

The Effect of Interactive Multimedia on Critical Thinking in Social Studies Learning for Grade V in Elementary Schools

Leni Irmawati¹, Hawwin Fitra Raharja²
¹ Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia
² Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

*e-mail: leniirma9@gmail.com, hawwinfitra@gmail.com

ABSTRACT

Education is the most important factor in determining one's future. With education, it can help humans to think about following developments in the modern era as it is today. It is the same as helping students think critically. As happened at SDN Kaliwungu 2 Jombang, teaching and learning activities that do not use media make students feel bored when studying and find it difficult to improve students' critical thinking. The purpose of this study was to determine the effect of interactive multimedia on students' critical thinking on the material of human interaction with the environment and its effect on social development in fifth grade elementary school. This type of research is a quantitative experiment through a one group pre test post test design. The population of the study were all students of class V SDN Kaliwungu 2 Jombang, which amounted to 20 students, according to the results of data analysis showing that the lowest pretest score was 32 and the highest score was 88 with an average of 61.20 while the lowest posttest score was 56 and the highest score was 92 with an average of 75.80, based on calculations showed an increase after learning to use interactive multimedia. These results indicate that there is an influence on the creativity of critical thinking in social studies learning in class V at the elementary school level.

Keywords: Interactive multimedia keywords, critical thinking

Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Berpikir Kritis Pembelajaran IPS Kelas V di Sekolah Dasar

ABSTRAK

Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam menentukan masa depan seseorang. Dengan adanya pendidikan bisa membantu manusia untuk berpikir mengikuti perkembangan di era modern seperti saat ini. Sama halnya dengan membantu siswa berpikir kritis. Seperti yang terjadi di SDN Kaliwungu 2 Jombang kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan media sehingga membuat siswa merasa bosan ketika belajar dan sulit dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. Tujuan dari penelitian ini guna mengetahui pengaruh multimedia interaktif terhadap berpikir kritis peserta didik pada materi interaksi manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial di kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini eksperimen kuantitatif melalui desain *one group pre test post test*. Populasi dari penelitian tersebut semua siswa kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang yang berjumlah 20 siswa, menurut hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai *pretest* yang terendah 32 dan nilai terbaik 88 nilai umumnya 61,20 untuk *posttest* hasil yang terendah 56 dan nilai tertinggi 92 dengan rata-rata 75,80, berdasarkan perhitungan menunjukkan peningkatan setelah belajar menggunakan multimedia *interaktif*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh terhadap kreatifitas berpikir kritis pada pembelajaran IPS di kelas V di tingkat Sekolah Dasar.

Keywords: Kata kunci multimedia interaktif, berpikir kritis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peranan terpenting bagi manusia, tanpa adanya pendidikan masyarakat tidak akan mampu menempatkan dirinya di era modern seperti saat ini. Selain itu salah satu hal terpenting dalam dunia pendidikan adalah meningkatkan kreatifitas berpikir siswa dan pentingnya mempelajari tentang ilmu sosial. Menurut Suharto (Stolniz) (Swarts, 2006:2) menyatakan jika “pendidikan tidak membicarakan reformasi sosial maka hal itu tidak bisa dikatakan pendidikan. Pendidikan memerlukan perubahan yang mensyaratkan peran pendidik yang tidak hanya mengisi siswa dengan pikiran informasi, tetapi jauh dari itu harus mengisi pikiran mereka dengan

keterampilan bagaimana mendapatkan, menganalisis, dan memproses informasi”. Sehingga diwajibkan bagi semua masyarakat baik itu dari kalangan menengah maupun ke atas mereka wajib mendapatkan pendidikan terutama pendidikan tentang ilmu sosial. Permendiknas RI Nomor 2 Tahun 2006 yang tertuang dalam tujuan pembelajaran IPS tahun 2012 menjelaskan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB”. Pembelajaran IPS mencakup pembelajaran yang berdasarkan peristiwa, fakta, rencana, dan abstrak yang berhubungan melalui permasalahan sosial. Dengan pembelajaran IPS, siswa dibimbing supaya mampu memerankan masyarakat yang bertanggung jawab, kerakyatan, serta menjadi warga Negara yang suka ketentraman.

