

The Implementation of Interactive Multimedia on Critical Thinking Skills in Social Studies Learning for Elementary School Students

Hawwin Fitra Raharja¹, Anggara Dwinata², Puji Hardati³, Hamdan Tri Atmaja⁴, Eva Banowati⁵, Leni Irmawati⁶

¹Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

²Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

³Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁴Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁵Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁶SDN Grobogan 2, Indonesia

*e-mail: hawwinfitraraharja@gmail.com, anggaradwinata@gmail.com, datie58@yahoo.com, atmaja.hta@gmail.com, evabanowati@yahoo.co.id, leniirmawati17@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to implicitly analyze the use of interactive multimedia to improve critical thinking skills of elementary school students in Social Studies to face the era of society 5.0. This study uses a qualitative research method with a literature study research design. The steps taken by the researcher were initiated by formulating the research problem, then continued by tracing the relevant research results for analysis. Data was collected by searching electronic journals and studying documentation in the library. Based on the search results obtained research data from five electronic journals. Data analysis was carried out by summarizing, reviewing, and analyzing research data from several empirical research results. Based on the results of the analysis, it turns out that the use of interactive multimedia can improve learning outcomes with the results obtained by 23.33% and 38.1%, respectively. Interactive multimedia can also improve learning outcomes in Social Studies material with a yield of 7.8%. Interactive multimedia can also encourage students to think critically with 6% of the results. So that the critical thinking process will make it easier for students to realistically understand the Social Studies material for elementary school students with a result of 10.25%.

Keywords: Interactive Multimedia, Social Studies, Critical Thinking

Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran IPS Murid Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara implisit terkait penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid Sekolah Dasar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) guna menghadapi era society 5.0. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi pustaka. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti diawali dengan merumuskan masalah penelitian, selanjutnya dengan menelusuri hasil penelitian yang relevan untuk di analisis. Pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri jurnal-jurnal elektronik dan studi dokumentasi di perpustakaan. Berdasarkan hasil pencarian diperoleh data penelitian dari lima jurnal elektronik. Analisis data dilakukan dengan cara merangkum, mereview, dan menganalisis data-data riset dari beberapa hasil penelitian secara empiris. Berdasarkan hasil analisis ternyata penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dengan perolehan hasil sebesar 23,33% dan 38,1%. Multimedia interaktif juga dapat meningkatkan hasil belajar pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan perolehan hasil sebesar 7,8%. Multimedia interaktif juga dapat mendorong murid untuk berpikir secara kritis dengan perolehan hasil sebesar 6%. Sehingga proses berpikir kritis akan mempermudah murid secara realistis dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial murid Sekolah Dasar (SD) dengan perolehan hasil sebesar 10,25%.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Ilmu Pengetahuan Sosial, Berpikir Kritis

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia karena berpengaruh pada kualitas SDM. Menurunnya sumber daya manusia (SDM) di Indonesia dalam hal kualitas, salah satunya merupakan akses dari kurang berkualitaskannya pendidikan. Banyak masyarakat yang kurang mampu menempatkan dirinya di era modern dengan jalan pendidikan dan ini merupakan tantangan. Padahal

harapannya dengan adanya pendidikan, murid mendapatkan ilmu pengetahuan yang mampu menunjang dan menempatkan diri dalam berbagai masalah yang dihadapinya. Menurut Lesilolo, proses belajar adalah hubungan atau interaksi resiprokal antara guru dengan murid dalam aktivitas pembelajaran (2018).

Belajar membutuhkan adanya perubahan yang terkait dengan perilaku seseorang pada situasi yang disebabkan pengalaman yang terus diulang-ulang pada situasi tersebut, yang mana berubahnya *behavior* tidak dapat dijelaskan berdasarkan tendensi respon pembawaan. Belajar dapat terwujud apabila suatu rangsangan bersama dengan memori atau ingatan mempengaruhi murid sehingga tingkah lakunya berubah sejak sebelum murid mengalami situasi itu ke sesudah murid mengalami keadaan tadi (Susanto, 2014).

