

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING BASED 3D SCRAPBOOK MEDIA TOWARD MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES

Dian Ratna Sari¹, Kamidjan², & Hawwin Fitra Raharja³
¹Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang Jawa Timur Indonesia
²Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang Jawa Timur Indonesia
³Universitas Hasyim Asy'ari, Jombang Jawa Timur Indonesia

¹dianratna244@yahoo.com

²kamidjan@yahoo.com²

³hawwinfitra@gmail.com³

Abstract

Discovery learning learning model is an effective model for advancing student motivation and learning outcomes. The aim of this research is to understand the effect of discovery learning model based on 3D scrapbook media on building material on student motivation and learning outcomes of fifth grade students at SDN Munungkerep II Kabuh. This type of research uses a quantitative approach, the research design that is used is the post-test only control design. The population in this study was fifth grade students of SDN Munungkerep Kabuh Jombang with saturated sampling techniques. The data analysis techniques that are used are validity test, normality test, and multivariate variant test (MANOVA). The results showed that (1) The application of discovery learning model based on 3D scrapbook media on space building material influenced the motivation of class students based on a significant value of $0.193 \geq 0.05$, (2) The application of discovery learning model based on 3D scrapbook media on space building material affect the learning outcomes of class students based on a significant value of $0.246 \geq 0.05$, and (3) The application of discovery learning models using 3D scrapbook media on building materials has an effect on motivation and student learning outcomes based on a significant value of $0.433 \geq 0.05$.

Keywords: Learning Model, Discovery Learning, Scrapbook, Motivation, Learning Outcomes

PENGARUH *DISCOVERY LEARNING* BERBASIS MEDIA *SCRAPBOOK 3D* TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR

Abstrak

Model pembelajaran discovery learning merupakan model yang efektif untuk memajukan motivasi dan hasil belajar siswa. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk memafhumi pengaruh model pembelajaran discovery learning berbasis media scrapbook 3D pada materi bangun ruang terhadap motivasi siswa dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Munungkerep II Kabuh. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, desain penelitian yang difungsikan adalah post-test only control design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Munungkerep kabuh jombang dengan teknik pengambilan sampel jenuh. Teknik analisis data yang difungsikan yaitu uji validitas, uji normalitas, dan uji varian multivariat (MANOVA). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penerapan model pembelajaran discovery learning berbasis media scrapbook 3D pada materi bangun ruang berpengaruh terhadap motivasi siswa kelas berdasarkan nilai signifikan $0,193 \geq 0,05$, (2) Penerapan model pembelajaran discovery learning berbasis media scrapbook 3D pada materi bangun ruang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas berdasarkan nilai signifikan $0,246 \geq 0,05$, dan (3) Penerapan model pembelajaran discovery learning dengan menggunakan media scrapbook 3D pada materi bangun ruang berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas berdasarkan nilai signifikan $0,433 \geq 0,05$.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Discovery Learning, Scrapbook, Motivasi, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini menjadi sesuatu yang penting karena semakin berkembangnya zaman manusia menjadi memiliki pandangan yang baik terhadap pendidikan. Bahkan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari sistem pendidikan, kualitas pendidikan, baik dari kualitas guru, dan kualitas siswa (Rosarina, Sudin & Sujana, 2016:371). Pendidikan sangat penting bagi setiap manusia dalam rangka mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Oleh sebab itu, perkembangan pendidikan dalam suatu negara juga menjadi sangat penting.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Putri, Lesmono, dan Aristya (2017) menunjukkan bahwa Model pembelajaran *discovery* untuk pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa. *Discovery learning* adalah serangkaian kegiatan yang menekankan proses berpikir kritis dan analisis untuk mencapai dan menemukan jawaban sendiri untuk pertanyaan pembelajaran. Inti dari pembelajaran *discovery learning* adalah untuk memberikan siswa pelajaran untuk menangani masalah yang dihadapi siswa menghadapi dunia nyata (Martaida, Bukit, & Ginting, 2017:2). Siswa yang mempelajari model penemuan akan melalui serangkaian tahapan pembelajaran penemuan terstruktur sehingga siswa dapat lebih mengingat, memahami, menerapkan dan menganalisis materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mendukung model pembelajaran penemuan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam model pembelajaran ini adalah *scrapbook*.