Berdasarkan pendapat tersebut maka bisa disimpulkan tiga kategori yang dituju dalam pengembangan pendidikan IPS yaitu: kehidupan sosial, kehidupan individual, dan kategori intelektual. Kemampuan pengembangan intelektual dapat dicapai dengan cara penanaman pengembangan akademik dan *thinking skill*. Sedangkan *thinking skill* yaitu kemampuan cara berpikir siswa guna meningkatkan kualitas pemikirannya, berpikir kritis merupakan salahsatu dari *thinking skill*. Tujuan berpikir kritis siswa yaitu supaya siswa mampu mengkaji ide atau gagasan kearah yang lebih mudah dipahami, selain itu mampu mengidentifikasi suatu masalah sehingga siswa mampu dalam memecahkan sebuah masalah. Susanto(Purnama, dkk, 2019:121).

Wulandari, 2020 dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” berisikan tentang multimedia *interaktif* dapat membantu siswa berpikir kritis. Fakta yang ditemukan pada pembelajaran IPS di SD tidak menumbuhkan kreatifitas berpikir kritis siswa. Pembelajaran IPS yang diajarkan hanya mengasah kemampuan siswa secara kognitif. Berdasarkan observasi lapangan siswa tidak mampu menjawab soal yang diberikan dan membutuhkan proses analisis dalam menjawab pertanyaan. Hal tersebut terbukti dari cara menjawab siswa dengan proses mengingat ulang. Dari 20 siswa hanya 2 siswa yang aktif dalam bertanya dan menjawab, 8 siswa yang menjawab dengan proses mengingat ulang dan 10 siswa yang tidak bisa menjawab pertanyaan.

Berdasarkan permasalahan yang dilandasi dengan berbagai teori dan pandangan yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi diperlukan penelitian eksperimen kuantitatif. Seberapa besar tingkat berpikir kritis siswa dengan menggunakan media pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti mengambil judul “Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Berpikir Kritis Siswa Pembelajaran Ips Kelas V Di Sekolah Dasar”.

KAJIAN TEORI

Pengertian Multimedia Interaktif

Kusnia, 2015 menjelaskan “multimedia yang diasumsikan sebagai wadah dan penyatuan dari beberapa media kemudian diartikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Multimedia adalah gabungan dari beberapa media (format file) dari teks, suara, citra, maupun vidio. Berdasarkan gabungan media tersebut diintegrasikan kedalam komputer untuk disimpan, kemudian di olah dan disajikan secara bersamaan”.

Lestari, 2020 berpendapat bahwa “multimedia sendiri telah banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang diantaranya: media pembelajaran, *game*, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olah raga, hobi, iklan/ promosi, dll. Sedangkan pengertian *interaktif* terkait dengan komunikasi antara 2 atau lebih dari komponen-komponen komunikasi, dimana komponen komunikasi dalam sebuah multimedia *interaktif* berupa : hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD)”. Dalam multimedia *interaktif*, interaksi merupakan salah satu ini adalah karakteristik penting dalam multimedia dan memungkinkan pembelajaran aktif (*active learning*). Hal ini memungkinkan pengguna tidak hanya melihat dan mendengar (*see and listening*) tetapi juga melakukan (*melakukan*) sesuatu. Dalam konteks multimedia, ini dapat berupa memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang dihasilkan komputer atau bekerja dengan simulasi yang dihasilkan komputer.

Jenis-jenis Multimedia Interaktif

Berdasarkan kegunaannya terdapat 2 jenis multimedia pembelajaran yaitu “Multimedia sebagai sarana presentasi pembelajaran, dimana multimedia dijadikan sebagai alat bantu pendidik dalam proses

pembelajaran dikelas dan tidak menggantikan pendidik secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) bisa ditambahi dengan *multimedia linear* berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Multimedia dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti : *Microsoft power point, preezy, powtoon, dsb*". (Lestari, 2020).

Lestari, 2020 menyatakan "multimedia menjadi wahana pembelajaran berdikari, berupa aplikasi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh siswa secara berdikari alias tanpa pendidik. Multimedia pembelajaran berdikari wajib bisa memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dsb) dan *tacit knowledge* (*know how, rule, ot thumb*, pengalaman pendidik). Karena menggantikan pendidik, harus ada fitur *assessment* untuk uji coba sedangkan ujian dan simulasi termasuk tahapan permasalahan pemecahannya. Untuk level yang kompleks dapat menggunakan software semacam *macromedia flash atau adobe flash, swishmax, dll*".

Kelebihan dan kekurangan

Husain, dkk, Munadi, 2012 mengatakan "setiap media pembelajaran punya kelebihan dan kekurangan, begitu juga multimedia pembelajaran mempunyai kekurangan dan kelebihan adapun kelebihan multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut: *Interaktif* adalah acara multimedia ini di program atau dibuat dan digunakan oleh siswa secara person (belajar berdikari), meletakkan iklim afeksi adalah yang lebih afektif menggunakan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat tabah dalam menjalankan intruksi, misalnya diinginkan, menaikkan motivasi belajar, memberikan umpan balik (respon), lantaran multimedia interaktif deprogram buat pembelajaran individual, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada dalam penggunaannya. Adapun kekurangan multimedia interaktif yaitu : Prosesnya memerlukan tim yang profesional, memerlukan dan waktu cukup yang lama".