Konsep belajar di masa *industries revolution* 4.0 dekat dengan kemajuan teknologi IT yang semakin berkembang. Telah terjadi perubahan sosial-budaya dalam masyarakat yang dipengaruhi oleh teknologi cerdas buatan, bahkan bersamaan dengan perkembangan teknologi cerdas, muncul sebuah istilah model masyarakat baru yang bernama *society* 5.0. Hal ini diawali di Jepang, konsepnya bukan hanya manufaktur tetapi sampai pemecahan masalah berdasarkan bantuan integrasi antara *physical space* dan *virtual space*. Masyarakat 5.0 adalah kelanjutan dari era revolusi teknologi 4.0 yang dideterminasi pada aspek teknologi Internet (IoT), *artificial intelligence* (AI) dan robotik (Idris, 2022:63-65). Fenomena tersebut menjangkau semua aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Meskipun Indonesia sekarang berada pada fase pendidikan 4.0 yang menggunakan internet sebagai penghubung antara guru dengan murid, akan tetapi secara berangsur-angsur akan masuk pada fase 5.0 dikarenakan sifat perubahan yang terjadi secara global. Diperlukan adanya perubahan pendidikan yang mensyaratkan peran guru tidak hanya mengisi murid dengan pikiran informasi, tetapi jauh dari itu yakni harus mengisi dan memberikan pemahaman tentang pentingnya teknologi dan berpikir kritis supaya murid tidak terjebak pada dampak negatif teknologi. Di dalam konteks pendidikan SD salah satu pelajaran yang mendukung dan menunjang adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS tingkat Sekolah Dasar (SD) tidak ditekankan pada pembicaraan seputar bidang atau disiplin ilmu, akan tetapi yang ditekankan adalah aspek psikologis dan pedagogik, serta kemampuan murid berpikir secara komprehensif. Dengan pembelajaran IPS, pebelajar dibimbing supaya mampu menjadi rakyat dan warga negara Indonesia yang mempunyai ciri bertanggung jawab, demokratis, dan menjadi manusia cinta damai. Orientasi yang dituju dalam pengembangan pembelajaran IPS adalah kehidupan sosial-individual, dan peningkatan dimensi intelektual. Untuk kemampuan pengembangan intelektual dapat dicapai dengan cara penanaman pengembangan akademik dan keterampilan *critical thinking* di dalam kehidupan dan perubahannya.

Berpikir kritis adalah cara berpikir manusia secara rasional dan logis yang tertuju dalam memahami hubungan antara ide dan fakta. Menurut (Nuryanti, Zubaidah, & Diantoro, 2018), kemampuan untuk berpikir kritis adalah kemampuan dasar yang sangat dibutuhkan individu dalam menghadapi bermacam-macam problematika yang sedang dihadapi dalam situasi kehidupan individual dan sosial. Seorang yang kritis mampu menganalisis serta mengevaluasi tiap-tiap informasi yang ampai pada dirinya. Linier dengan penelitian (Ritonga, Gultom, & Nazliah, 2020) bahwa seorang pemikir yang kritis mempunyai kemampuan menganalisis serta mengevaluasi informasi, kemudian memunculkan pertanyaan-pertanyaan masalah penting, merangkai pertanyaan masalah tersebut secara jelas, serta mengumpulkan ide-ide abstrak dan terbuka. Di dalam konteks kependidikan sekolah dasar, proses berpikir kritis sangatlah urgen sifatnya yang harus diilhami oleh murid sebagai proses dalam berbagi pendapat, mengungkapkan sesuatu yang ada pada dirinya, dan memecahkan masalah secara logis, teliti dan cermat. Oleh sebab itu, kegiatan belajar-mengajar di Sekolah Dasar (SD) sebaiknya untuk melatih murid dalam menggali kemampuan dan keterampilan untuk mencari, menilai, dan mengelola beragam informasi dan pengetahuan secara kritis.