Scrapbook adalah seni melampirkan gambar atau gambar ke media kertas, dan menghiasinya untuk karya kreatif (Veronica, Pusari, & Setiawardana, 2018:260). Media pembelajaran Scrapbook terbukti meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurdiana dan Murjainah (2017) yang mengatakan bahwa klipings di media dapat meningkatkan motivasi siswa.

Penelitian ini dibuat pada siswa kelas V SDN Munungkerep II Kabuh Jombang. Peneliti mengamati bahwa siswa kelas V SDN Munungkerep II Kabuh Jombang kurang memiliki motivasi untuk belajar dan memiliki hasil belajar yang kurang. Hal tersebut terlihat saat guru menyampaikan materi pelajaran siswa terlihat mengantuk, lesu, kurang bersemangat, dan berpikirnya menjadi lama. Adanya fenomena tersebut tentunya akan menjadikan siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar. Model dan media penelaahan yang dimanfaatkan pada SDN Munungkerep II Kabuh Jombang terlalu membosankan terutama pada materi bangun ruang siswa kelas V.

Penyampaian materi bangun ruang ke SDN II Kabuh Jombang masih tersedia oleh guru yang menggambarkan bentuk bangunan di papan tulis, sedangkan siswa hanya mengambil bahan yang didaftarkan oleh guru, sehingga siswa tidak dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa menjadi cepat lupa karena tidak mendapatkan pengalaman secara mandiri, ditambah lagi dengan media yang digunakan adalah papan tulis yang setelah pelajaran berakhir akan dihapus. Oleh karena itu, perlu memperbarui model dan media penelaahan yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi untuk membangun ruang dengan model pembelajaran penemuan berdasarkan media lembar *scrapbook*.

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan ilmu terhadap pengembangan dunia pendidikan pada umumnya dan khususnya dalam Model Pembelajaran Discovery Learning dan Media Scrapbook pembelajaran terhadap proses pembelajaran. Tujuan pada penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *scrapbook 3D* pada materi bangun ruang terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Munungkerep II Kabuh.

KAJIAN TEORI

Discovery learning pembelajaran dengan instruktur yang menyampaikan materi, membimbing dan mengamati reaksi, dan menciptakan peluang untuk aplikasi. Belajar penemuan berarti ketika seorang siswa memperoleh pengetahuan tentang dirinya sendiri. Ini melibatkan

membangun dan menguji hipotesis alih-alih membaca pasif atau mendengarkan presentasi guru (Felicia, 2011:196).

Scrapbook berasal dari bahasa Inggris, "memo" yang berarti sisanya, karikatur, memo atau potongan. Sedangkan "buku" itu sendiri berarti buku. Scrapbook biasanya digunakan untuk membuat album yang mengesankan yang tidak hanya berisi foto, tetapi juga dalam bentuk memo atau catatan penting yang terkait dengan momen-momen penting (Wardhani, 2018:125).

Motivasi bagian kompleks dari psikologi manusia dan kelakuan yang merajai bagaimana orang memastikan bagi menanamkan waktu mereka, berlebihan energi yang mereka gunakan dalam setiap tugas (Bakar, 2014:723). Hasil belajar dikatakan bermakna jika hasil belajar dapat membentuk perilaku siswa. Hasil belajar perubahan perilaku yang dicapai siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Purwanto, 2009:40).

METODE

Desain Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif, yaitu, penelitian yang mempersembahkan tahap pengamatan lebih lanjut. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Munungkerep Kabuh Jombang. Penelitian ini mengaitkan kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sampel terdiri dari seluruh populasi, yaitu, 30 siswa, terdiri dari kelas eksperimen (VB) dari 15 siswa dan kelas kontrol (VA) dari 15 siswa. Dan dalam penelitian ini, para peneliti memerankan sampling probabilitistik, yang merupakan teknik pengambilan sampel membicarakan peluang yang sama bagi setiap anggota (anggota) dari populasi diseleksi untuk menjadi anggota sampel. Dengan jenis pengambilan sampel acak sederhana ini, dibuatkan secara acak, terlepas dari strata populasi ini (Sugiyono,2016:82).