Pengertian Berpikir Kritis

Aktifitas berpikir kritis merupakan salah satu cara otak menghasilkan sebuah pemikiran yang logis dan mampu dipahami, selain itu juga bisa merumuskan suatu kesimpulan dari sebuah permasalahan. Susanto (Purnama, 2019) berpendapat "kreatifitas berpikir kritis merupakan kegiatan yang melalui ide atau gagasan yang berkaitan dengan rancangan yang diberikan atau masalah yang dipaparkan. Kegiatan berpikir kritis dipahami sebagai menganalisis ide atau gagasan kearah yang lebih spesifik, mengkaji dan mengarahkannya kearah yang lebih baik". Dalam mencari sebuah jawaban dari sebuah pertanyaan maka siswa dibutuhkan proses untuk berpikir. Dalam memecahkan sebuah masalah dan memahami materi setiap siswa mempunyai cara yang berbeda. Dari hal tersebut yang mampu untuk mendorong siswa berpikir kritis. Karakteristik siswa berpikir kritis menurut Barry yaitu: watak, kriteria, argument, pertimbangan atau pemikiran, prosedur penerapan kriteria.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif atau *pre* eksperimen melalui desain one grup *pretest posttest* yang mana kegiatan tersebut diberikan perlakuan sebelum menggunakan media dan sebelum menggunakan media. Siswa kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang merupakan populasi dari penelitian tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain: 1) observasi, 2) wawancara, 3) Tes. Desain dari penelitian ini siswa diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif, setelah mengetahui hasil *pretest* peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia *interaktif* dan diakhir pembelajaran peneliti memberikan *posttest* guna mengetahui pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia *interaktif*. Instrument penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap berpikir kritis siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Berpikir kritis yang diinginkan peneliti yaitu siswa mampu memahami dan menganalisis materi yang di sampaikan sehingga mampu menyelesaikan sebuah permasalahan atau soal yang diberikan oleh peneliti. Alat yang digunakan penelitian yaitu lembar wawancara, dan pedoman observasi berupa lembar RPP yang berisi daftar kegiatan pembelajaran. Analisis penelitian melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pembelajaran sebelumnya siswa masih menunjukkan hasil belajar yang rendah sehingga

siswa masih kurang bersemangat dalam belajar selain itu pendidik tidak menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membuat siswa merasa jenuh dan bosan ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga sulit untuk membantu kreatifitas siswa dalam berpikir kritis. Maka dari itu untuk meningkatkan kreatifitas berpikir kritis siswa dan menumbuhkan semangat siswa ketika proses pembelajaran berlangsung perlu adanya penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu minat belajar siswa.

Peneliti menggunakan multimedia *interaktif* dalam membantu meningkatkan kreatifitas berpikir kritis siswa dalam proses belajar. Dilihat dari hasil perhitungan yang menggunakan Microsoft Excel dengan rumus statistic diketahui dari hasil *pretest* dengan nilai rata-rata 61,20%. Diketahui bahwa nilai siswa paling rendah 32 dan nilai siswa tertinggi yaitu 88 dari nilai tersebut mendapatkan nilai rata-rata 61, 20% sedangkan hasil nilai *posttest* menunjukkan bahwa nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai terendah 56 dengan rata-rata 75,80. Dari rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia *interaktif* dapat membantu berpikir kritis siswa kelas v SDN Kaliwungu2 Jombang.

Uji Normalitas

Peneliti mendapatkan data yang lebih akurat dengan melakukan uji normalitas data, uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Uji Normalitas Data

Data	Pre Test	Post Test	Keterangan
N	20	20	Data
x_{hitung}	9,833333	8,000000	berdistribusi
x_{tabel}	11,0705	11,0705	Normal

Berdasarkan tabel tersebut bahwa x_{hitung} dari pre test yaitu 9,833333 dan x_{hitung} dari post test yaitu 8,000000 sedangkan x_{tabel} melalui taraf signifikan 0,05 yaitu 11,0705 untuk *pretest* dan *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan $x_{hitung} < x_{tabel}$ sehingga data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen bisa disimpulkan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Tabel 3. Uji Homogenitas

Data	Pre Test	Post Test	Keterangan
N	20	20	
Varians	248,589	130,69	Homogen
F_{hitung}		1,902	
F_{tabel}		2,1683	

Berdasarkan tabel tersebut data *pre test* yaitu 248,589 dan varians data *post test* yaitu 130,69. Sehingga diperoleh hasil F_{hitung} yaitu 1,902 sedangkan hasil F_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu 2,1683. Dari perhitungan di atas menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat disimpulkan homogen.

