

s_in_Social_Studies_Learning_for_Elementary_School_Students. docx

by

Submission date: 13-Nov-2022 12:44AM (UTC-0800)

Submission ID: 1952290954

File name: s_in_Social_Studies_Learning_for_Elementary_School_Students.docx (58.98K)

Word count: 3110

Character count: 21280

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

Hawwin Fitra Raharja¹, Dr. Puji Hardati, M. Si², Anggara Dwinata³, Leni Irmawati⁴

¹Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

²Universitas Hasyim Asy'ari, Indonesia

³Universitas Negeri Semarang, Indonesia

⁴SDN Grobogan 2, Indonesia

*e-mail: hawwinfitraraharja@gmail.com, anggaradwinata@gmail.com, datie58@yahoo.com, 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 eksekusi dari kurangnya kualitas 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 bawaan. 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 bertujuan 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 sampai 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 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.

34

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*).

1 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%

1 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 (Hestiyaningshih & 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 menelaah 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 & Maksun, 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 (Suniaty, 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.

6 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.

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.scribd.com Internet Source	2%
2	ejournal.undiksha.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to UIN Sultan Maulana Hasanudin Student Paper	1%
4	Submitted to Lambung Mangkurat University Student Paper	1%
5	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
6	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
7	iprahumas.id Internet Source	1%
8	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
9	journal.upy.ac.id Internet Source	1%

10	repository.unusa.ac.id Internet Source	1 %
11	journal.iainlhokseumawe.ac.id Internet Source	1 %
12	www.researchgate.net Internet Source	1 %
13	zombiedoc.com Internet Source	1 %
14	Jemmi Jemmi, I Ketut Suardika. "PENERAPAN STRATEGI BELAJAR PQ4R UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS DI KELAS V DI SDN 1 KALU-KALUKU", Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar, 2018 Publication	<1 %
15	ejournal.iainkendari.ac.id Internet Source	<1 %
16	Icha Biassari, Kharisma Eka Putri, Siti Kholifah. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021 Publication	<1 %
17	Rahidatul Laila Agustina, Rifda Mardian Arif, Yudha Adrian. "Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dengan Menggunakan Model	<1 %

Pembelajaran Direct Instruction Dipadukan Metode Fish Bowl pada Siswa Kelas V SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin", *STILISTIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2018

Publication

18

repository.upi.edu

Internet Source

<1 %

19

Fatimah Fatimah, Ahmad Khoiri, Syaiful Rachman. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION (CIRC) TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA KELAS V SD NEGERI 3 ELLA HULU", *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 2018

Publication

<1 %

20

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

21

Santi Susanti, Teguh Prasetyo, Syamsuddin Ali Nasution. "MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF SEBAGAI ALTERNATIF PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL", *DIDAKTIKA TAUHIDI: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 2017

Publication

<1 %

22

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

23	filipajehh.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	journal.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
25	repository.unja.ac.id Internet Source	<1 %
26	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1 %
27	ejournal.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	<1 %
28	vdocuments.mx Internet Source	<1 %
29	www.neliti.com Internet Source	<1 %
30	www.slideshare.net Internet Source	<1 %
31	Ngulmi Khamidah, Winarto Winarto, Vita Ria Mustikasari. "Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa", JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran), 2019 Publication	<1 %
32	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %

33

jbasic.org
Internet Source

<1 %

34

repository.usd.ac.id
Internet Source

<1 %

35

waterfres.blogspot.com
Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

s_in_Social_Studies_Learning_for_Elementary_School_Students.

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6