Gaya pengumpulan data disusun oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dan data yang dibutuhkan adalah kuesioner, observasi, metode tes, dan dokumentasi. Alat akumulasi yaitu terdiri dari lembar kuesioner yang telah diujikan kepada para ahli, soal tes essay terdiri dari 10 soal, dan lembar observasi yaitu meminta izin kepada kepada sekolah untuk melakukan penelitian di SDN Munungkerep II Kabuh Jombanag dan juga kepada guru kelas terkait proses pembelajaran Matematika materi bangun ruang. Teknik gaya analisis data pada penelitian ini terdiri dari uji validitas, uji normalitas, dan uji varian multivariat (MANOVA).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Levene's Test of Equality of error Variances

	F	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	,221	1	28	,642
Motivasi	1,665	1	28	,208

Berdasarkan tabel di atas memberitahukan nilai F hasil belajar = 0,221 dengan relevan 0,642 dan nilai F motivasi = 1,665 relevan 0,208. Dikonsistensikan taraf relevansi 0,05, maka berfaedah untuk hasil belajar walaupun motivasi nilai F tidak relevan lebih luas dari 0,05.

Tabel 2. Uji Homogenitas Covarian

Box's M	5,442
F	1,674
Df1	3
Df2	141120
Sig.	0,170

Tabel memberitahukan nilai Box's M = 5,442 dengan relevansi 0,170. Jika diacukan taraf signifikansi penelitian 0,05, maka harga Box's M yang difungsikan tidak signifikan karena

signifikansi yang diperoleh $0,170 > 0,05$. Dengan demikian hipotesis nol diterima. Berarti matriks varian/covarian dari variabel dependen sama.

Tabel 3. Hasil Uji MANOVA Discovery Learning dengan Media Scrapbook 3D terhadap motivasi dan hasil belajar

Source	Dependent Variable	F	Sig.
Corrected Model	Hasil Belajar	1,407	,246
	Motivasi	1,777	,193
Intercept	Hasil Belajar	415,360	,000
	Motivasi	545,295	,000
Kelas	Hasil Belajar	1,407	,246
	Motivasi	1,777	,193

Taraf relevansi seluas $0,193 > 0,05$ untuk motivasi, sementara untuk hasil belajar diperoleh tingkat signifikansi sebesar $0,433 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh relevan antara *Discovery Learning* Media *Scrapbook 3D* akan motivasi peserta didik.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

No	Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi
1	Hipotesis 1	Taraf signifikan 0,193	Taraf signifikan $0,193 \geq 0,05$	Hipotesis diterima
2	Hipotesis 2	Taraf signifikan 0,246	Taraf signifikan $0,246 \geq 0,05$	Hipotesis diterima
3	Hipotesis 3	Taraf signifikan 0,433	Taraf signifikan $0,433 \geq 0,05$	Hipotesis diterima

Pembahasan

1. Pengaruh *Discovery Learning* berbasis Media *Scrapbook* terhadap Motivasi

Nilai taraf signifikan diterima peneliti pada pengaruh *discovery learning* dengan media *scrapbook 3D* materi bangun ruang terhadap motivasi peserta didik adalah 0,193. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwa antara model pembelajaran *discovery learning* berbasis menggunakan media *scrapbook 3D* materi bangun ruang terhadap motivasi memiliki hasil yang tinggi. Dimana taraf signifikan $0,193 \geq 0,05$, artinya model pembelajaran *discovery learning* berbasis menggunakan media *scrapbook 3D* materi bangun ruang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi peserta didik. Dengan demikian hipotesis yang diajukan diterima, yaitu terdapat pengaruh antara model pembelajaran *discovery learning* berbasis media *scrapbook 3D* materi bangun ruang terhadap motivasi siswa kelas V SDN Munungkerep Kabuh Jombang.