Upaya dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis yang ideal dibutuhkan adanya hubungan intensif antara guru dengan murid. Di sisi lain, juga dibutuhkan adanya hubungan timbal balik dalam proses belajar yang mengasah murid dalam menganalisa ide-ide ke arah individual, mengikut sertakan murid dalam proses pembelajaran aktif dan terampil untuk mengasah ketrampilan berpikir kritis sehingga dapat memecahkan masalah-masalah yang diberikan pendidik kepada murid dengan begitu murid akan menjadi pemikir bukan seorang yang diajar. Berdasarkan penelitian

(Kazempour, 2013) menjelaskan bahwa dalam meningkatkan pemahaman terkait ilmu-ilmu sosial dibutuhkan konsep berpikir logis, teliti, dan cermat, sehingga pola berpikir kritis mampu mengembangkan kompetensi supaya mampu memahami dan menjelajahi fenomena sosial secara saintifik serta dilaksanakan secara aktual dan masif. Di sisi lain, untuk meningkatkan *critical thinking skill* dalam pembelajaran IPS dibutuhkan adanya media pembelajaran yang menarik bagi murid, terutama terkait media berbasis teknologi cerdas yang telah dijelaskan di atas. Media setidaknya dapat dijadikan solusi yang tepat bagi guru dalam memahami suatu materi pembelajaran yang menyenangkan bagi murid. Menurut (Miftah, 2014) memaparkan bahwa dengan menggunakan media yang tepat akan mampu menghargai karakteristik dari masing-masing murid.

Orientasi penggunaan media tersebut dimaksudkan untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan materi kepada murid. Untuk mengetahui aspek perkembangan intelektual murid pada pembelajaran IPS, tidak hanya perkembangan akademik saja, tetapi perkembangan berpikir murid juga harus dikembangkan terutama dalam era perubahan yang cepat sekarang ini. Salah satu langkah yang digunakan untuk memecahkan problematika dan tantangan zaman adalah dengan menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir.

Secara universal, multimedia didefinisikan sebuah sarana media melalui pemakaian komputer untuk menyatukan dan menyajikan teks, audio, gambar, dan video-animasi, sehingga pemakai dapat berimajinasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Menurut (Kurniawati & Nita, 2018), multimedia interaktif adalah pengguna yang dapat mengoperasikan dan mengontrol penuh terkait apa dan kapan bagian-bagian multimedia akan disajikan atau dikirimkan. Contohnya antara lain: CD interaktif, game, aplikasi program, *augmented reality*, *virtual reality*, dan lain sebagainya. Dipertegas pendapat (Septian, 2019) bahwa multimedia interaktif dapat memberikan dampak positif, karena murid diarahkan untuk belajar secara aktif dan interaktif. Multimedia interaktif diharapkan dapat membuat proses pembelajaran lebih relevan dan *meaningfull* bagi murid, memberikan peluang atau kesempatan murid untuk mengembangkan ide atau cara berpikirnya dengan sendiri dan juga bisa mengubah proses belajar dari yang sebelumnya pasif menjadi aktif, kreatif, dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri Kaliwungu 2 dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdapat beberapa fakta menarik bahwa di dalam proses pembelajarannya lebih ditekankan pada nuansa akademik saja, tanpa diiringi dengan perkembangan kemampuan berpikir kritis murid. Murid belum bisa berpikir secara kritis dalam menerima bahan ajar atau materi yang disampaikan oleh guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, ada beberapa faktor yang melatarbelakangi murid kurang berpikir secara kritis yaitu pembelajaran berpusat pada guru, masih kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran, kurangnya murid terlibat aktif dalam pembelajaran, proses belajar masih menggunakan model-model klasikal yang mana murid hanya diberi tugas membaca di sekolah dan rumah, sehingga hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tergolong rendah dan kurang adanya pemahaman secara masif.

