. "Hubungan Antara Dukungan Sosial Terhadap Resiliensi " *Jurnal Sains Psikologi*, Jilid 6, Nomor 2, November 2017, hlm 68-74 covid-19. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, Vol. 4, No.1, 97-110.
- [7] Muhammadong, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Jurnal Pijar: Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1).
- [8] Mustaghfirin, Ulil Amri, and Badrus Zaman. (2025) "Tinjauan pendekatan pembelajaran mendalam Kemdikdasmen perspektif pendidikan Islam." *Journal of Instructional and Development Researches* 5.1: 75-85.
- [9] Numin Lasapa. 2017 "Meningkatkan Pemahaman Konsep Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Sidole," *Jurnal Kreatif Online*, vol. 5, no. 2
- [10] Nurbaya, Siti dkk. (2024) "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Multikultural: Tinjauan Literatur." *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan* 15.2 (2024): 88-102.
- [11] Prastyo, Y. D., & Dos Santos, M. H. (2025). Pembelajaran Mendalam sebagai Strategi Transformasi Pendidikan: Studi Persepsi dan Aspirasi Guru Indonesia. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), 1073-1085.
- [12] Rahmadani, S. (2024). Strategi pembelajaran pendidikan agama Islam di era digital: Tinjauan literatur kualitatif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6).
- [13] Rismayani, Luh Dessy, I. Wayan Kertih, and Luh Putu Sendratari. "Penanaman sikap sosial melalui pembelajaran IPS." *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 4.1 (2020): 8-15.
- [14] Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV
- [15] Sundari, Sundari, and Endang Fauziati. "Implikasi teori belajar Bruner dalam model pembelajaran Kurikulum 2013." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 3.2 (2021): 128-136.
- [16] Ulya Amelia. (2023) 'Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 Dalam Perspektif Manajemen Pendidikan',

- Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 1.1 (2023), pp. 68–82
- [17] T. Abdillah dan Quzairi, “Sistem Perhitungan Kadar Air Untuk Media Hidroponik Pokcoy menggunakan naïve bayes”, RISTEK, vol. 1, no. 2, pp. 50 - 61, Feb. 2015.
- [18] Muhammad Anwar dan Indah Pertiwi, “Sistem Pendukung Keputusan Manajemen Arsip”, RISTEK, vol. 1, no. 2, pp. 40-49, Feb. 2016.