Model pembelajaran penemuan terbukti meningkatkan motivasi siswa. Model pembelajaran penemuan diciptakan melalui pengalaman langsung, menarik perhatian siswa untuk belajar dan memungkinkan pembentukan konsep abstrak yang memiliki makna, selain menawarkan banyak peluang bagi siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran (Rosarina, Sudin dan Sujana, 2016). Penerapan model pembelajaran penemuan diadaptasi ke teori konstruktivis Bruner, yang mencakup gagasan belajar sebagai proses aktif di mana pembelajaran mampu membentuk ide-ide baru berdasarkan pengetahuan saat ini dan masa lalu. Dengan model ini, Anda juga dapat mengubah apa yang awalnya dianggap oleh siswa sebagai konkret. Belajar dengan menerapkan model penemuan juga secara tidak langsung menyadari apa

sebenarnya pengiriman bahan bangunan, terutama dalam kaitannya dengan penggunaan media lembar memo 3D yang selanjutnya mendukung pengiriman bahan bangunan di kelas V SDN Munungkerep, Kabuh, Jombang.

2. Pengaruh *Discovery Learning* Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar

Nilai signifikan tentang pengaruh pembelajaran penemuan berdasarkan media lembar memo 3D pada hasil belajar siswa adalah 0,246. Nilai ini dapat diartikan bahwa, di antara model pembelajaran penemuan berdasarkan penggunaan media lembar memo 3D dalam hasil pembelajaran, ada hasil yang tinggi. Dimana tingkat signifikan adalah $0,246 \geq 005$, itu berarti bahwa model pembelajaran penemuan berdasarkan bahan bangunan lembar memo 3D memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan diterima, bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran *discovery* berdasarkan bahan konstruksi media lembar *srapbook* 3D terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Munungkerep Kabuh Jombang.

Berdasarkan penelitian oleh Cintia, Kristin dan Anugraheni (2018), pembelajaran penemuan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media yang penggunaannya terintegrasi dengan tujuan dan isi pelajaran yang bertujuan untuk menaikkan kegiatan belajar mengajar dalam hal kualitas. Agar media pembelajaran menjadi sangat penting bagi pembelajaran. Media pembelajaran yang membawa banyak fungsi dan keunggulan adalah *scrapbook*. Menurut Dewi dan Yuliana (2018:21), fungsi media pembelajaran *scrapbook* adalah membangun siswa lebih kreatif dengan menyalurkan hobi, dokumentasi dan fasilitas untuk rekreasi dan menghilangkan stres.

Adapun keunggulan dari media *scrapbook*, yaitu *scrapbook* merefleksikan keunikan dari pemikiran, jiwa, dan kegiatan, bawaannya kongkrit dan pragmatis menyiratkan pokok permasalahan yang dibahas, *scrapbook* dapat memintasi ruang dan waktu, *scrapbook* memintasi keterbatasan pemeriksaan kita, dan bahan-bahan menciptakan *scrapbook* mudah didapat, tanpa peralatan khusus (Dewi & Yuliana, 2018:21).

3. Pengaruh *Discovery Learning* Berbasis Media *Scrapbook* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar

Nilai signifikan yang diperoleh oleh peneliti tentang pengaruh penemuan pembelajaran berdasarkan media lembar memo 3D dalam bahan konstruksi pada motivasi siswa dan hasil belajar adalah 0,433. Nilai ini dapat diartikan bahwa, di antara model pembelajaran penemuan berdasarkan bahan bangunan lembar memo 3D untuk motivasi dan hasil belajar, hasil tinggi diperoleh. Dimana tingkat signifikannya adalah $0,433 \geq 005$, ini berarti bahwa model pembelajaran penemuan berdasarkan media lembar memo 3D memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan diterima bahwa ada pengaruh antara model pembelajaran penemuan, berdasarkan bahan bangunan lembar *scrapbook* 3D, pada motivasi dan hasil belajar siswa kelas V SDN Munungkerep Kabuh Jombang.

Model studi penelitian telah terbukti meningkatkan motivasi siswa. Model pembelajaran pencarian diimplementasikan melalui pengalaman langsung yang melibatkan siswa dalam pembelajaran dan memungkinkan penciptaan konsep yang relevan, serta menyediakan banyak waktu bagi siswa untuk terlibat. partisipasi langsung dalam kegiatan pembelajaran (Rosarina, Sudin, & Sujana, 2016:35). Penerapan model pembelajaran penelitian dikembangkan oleh ahli teori konstruktivis Bruner yang memasukkan studi pembelajaran sebagai proses aktif dimana pembelajaran dapat menciptakan ide-ide baru berdasarkan pengetahuan mereka tentang masa lalu dan masa lalu. Dengan model ini, Anda juga dapat mengubah apa yang awalnya dipahami siswa menjadi nyata. Belajar bagaimana menerapkan model studi penelitian telah menghasilkan penciptaan alat desain khusus, terutama menggunakan media lembar memo 3D yang selanjutnya

mendukung pengiriman bahan konstruksi ke ruang kelas. V di SDN Munungkerep, Kabuh, Jombang.