Berdasarkan paparan tersebut, maka fokus dalam riset ini yaitu bagaimana proses penggunaan multimedia interaktif dalam mendorong berpikir kritis pembelajaran IPS murid Sekolah Dasar (SD) di era teknologi modern saat ini.

KAJIAN TEORI

Kajian teori dalam penelitian ini, yaitu: (1) Pembelajaran IPS, (2) Kemampuan Berpikir Kritis, dan (3) Multimedia Interaktif.

Seperti yang dijelaskan oleh (Siska, 2016) secara konseptual Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah studi terintegrasi yang mengintegrasikan konsep-konsep inti-dasar dari bermacam-macam *social sciences* yang disusun melalui pendekatan pendidikan untuk memperoleh kebermaknaan untuk murid dan kehidupannya. Muatan materi IPS diambil dari berbagai macam bagian-bagian pengetahuan, konsep, dan teori dari *social sciences* yang direlevansikan dengan tingkat perkembangan dan usia murid. Di dalam ruang lingkup Sekolah Dasar (SD), IPS mengajarkan pengetahuan dan konsep-konsep esensial *social sciences* untuk membentuk murid menjadi seorang warga negara baik (*a good citizenship*). Berdasarkan penelitian (Towaf, 2014) pembelajaran IPS diarahkan dalam mengembangkan potensi murid agar responsif pada masalah-masalah sosial yang terjadi di dalam kehidupan sosial, memiliki sikap dan mental yang positif dalam perbaikan ketimpangan-ketimpangan

yang terjadi serta mempunyai keterampilan dalam mengatasi problematika yang menimpa dirinya sendiri dan masyarakat. Dipertegas oleh penelitian (Pickup & Southall, 2022), *that the importance of studying social science is very useful in providing facts and correct theories and principles that can be used in the decision making process.*

Menurut (Nitko & Brookhart, 2011), *that "critical thinking is reasonable, reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do"*. Menurut (Susanto, 2014), berpikir kritis adalah suatu perbuatan yang dilakukan otak sehingga dapat menghasilkan sebuah pemikiran yang masuk akal (logis), selain itu juga bisa merumuskan suatu kesimpulan dari sebuah permasalahan. Menurut (Nafiah, 2014), kemampuan *critical thinking* bersifat *reasonable* dan berpikir reflektif yang ditekankan untuk memutuskan hal apa yang harus dilakukan. Artinya, ketika menerapkan kemampuan berpikir kritis, individu dapat memutuskan dengan tepat apa yang harus dilakukan. Berdasarkan penelitian (Haryanti, 2017) dijelaskan bahwa dalam lingkungan belajar di SD, kemampuan berpikir kritis dibutuhkan seorang murid untuk memberikan argumen secara logis, memberikan jawaban secara reflektif, produktif, dan evaluatif terhadap suatu problematika dalam suatu fenomena kehidupan sehari-hari. Dalam mencari sebuah jawaban dari suatu pertanyaan, murid dibutuhkan proses untuk berpikir secara kritis. Dalam memecahkan masalah, setiap murid mempunyai cara yang beragam, begitu juga dalam memahami suatu muatan materi, mereka juga mempunyai cara yang berbeda-beda. Berdasarkan hal tersebut, maka kemampuan berpikir kritis merupakan hal yang penting. Karakteristik-karakteristik khusus yang mampu mendorong murid dalam berpikir kritis antara lain: (1) kriteria, (2) watak, (3) pendapat, (4) pemikiran dan pertimbangan, (5) sudut pandang, dan (6) prosedur dalam penerapan kriteria.