Uji Hipotesis (Uji T)

Peneliti menggunakan Ms. Excel untuk menentukan hasil uji hipotesis. Untuk menghitung uji hipotesis dalam Ms. Excel secara otomatis menggunakan menu data (data analysis). Penelitian ini dinyatakan terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ melalui taraf signifika 0,05. Perhitungan yang dilakukan memperoleh t_{hitung} 3,876714 dan diperoleh hasil t_{tabel} dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$), dk n - 1 (20 - 1 = 19) yaitu 2,0930. Hal ini menunjukkan bahwa

$t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,876714 > 2,0930$), sehingga dapat disimpulkan memperoleh H_a dan menolak H_o berarti terdapat pengaruh penggunaan multimedia *interaktif* pada berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS siswa Kelas V Sekolah Dasar bisa dikatakan berhasil dan bisa digunakan.

Pembahasan

Menurut penelitian diketahui bahwa hasil dari penggunaan multimedia *interaktif* dapat membantu siswa berpikir kritis melalui materi *interaksi* manusia dengan lingkungan hal tersebut diketahui dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang. Selain itu hasil analisis data pada uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,876714 > 2,0930$) sehingga dapat disimpulkan menerima H_a dan menolak H_o yang berarti bahwa pengaruh penggunaan multimedia *interaktif* terhadap berpikir kritis siswa pada materi *interaksi* manusia dengan lingkungan serta pengaruhnya terhadap pembangunan sosial siswa Kelas V SDN Kaliwungu 2 Jombang bisa dikatakan berhasil dan bisa digunakan.

Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan multimedia *interaktif* dalam membantu berpikir kritis siswa, sebelum melakukan pembelajaran peneliti memberikan soal berupa *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum menggunakan multimedia *interaktif* setelah melaksanakan *pretest* maka peneliti melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan multimedia *interaktif* dan diakhir pembelajaran siswa diberikan *posttest* sehingga peneliti bisa mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan multimedia *interaktif*.

Ennis (Abdullah, 2013) mendefinisikan “berpikir kritis merupakan proses yang dilalui berdasarkan tujuan ketika mengambil keputusan yang bisa dipertanggungjawabkan mengenai apa yang diyakini dan yang dilakukan. Sehingga sangat penting bagi siswa untuk meningkatkan kreatifitas berpikir kritis siswa”.

Hasil akhir dari *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai rata-rata kreatifitas berpikir kritis melalui multimedia *interaktif* pada pembelajaran Ips memiliki peningkatan sebelum diberikan perlakuan rata-rata 61,20% dan setelah diberi perlakuan 75,80%. Uji T juga menunjukkan bahwa penggunaan multimedia *interaktif* jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ melalui taraf signifika ($\alpha = 0,05$). Perhitungan yang dilakukan memperoleh t_{hitung} 3,876714 dan diperoleh hasil t_{tabel} 2,0930 dengan dk $n - 1$ ($20 - 1 = 19$) yaitu 2,0930.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa terdapat pengaruh pada berpikir kritis siswa dengan menggunakan multimedia *interaktif* pada pembelajaran Ips, hal ini diketahui dari hasil *test* dan *psotest* terbaik yang mana hasil akhir dari *pretest* menunjukkan nilai rata-rata yang lebih tinggi yaitu 75,80% jika dibandingkan dengan sebelum menggunakan multimedia *interaktif* yaitu 61,20% dan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa t_{hitung} 3,876714 dan t_{tabel} 2,0930 dengan dk $n - 1$ ($20 - 1 = 19$) yaitu 2,0930. Saran sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran dalam melakukan pembelajaran supaya bisa membantu siswa dalam berpikir kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiani, Ayum. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS Tema Berbagai Pekerjaan Subtema Jenis-jenis Pekerjaan*, Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
- Hi Abdullah, In. (2013). Berpikir Kritis Matematik. *Jurnal Matematikan dan Pendidikan Matematika* (2)1.
- Husein Sadam, Herayanti Lovy, & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep & Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* (3)1.
- Lestari Purnama, Yulianti Fitri, & Ansori, Zakia Yoyo. (2019). Model Inkuiri Terbimbing Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Ips Siswa SD. *Jurnal disajikan dalam Literasi Pendidikan Karakter Berwawasan Kearifan Lokal pada Era Revolusi Industri 4.0*. Majalengka.

