



## PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA SD/MI

### ***THE USE OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA TO IMPROVE THE SOCIAL SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL/MI STUDENTS***

**Johanah<sup>1</sup>, Nawal Aulia<sup>2</sup>, Sulawati<sup>3</sup>, Oman Farhurohman<sup>4</sup>**

UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Email: [johanahh59@gmail.com](mailto:johanahh59@gmail.com)<sup>1</sup>, [nawalaulia34@gmail.com](mailto:nawalaulia34@gmail.com)<sup>2</sup>, [sulawati473@gmail.com](mailto:sulawati473@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[oman.farhurohman@uinbanten.ac.id](mailto:oman.farhurohman@uinbanten.ac.id)<sup>4</sup>

---

#### Article Info

##### Article history :

Received : 10-12-2025

Revised : 12-12-2025

Accepted : 14-12-2025

Published : 16-12-2025

---

#### Abstract

*Social Studies (IPS) learning in Elementary Schools/Islamic Elementary Schools (SD/MI) often faces obstacles in the form of low student interest and learning outcomes due to the delivery of material that is still conventional and less interactive. The development of information and communication technology provides opportunities to present more innovative learning through the use of interactive learning media. This study aims to examine the use of interactive learning media in Social Studies learning in Elementary Schools/MI and its impact on improving student learning outcomes. The research method used is a literature study by analyzing various scientific journals, books, and research articles relevant to the topic of interactive learning media and Social Studies learning in Elementary Schools/MI. The results of the study indicate that the use of interactive learning media, such as learning videos, animations, educational applications, educational games, digital simulations, and virtual reality, can increase learning motivation, student activeness, and understanding of abstract Social Studies concepts. In addition, interactive media also plays a role in developing students' critical thinking skills and digital literacy. Thus, it can be concluded that interactive learning media is an effective alternative to improve the social studies learning outcomes of Elementary School/MI students if integrated appropriately by teachers according to learning objectives and student characteristics.*

---

**keywords:** *interactive learning media, learning outcomes, social studies*

---

#### Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) sering kali menghadapi kendala berupa rendahnya minat dan hasil belajar siswa akibat penyampaian materi yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif melalui penggunaan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS di SD/MI serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dengan menganalisis berbagai jurnal ilmiah, buku, dan artikel penelitian yang relevan dengan topik media pembelajaran interaktif dan pembelajaran IPS di SD/MI. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti video pembelajaran, animasi, aplikasi edukatif, game edukasi, simulasi digital, dan virtual reality, mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta pemahaman konsep IPS yang bersifat abstrak. Selain itu, media interaktif juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan literasi digital siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa



SD/MI apabila diintegrasikan secara tepat oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

**Kata Kunci : Media pembelajaran interaktif, hasil belajar, IPS****PENDAHULUAN**

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah secara signifikan sistem pendidikan, termasuk dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Dalam pembelajaran IPS, siswa tidak hanya diharuskan untuk mengingat fakta dan konsep, tetapi juga untuk memahami fenomena sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah yang kompleks dan abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat menyajikan materi IPS dengan cara yang lebih nyata, menarik, dan mudah dimengerti oleh siswa.

Salah satu cara untuk memperbaiki kualitas pengajaran IPS adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan untuk interaksi dua arah antara siswa dan media, sehingga siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai individu aktif dalam pengalaman belajar. Penggunaan media seperti video pembelajaran, animasi, aplikasi pendidikan, permainan edukatif, simulasi digital, dan realitas virtual dinilai dapat meningkatkan minat, dorongan, serta keterlibatan siswa dalam materi IPS.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi pilihan yang relevan dan efektif untuk meningkatkan pencapaian belajar IPS siswa SD/MI. Implementasi media ini juga sejalan dengan kebutuhan pendidikan di abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan menggunakan teknologi dengan bijak. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran IPS di SD/MI sangat penting untuk diselidiki lebih lanjut demi mendukung terciptanya pengalaman belajar yang inovatif dan bermakna.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI serta pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konsep dan jenis-jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran IPS, manfaatnya dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa, serta peran guru dalam mengintegrasikan media tersebut secara efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research). Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai konsep, jenis, manfaat, serta peran media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Metode studi literatur digunakan karena penelitian tidak melakukan pengumpulan data secara langsung di lapangan, melainkan menelaah, mengkaji, dan menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan dengan topik penelitian.



## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Konsep Media Pembelajaran Interaktif dalam IPS**

Media pembelajaran interaktif dalam IPS SD/MI merupakan alat pendidikan yang memanfaatkan teknologi seperti multimedia, animasi, dan aplikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif. Konsep ini tekanan interaksi dua arah antara siswa dan media, sehingga mengubah pembelajaran pasif menjadi proses yang dinamis dan menyenangkan. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu subjek penting di sekolah dasar yang bertugas untuk memberikan pemahaman lengkap kepada murid-murid tentang lingkungan sosial, budaya, sejarah, dan hubungan manusia dengan lingkungannya.

Menurut Muhibin Syah dalam tujuan utama dari pengajaran IPS meliputi pengenalan konsep-konsep kehidupan masyarakat, pengembangan kemampuan berpikir logis dan kritis, serta kesadaran akan nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Tujuan utama dari IPS adalah untuk mempersiapkan individu dengan pengetahuan dan keahlian yang dibutuhkan agar mampu ikut serta secara aktif. Menurut Hamka dalam media pembelajaran adalah media yang mencakup segala sesuatu, yang dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Kegunaanya adalah sebagai alat komunikasi antara guru dan murid untuk mempermudah pemahaman materi pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar-mengajar. Dengan menggunakan media belajar, murid dapat lebih cepat untuk memahami pelajaran yang diberikan dan minat belajar mereka pun cenderung meningkat selama belajar berlangsung. Pembelajaran yang menggunakan media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi, memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja, tanpa terbatas oleh jarak, ruang, atau waktu. (Alga, et al., 2024)

### **Jenis-Jenis Media Interaktif untuk Pembelajaran IPS**

Menurut peneliti Fitri dan Mahilda menunjukkan bahwa hasil bahwa yang dibawah ini adalah jenis media yang dapat digunakan pada pembelajaran IPS di SD/MI

#### **1. Video Pembelajaran Interaktif**

Video pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi secara visual dan audio, sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep yang abstrak dengan cara yang lebih nyata dan menarik. Video edukasi dapat menghidupkan materi pelajaran yang sulit dipahami hanya dengan teks atau gambar statis, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

#### **2. Animasi Interaktif**

Animasi interaktif memungkinkan siswa untuk melihat proses, gerakan, atau perubahan dari suatu fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung. Media ini sangat efektif dalam menjelaskan fenomena alam, konsep sains, dan prinsip matematika secara dinamis.

#### **3. Aplikasi Pembelajaran Interaktif**

Aplikasi pembelajaran digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri lewat latihan-latihan yang sesuai dengan level kemampuan mereka. Media ini mendukung pembelajaran individu dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan.



#### 4. Game Edukatif

Game edukatif merupakan media interaktif yang memadukan unsur permainan dengan pembelajaran. Media ini terbukti meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, mendorong kompetisi yang sehat, dan membantu pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan.

#### 5. Simulasi Digital

Media simulasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari konsep tertentu melalui pemodelan situasi atau proses secara virtual. Simulasi ini membantu siswa memahami materi dengan cara yang menyerupai pengalaman nyata.

#### 6. Virtual Reality (VR)

Virtual Reality adalah media pembelajaran interaktif yang menggunakan teknologi imersif, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan dunia maya. Media ini memberikan pengalaman belajar yang mendalam, seperti mengunjungi situs bersejarah atau menjelajahi lingkungan alam secara virtual. (komalasari, 2025)

### **Manfaat Media Interaktif bagi Siswa SD/MI**

Media digital telah menjadi inovasi yang signifikan dalam pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar. Kehadiran teknologi ini tidak hanya memodernisasi proses belajar-mengajar, tetapi juga membawa sejumlah manfaat yang mendalam dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sering kali dianggap abstrak. Dalam konteks IPS, media digital berfungsi sebagai alat yang menjembatani keterbatasan pembelajaran tradisional dengan pendekatan baru yang lebih visual, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Media digital juga membuka akses informasi yang jauh lebih luas dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Melalui internet, siswa dapat dengan mudah mendapatkan data terkini yang relevan dengan materi IPS. Mereka dapat membaca berita internasional, mempelajari peristiwa sosial-politik terkini, atau mengakses data statistik global yang mendukung pemahaman mereka tentang suatu topik. Misalnya, ketika mempelajari isu global seperti perubahan iklim, siswa dapat mengakses laporan atau artikel ilmiah terbaru, grafik interaktif, atau video dokumenter yang menjelaskan dampak perubahan iklim terhadap kehidupan manusia. Informasi ini tidak hanya memperkaya pemahaman siswa tetapi juga melatih mereka untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan kritis.