Selanjutnya, guru di dalam melatih kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS dibutuhkan suatu media yang sekiranya menarik dalam menunjang proses pembelajaran secara langsung. Media yang dapat menunjang proses belajar tersebut adalah multimedia interaktif. Menurut (Lestari, 2020), multimedia adalah gabungan dari beberapa media seperti teks, audio, gambar, dan video-interaktif. Gabungan-gabungan media itu diintegrasikan menggunakan komputer untuk disimpan dan di olah serta disajikan secara bersama-sama. Multimedia telah banyak digunakan pada berbagai bidang diantaranya: game, film, media pembelajaran, ekonomi-bisnis, militer, desain-arsitektur, olah raga, dan lain sebagainya. Adapun komponen-komponen komunikasi pada multimedia interaktif, yaitu: relasi antara individu (sebagai pengguna) dan *computer* (aplikasi/ produk dalam *file* atau format tertentu, seperti CD, *flashdisk*, dan lain sebagainya). Pada multimedia interaktif, interaksi adalah hal yang penting dalam multimedia interaktif yang memungkinkan sebuah pembelajaran aktif, bahwa pengguna tidak hanya mendengar atau melihat, akan tetapi melakukan suatu aktivitas (*do*).

METODE

Penelitian yang dilakukan penulis berjenis penelitian studi pustaka yang dilakukan dengan tahapan *mereview*, merangkum, dan menganalisis data penelitian dari beberapa hasil-hasil penelitian yang empiris. Pengumpulan data di dalam analisis penerapan multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS murid kelas V Sekolah Dasar dilakukan terhadap pencarian pada beberapa media elektronik. Kata-kata kunci yang dipakai dalam pencarian jurnal adalah "multimedia interaktif", "berpikir kritis", dan "pembelajaran IPS di SD". Berdasarkan pencarian dengan menggunakan kata-kata kunci itu diperoleh hasil 5 jurnal, selanjutnya dipilih yang memenuhi syarat dan kriteria yang tersedianya data pra atau sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, sebelum diberikan tindakan dan setelah diberikan tindakan, serta analisis dengan media perbandingan untuk menentukan pengaruh multimedia interaktif. Hal ini tentunya akan nampak adanya besarnya pengaruh, peningkatan siklus, dan persentase hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui hasil yang diperoleh dari penelitian yang sudah dilakukan ini, maka secara eksplisit diperlukan paparan hasil belajarnya terkait pengaruh multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami pembelajaran IPS. Selanjutnya dari hasil yang diperoleh dari penelitian akan diuraikan pula secara eksplisit pembahasan terkait efektivitas dari penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami pembelajaran IPS, sehingga sangat relevan apabila diterapkan dan dikembangkan untuk pembelajaran-

pembelajaran selanjutnya ditinjau dari sudut pandang relevansi dan aktualisasi.

Hasil

Hasil penelitian telah menunjukkan adanya tingkat efektivitas dalam penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS, sehingga mendorong anak untuk berpikir secara kritis. Rekapitulasi hasil penelitian terkait dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran secara umum dapat dipaparkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil analisis multimedia interaktif dalam mendorong anak berpikir kritis pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

No	Judul penelitian	Peneliti	Hasil Belajar	
			Sebelum	Sesudah
1	Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi <i>powntoon</i> pada mata pelajaran bimbingan TIK	Julsyam Fitra dan Hasan Maksam	70%	93,33%
2	Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Penurunan Miskonsepsi	Ni Made Sari Suniati, Wayan Sadia, Anggan Suhandana	50%	88,1%
3	Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran IPS di SD	Risma Sitohang	74,91%	82,71%
4	Implementasi Model Taman Ceria Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis	Diani Ayu Pratiwi dan Veniy Octavia Nursyidah	83%	89%
5	Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI	Sri Hindayanti	70%	80,25%