Pembelajaran mandiri adalah model pembelajaran yang secara aktif mengundang siswa ke pengetahuan mereka, membuat siswa merasa tertantang dan tertarik untuk mengidentifikasi masalah eksperimental, dan merasa tertarik untuk memahami dan menguasai materi. belajar siswa. Berdasarkan penelitian oleh Cintia, Kristin, dan Anugraheni (2018) bahwa pengejaran pembelajaran dapat meningkatkan hasil siswa. Media pembelajaran adalah media yang digunakan dengan tujuan dan isi pelajaran yang dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Jadi media pembelajaran telah menjadi bagian integral dari pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang memiliki kelebihan dan kekurangan paling banyak adalah scrapbooking. Menurut Dewi dan Yuliana, (2018) manfaat dari media online adalah untuk memungkinkan siswa menjadi lebih kreatif, terlibat dalam hiburan, pemrosesan dan alat untuk hiburan dan rekreasi. masalah. Jadi penggunaan scrapbook media 3D dalam penelitian ini sangat membantu dalam mengirimkan bahan konstruksi ke kelas V di SDN Munungkerep, Kabuh, Jombang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilangsungkan, kesimpulan yang ditarik dari penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran pencarian media berbasis lembar *scrapbook* bangunan-3D yang telah terbukti meningkatkan motivasi dan motivasi dan umpan balik siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya sampaikan kepada Sekolah Dasar Munungkerep, Kabuh, Jombang, karena mengizinkan saya melakukan penelitian dan membantu penelitian berjalan lebih cepat. Kemudian siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Dan pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakar, R. (2014). "The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, West Sumatra". *International Journal of Asian Social Science*, pp. 722-732.
- Cintia, N., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). "Penerapan model pembelajaran discovery learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa". *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*, pp. 69-77.
- Dewi, T., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran scrapbook materi karangan deskripsi mata pelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, pp. 19-25.
- Felicia, P. (2011). *Handbook of research on improving learning and motivation through educational games: multidisciplinary approaches*. United States: IGI Global.
- Martaida, T., Bukit, N., & Ginting, E. (2017). "The effect of discovery learning model on student's critical thinking and cognitive ability in junior high school". *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*.
- Nurdiana, I., & Murjainah. (2017). "The relationship between using scrapbook media and motivation in learning geography of seventh grade students in SMP Negeri 41 Palembang". *Edutech*, pp. 274-287.
- Purwanto. (2009). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, R., Lesmono, A., & Aristya, P. (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap motivasi belajar fisika siswa MAN Bondowoso. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, pp. 173-180.

- Rosarina, G., Sudin, A., & Sujana, A. (2016). Penerapan model discovery learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perubahan wujud benda. *Jurnal Pena Ilmiah*, pp. 371-380.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta .
- Veronica, I., Pusari, R. W., & Setiawardana, M. Y. (2018). “Pengembangan media scrapbook pada pembelajaran IPA”. *JIPP*, pp. 258-266.
- Wardhani, S. W. (2018). “Pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

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

[About](#)

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 1 No 1 (2020): IJPSE



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. 01, No. 01, November 2020

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v1i1>

Published: 2020-11-30

Articles

THE EFFECT OF ROLE PLAYING MODEL TO THE STUDENT'S LEARNING OUTCOMES

Dicky Eka Kurnia Setiawan, Udjang Pairin M. Basir, Claudya Zahrani Susilo

1-7

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

EFFECT OF THE USE OF FRACTIONAL MEDIA PUZZLES IN GRADE III STUDENTS AT SDN PUCANGSIMO I

Rina Rusdiana, Udjang Pairin M. Basir, Muhammad Nuruddin

8-17

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

THE EFFECT OF LEARNING OUTCOMES USING THE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING MODEL ON MATEMATICS

Khusnul Tri Hartanti, Udjang Pairin M. Basir, Claudya Zahrani Susilo

18-24

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

THE EFFECT OF PEER TUTORING METHOD ON LEARNING RESULTS IN CLASS II THEMATIC LEARNING IN INCLUSIVE ELEMENTARY SCHOOLS

Khusana Wa'aufa, Haris Supratno, Desty Dwi Rochmania

25-35

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

THE EFFECT OF THE TTW MODEL ASSISTED BY CONCRETE MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF CLASS V ELEMENTARY SCHOOLS