- Lestari, Novia. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jateng: Lakeisha.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABET, cv.
- Widyaningrum, Wahyu. Kadmijan. & Fitra Raharja, Hawwin.(2021). Pengaruh *Storytelling* Terhadap Berbicara Siswa Subtema 3 Bahasa Indonesia Kelas V SDI Al-Washoya Ngoro Jombang. *Jurnal IJPSE(Indonesia Journal of Primary Science Education .(1)2*.
- Wulandari, Elok, Suryanti, & Sudiby, Elok. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education and Development (8)3*.
- Kusnia. (2015). *Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Di SDN Ardimalyo 1 Singosari Malang*,Skripsi:Universitas Maulana Malik Ibrahim Malang.



ISSN 2746-1394 (print)

ISSN 2775-0264 (online)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Hasyim Asy'ari

Vol. 02, No. 01, November 2021

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v2i1>

Published: 2021-11-29

Articles

The Development of Lectora Inspire Media Based on Jombang Local Culture for

Lenon Debiya, Ratih Asmarani

1-10

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Effect of Online Learning on Students Learning Motivation

Halimatus Sa'diyah, Emy Yunita Rahma Pratiwi

11-18

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Development of Pop Up Book Media with The Character of Art Figure Besutan Jombang

Ifa Dwi Aurelia, Ratih Asmarani

19-28

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Effect of Recitation Method on Learning Outcomes of "Life Events" of 5th Grade

Muhammad Ilyas Habibulloh, Muhammad Nuruddin

29-35

 PDF (Bahasa Indonesia)

Improved The Learning Achievement of Elementary School Students Through The

Rahayu Winingsih

36-45

 PDF (Bahasa Indonesia)

Android-Based Quiz Game Development Using Quizizz for Fourth Grade Students at SDN Catak Gayam 1 Mojowarno

Risky Tri Amelia, Muhammad Nuruddin

46-54

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Effect of Interactive Video on Social Studies Learning Motivation for Fifth Grade at SDN Kaliwungu 2 Jombang

Umi Nur Laila, Hawwin Fitra Raharja

55-60

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Influence of 3-Dimensional Image Media to Improve Learning Outcomes of Social Studies Concepts With The Beauty of Togetherness Traditional Clothing Theme in

Reza Ayatulloh Masduki, Muhammad Nuruddin

61-67

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Development of Media Fun Thinkers Book Material for The Diversity of Living Things for Class IV Elementary School

Pipin Nur Anggraini, Ratih Asmarani

68-74

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Development of Diorama Media as a Covid-19 Educational Means in 2021

Intan Rohmatul Laili, Ratih Asmarani

75-83

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

The Effect of Interactive Multimedia on Critical Thinking in Social Studies Learning for Grade V in Elementary Schools

Leni Irmawati, Hawwin Fitra Raharja

84-89

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Development of Audio Visual Media Based on Sparkol Videoscribe in Thematic Learning in 4th Grade Elementary School

Uswatun Khasanah, Emy Yunita Rahma Pratiwi

90-98

[PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

Development of Board Game Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School

Puja Maulana, Ratih Asmarani

99-106

 [PDF \(Bahasa Indonesia\)](#)

[Open Journal Systems](#)

Language

[English](#)

[Bahasa Indonesia](#)

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)

[EDITORIAL TEAM](#)

[FOCUS AND SCOPE](#)

[REVIEWER](#)

[PUBLICATION ETHICS](#)

[AUTHOR GUIDELINES](#)

[ONLINE SUBMISSION](#)

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

[Home](#) [Login](#) [Register](#) [Current](#) [Archives](#) [Journal's Cover](#) [Announcements](#)

[About](#)

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Emy Yunita Rahma Pratiwi, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (SintaID:5998804)

Section Editors

Erif Ahdhianto (Universitas Negeri Malang) (ID Scopus : 57216789619)

Mohammad Archi Maulyda (Universitas Mataram) (Id Scopus : 57216163894)

Hawwin Fitra Raharja,(Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6722636)

Muhammad Nuruddin, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta ID:6680725)

Copy Editor

Trimurtini, (Universitas Negeri Semarang) (ID Scopus: 57214917173)

Muhammad Rijal Wahid Muharram, (Universitas Pendidikan Indonesia) (ID Scopus : 57202360810)

Ria Kamilah Agustina, (Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang) (Sinta *AuthorID*:6173738)