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang sudah disajikan, ternyata multimedia interaktif secara signifikan berhasil meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran. Hal ini berrelasi dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Julsyam Fitra dan Hasan Maksam dengan perolehan hasil peningkatan sebesar 23,33% dan Ni Made Sari Suniati, Wayan Sadia, dan Anggan Suhandana dengan perolehan hasil peningkatan sebesar 38,1%. Di sisi lain, multimedia interaktif secara signifikan juga mampu meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Hal ini relevan dan sesuai penelitian yang dilakukan oleh Risma Sitohang dengan perolehan peningkatan sebesar 7,8%. Kemudian, multimedia interaktif juga mampu menunjang hasil belajar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid di SD. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Diani Ayu Pratiwi dan Veniy Octavia Nursyidah dengan perolehan hasil peningkatan sebesar 6%. Proses berpikir kritis akan mempermudah murid dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Hal ini relevan dengan

penelitian yang dilakukan oleh Sri Hindayanti dengan perolehan hasil peningkatan sebesar 10,25%.

Merujuk hasil analisis data penelitian sebelumnya, sejalan dengan penelitian (Hestiyaningsih & Sugiharsono, 2015) yang sudah seharusnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diarahkan pada penguasaan kompetensi, tidak hanya ditinjau dari aspek pengetahuan saja, akan tetapi juga pada budaya berpikir secara kritis, kreatif, ilmiah, dan mandiri. Hal ini yang terkadang kurang diperhatikan oleh guru sebagai pendidik di dalam membekali kemampuan dan keterampilan dalam penguasaan kompetensi. Salah satu dimensi yaitu membangun budaya berpikir kritis menjadi salah satu cara bagi guru dalam mengembangkan penguasaan kompetensi murid. Berdasarkan penelitian (Ritonga, Gultom, & Nazliah, 2020), menguasai materi dengan membangun budaya berpikir kritis akan melatih murid untuk membuat suatu keputusan dari berbagai macam *point of view* secara logis, teliti, dan cermat. Menurut (Pratiwi & Nursyidah, 2021) dibutuhkan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam mendorong murid dalam berpikir kritis saat mengikuti proses pembelajaran. Keterampilan berpikir kritis murid akan nampak berhasil apabila murid setiap mengikuti proses pembelajaran memperoleh hasil yang optimal.

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menitikberatkan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung untuk mengembangkan kompetensi supaya mampu memahami dan menjelajahi gejala sosial secara logis, teliti, dan cermat serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bersikap ilmiah, bekerja sama, serta mengkomunikasikannya sebagai hal penting dalam kecakapan hidup. Dalam mewujudkan tujuan-tujuan pembelajaran IPS, maka menumbuhkan kemampuan dan keterampilan berpikir murid, terutama hal kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan, sehingga penguasaan suatu konsep pada diri murid tidak hanya berupa hafalan sejumlah konsep yang telah dipelajarinya, tetapi murid juga mampu menerapkan atau mengaplikasikan konsep yang diketahui dan dimilikinya pada aspek yang lain. Di sisi lain, guru dalam mewujudkan hal itu membutuhkan adanya media yang sekiranya menarik dan menyenangkan yakni multimedia interaktif dalam menunjang proses pembelajaran berlangsung. Karena di era saat ini penggunaan teknologi bukanlah menjadi hal kemewahan, tetapi menjadi kebutuhan utama dalam proses pembelajaran serta murid harus terbiasa dalam kemajuan teknologi.