Nurul Hidayah, Haris Supratno, Desty Dwi Rochmania

36-47

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

THE EFFECT OF STORY TELLING METHOD ON SOCIAL STUDIES LEARNING RESULTS OF CLASS IV

ELEMENTARY SCHOOLS

Annisa Elva Sahara, Haris Supratno, Desty Dwi Rochmania
48-61

 PDF (Bahasa Indonesia)

THE INFLUENCE OF THE STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN ELEMENTARY SCHOOLS

Yuli Astutiningsih, Haris Supratno, M. Bambang Edi Siswanto
62-67

 PDF (Bahasa Indonesia)

IMPLEMENTATION OF DISCIPLINE CHARACTER EDUCATION FOR STUDENT THROUGH ACTIVITIES OF BOY SCOUT EXTRACURRICULAR

Rini Ainur Fitri, Kamidjan Kamidjan, Heru Wiyadi
68-78

 PDF (Bahasa Indonesia)

EFFECTIVENESS OF USING QUIZLET APLICATION-BASED FLASHCARD MEDIA ON STUDENTS LEARNING OUTCOMES

Khusnul Khotimah, Kamidjan Kamidjan, Heru Wiyadi
79-85

 PDF (Bahasa Indonesia)

THE USE OF SMARTWHELL MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF JAVANESE SCRIPT WRITING IN 3RD GRADE STUDENT

Kiki lailatus Sa'adah, Udjang Pairin M. Basir, Claudya Zahrani Susilo
86-91

 PDF (Bahasa Indonesia)

IMPLEMENTATION OF OPEN-ENDED APPROACH TO MATHEMATICAL PROBLEM SOLVING IN CLASS V OF CEWENG JOMBANG ELEMENTARY SCHOOL

Dyah Ayu Lestari, Udjang Pairin M. Basir, Claudya Zahrani Susilo
92-100

 PDF (Bahasa Indonesia)

THE EFFECT OF E-LEARNING THROUGH AUDIO-VISUAL ANIMATION MEDIA TOWARDS LEARNING OUTCOMES OF THIRD GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Fadilah Yulia Kristiandar, Kamidjan Kamidjan, Heru Wiyadi
101-107

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

THE EFFECT OF DISCOVERY LEARNING BASED 3D SCRAPBOOK MEDIA TOWARD MOTIVATION AND LEARNING OUTCOMES

Dian Ratna Sari, Kamidjan Kamidjan, Hawwin Fitra Raharja
108-114

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

INCULCATING CHARACTER EDUCATION USING ACHIEVEMENT BOARD MEDIA IN CLASS 3 THEMATIC LEARNING

Miftahul Nur'aini, Kamidjan Kamidjan, Hawwin Fitra Raharja
115-122

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

THE EFFECT OF THE PICTURE AND PICTURE MODEL ON THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE II ELEMENTARY SCHOOL STUDENT

Khoirum Marodha, Haris Supratno, M. Bambang Edi Siswanto
123-137

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

THE INFLUENCE OF SNAKE AND LADDER GAME MEDIA ON LEARNING OUTCOMES OF GRADE III ELEMANTARY SCHOOL STUDENTS

Faridatur Rohmania, Haris Supratno, M. Bambang Edi Siswanto
138-148

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

THE EFFECT OF USING OUTDOOR LEARNING METHOD IN GRADE 1 AT SDN KEDUNGLUMPANG MOJOAGUNG

Nadia Qatrunnada, Haris Supratno, M. Bambang Edi Siswanto
149-153

 [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

ARTICLE TEMPLATE

IJPSE indexed by:



Maps:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Platform &
workflow by
OJS / PKP

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)