Berdasarkan hasil riset (Fitra & Maksum, 2021) menjelaskan bahwa dalam memahami suatu materi, guru dituntut untuk mempresentasikan isi materi pembelajaran secara interaktif yang inovatif. Hal ini sejalan dengan penelitian (Kurniawati & Nita, 2018) bahwa dengan menerapkan multimedia interaktif mampu memperlancar dan meningkatkan keefisienan pembelajaran, sehingga *goal* pembelajaran dapat tercapai. Di sisi lain, menurut (Sunati, Sadia, & Suhandana, 2013) multimedia interaktif saat ini dapat diterapkan di dalam memahami seluruh materi pembelajaran, antara lain dalam bidang sosial dan sains. Dengan menggunakan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran IPS diharapkan mampu untuk menerima atau menangkap, memproses, menyimpan, serta mengeluarkan kembali informasi yang sudah diolahnya secara sistematis. Dipertegas oleh penelitian (Sihotang, 2013), bahwa dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang didukung dengan multimedia interaktif akan memberikan alternatif pembelajaran bermakna bagi terciptanya sebuah situasi atau keadaan belajar yang dapat menumbuhkembangkan keaktifan murid selama pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, dapat ditarik kesimpulan tentang penerapan multimedia interaktif dapat mendorong murid untuk berpikir kritis dalam memahami materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada murid sekolah dasar (SD). Sehingga multimedia interaktif dapat dijadikan media alternatif di dalam proses pembelajaran untuk mendorong anak berpikir kritis untuk mandiri, meningkatkan kecakapan dalam hidupnya, dan sebagai persiapan bekal pengetahuan teknologi menghadapi perubahan masyarakat 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13.
- Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.

- Hestiyarningsih, N., & Sugiharsono. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pembelajaran Ips Melalui Metode Problem Solving Berbantuan Media Informasi. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(1), 71–86.
- Idris, M. (2022). Pendidikan Islam dan Era Society 5.0; Peluang dan Tantangan Bagi Mahasiswa PAI Menjadi Guru Berkarakter. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 61-86.
- Kazempour, E. (2013). The Effects of Inquiry-Based Teaching on Critical Thinking of Students. *Journal of Social. Issues & Humanities*, 1(3), 23–27.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura dalam Proses Belajar Mengajar di Sekolah. *Jurnal Kajian Teologi*, 4(2), 186–202.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jateng: Lakeisha.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1–11.
- Nafiah, Y. N. (2014). Penerapan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 125–143.
- Nitko, A. J., & Brookhart, M. (2011). *Educational Assessment of Students*. Boston: Pearson Education Inc.
- Nuryanti, L., Zubaidah, S., & Diantoro, M. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 155–158.
- Pickup, A. J., & Southall, A. B. (2022). A Critical Discourse Analysis of the 1619 Project Controversy and Its Implications for Social Studies Educators. *Education Journals*, 113(5), 223–236.
- Pratiwi, D. A., & Nursyidah, V. O. (2021). Implementasi Model Taman Ceria Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *ITQAN: Jurnal Ilmu Ilmu Kependidikan*, 12(2), 245–260.
- Ritonga, N., Gultom, H. S. B., & Nazliah, R. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Proses Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Keterampilan. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (JPISA)*, 3(2), 41–45.
- Septian, D. (2019). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 2(1), 6–16.
- Sihotang, R. (2013). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(1), 1–11.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Suniati, N. M. S., Sadia, W., & Suhandana, A. (2013). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Penurunan Miskonsepsi (Studi Kuasi Eksperimen Dalam Pembelajaran Cahaya Dan Alat Optik Di SMP Negeri 2 Amlapura). *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–13.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Towaf, S. M. (2014). Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(1), 75–85.

IJPSE

Indonesian Journal of Primary Science Education

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

[About](#)

[Home](#) / [Archives](#) / Vol 3 No 1 (2022): 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. 03, No. 01, November 2022

DOI: <https://doi.org/10.33752/ijpse.v3i1>

Published: 2022-11-14

Articles

Media Development Apedu Educational Applications Based On Android In Force Material

Putri Aprillia, Emy Yunita Rahma Pratiwi

1-7

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

The Implementation of Interactive Multimedia on Critical Thinking Skills in Social Studies Learning for Elementary School Students

Hawwin Fitra, Anggara Dwinata, Puji Hardati, Leni Irmawati

8-14

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

The Implementation Of Multiple Intelligences In High Class Learning At The Stage State Elementary School Kedung District Jepara Regency

Widiyono Aan

15-28

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

Kunraja Media Development (Aksara Jawa Uno Card) On Javanese Script writing Materials In Elementary Schools

Nur Rofiqoh, Nanang Khoirul Umam, Iqnatia Alfiansyah

29-36

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

Development of Story Book Learning Media in Grade IV on Theme 5 at SDN Mentaos

rofifah rofifah, Hawwin Fitra Raharja

37-44

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

The Influence of the Role Playing Model on the Critical Thinking Ability of Class IV Students at SDN Tanjungmas

wiki latifah, Hawwin Fitra Raharja

45-52

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Effect of Inquiry Learning Model of Student's Learning Outcomes in Science Materials about Style at Grade IV SDN Mentaos Gudo Jombang

Ines Stesia Ramadani, Desty Rochmania

53-60

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Role of the School Environment in the Formation of Student Character Values at SDN Gelaran 2

Riski Rismala Sagita, Desty Dwi Rochmania

61-69

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Development of Animated Video Learning Media on Theme 7 Subtheme 2 Learning 1 in Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung

Nurul Fajriyah, Muhammad Nuruddin

70-77

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Use of Counting Media Sticks on Addition Materials to Improve Grade 1 Students' Learning Outcomes

Siti Masrukhtin, M. Bambang Edi Siswanto

78-83

 PDF (Bahasa Indonesia)

The Use Of Talking Stick Method On The Theme Of Animal And Human Movement Organs In Grade 5 To Improve Student's Speaking Skills

Afandi Nur Rozianzah, Bambang Edi Siswanto

84-90

 PDF (Bahasa Indonesia)

Pakapindo Media Development (Doraemon Smart Pocket Board) in The Thematic Learning for Class III

Siti Murni, Muhammad Nuruddin M.Pd

91-96

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

Teacher Problems In Implementing Online Learning During The Covid-19 Pandemic Period (Case Study In Class V at SDN Karanganyar II Sub District, Jombang Regency)

Ayu Nofitasari, ratih asmarani

97-103

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

The Effect Of Providing Verbal Reinforcement On Students' Learning Behavior In Class V At Sdn Brangkal 2, Bandar Kedungmulyo, Jombang

Ega Aimmatuzzakia, Emy Yunita Rahma Pratiwi

104-114

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

The Development Of Animal Monopoly Media On Themes "Objects, Animals And Plants Around Me" In Grade 1 At Mi Al-Ma'arif Sukomulyo

Farah Agista Desydera, Iqnatia Alfiansyah , Nanang Khoirul Umam

115-126

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

The Development of Textbooks On Circumference And Area Of Flat Shapes Material For Grade IV Elementary School

Titik Handayani, Ismail Marzuki, Nanang Khoirul Umam

127-136

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

The Effect Of PBL Model On Learning Outcomes Theme 5 Subtheme 3 Learning 1 In Grade 3

Siti Nur Khoirun Nisak, Desty Dwi Rochmania

137-143

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

The Effect Of Probing-Prompting Learning Model On Students' Interest And Learning Outcomes Of Mathematics In Grade IV SDN Tejo 1 Mojoagung Jombang

Santika Putri Dwi Anhar, Muhammad Nuruddin

144-150

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

The Development Of Water Cycle Diorama Media To Improve Student Learning Outcomes

Latifatul Islamiyah, Ratih Asmarani

151-158

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

The Implementation Of Ananda's Ringing Program Based On Linking Books To Improve Grade 1 Learning Discipline

Sri Utami, M. Bambang Edi Siswanto

159-166

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

The Influence Of Problem-Based Learning Models On Mathematics Learning Outcomes For Grade IV SDN Kedungotok

Tita Yuliani, Emy Yunita Rahma Pratiwi

167-173

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

Natural Science Contextual Learning Ecosystem Materials For Class V Elementary School Students

Anggara Dwinata, Emy Yunita Rahma Pratiwi, Ratih Asmarani

174-183

[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)