Manfaat dari media digital tidak hanya terbatas pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Penggunaan teknologi ini juga melatih mereka untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, analisis data, dan kolaborasi. Dalam proses pembelajaran, siswa diajak untuk mengolah informasi yang mereka peroleh dari media digital, mengevaluasi validitas sumbernya, dan menyajikannya kembali dalam bentuk yang relevan. Sebagai contoh, seorang guru dapat memberikan tugas kepada siswa untuk menyelidiki isu sosial tertentu, seperti kemiskinan atau migrasi. Siswa kemudian mencari informasi terkait, menganalisis data yang mereka temukan, dan mempresentasikan hasil penelitian mereka di depan kelas (Nasywa Dinda Alfina Diniyati, (2025) )



## Peran Guru dalam Mengintegrasikan Media Interaktif

Peran guru dalam mengintegrasikan media interaktif dapat dimaknai sebagai kemampuan dan tanggung jawab guru dalam merancang, menentukan, menerapkan, serta menilai penggunaan media pembelajaran interaktif secara tepat dan bermakna agar kegiatan pembelajaran berlangsung lebih efektif. Guru tidak lagi sekadar berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, perancang pembelajaran, dan pembimbing yang mengarahkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemanfaatan media tersebut. Dengan mengintegrasikan media interaktif, guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa, menumbuhkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih nyata, kontekstual, dan mendalam sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Guru tidak sekadar menyampaikan materi, tetapi juga menjadi konsultan, motivator, dan penghubung antara teknologi dan siswa. Sebuah studi kasus memperlihatkan bahwa guru sebagai agen perubahan memiliki peran sentral dalam mendorong inovasi, membentuk karakter, serta memperkuat kerja sama dan tanggung jawab moral siswa. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa mengarahkan proses pembelajaran, sekaligus sebagai inspirator yang membangun kembali mindset siswa terhadap peran mereka sebagai pelaku aktif.

Meningkatnya penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) ketika belajar di sekolah dasar adalah salah satu indikator terpenting, salah satu indikator terpenting untuk transformasi pendidikan di era digital. Bahwa sebagian besar guru mampu mengintegrasikan berbagai platform digital seperti Zoom, Google Meet, Edmodo, dan YouTube ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Melalui Zoom dan Google Meet, guru dapat melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara interaktif, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara satu arah, tetapi juga aktif berdiskusi, bertanya, dan berdialog secara langsung dengan guru maupun sesama teman. Selain itu, penggunaan Edmodo sebagai learning management system (LMS) memudahkan guru dalam mengelola tugas,

Ujian, serta materi ajar secara terstruktur, sementara YouTube digunakan sebagai sumber video pembelajaran untuk menambah pemahaman visual siswa terhadap materi yang disampaikan. Penerapan media yang berbeda ini telah terbukti menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan kreatif dan mendorong partisipasi siswa yang aktif dalam proses pembelajaran kelas. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Muhamad Habibullah Department yang menyatakan bahwa pemanfaatan TIK secara terintegrasi oleh guru dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, baik dari segi efektivitas waktu, fleksibilitas metode, maupun keterlibatan siswa secara langsung. (Anggraini, 2025)

## Strategi Penggunaan media Interaktif pada Pembelajaran IPS

bagian hasil ini, akan dibahas berbagai strategi penggunaan media interaktif yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran di sekolah dasar, berdasarkan analisis dari berbagai literatur yang telah dikaji. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di SD dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman materi, serta menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar.



## Strategi Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran SD

### 1. Penggunaan Video dan Animasi

Salah satu strategi pembelajaran yang efektif adalah memanfaatkan video dan animasi sebagai media pembelajaran. Video dan animasi menyediakan visualisasi yang mempermudah siswa dalam memahami konsep abstrak, seperti fenomena alam atau prinsip matematika, secara lebih konkret dan menarik. Penelitian mengungkapkan bahwa media visual mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar statis. Sebagai contoh, video edukasi yang menarik dapat menghidupkan topik-topik kompleks, sementara animasi memungkinkan siswa untuk mengamati pergerakan atau perubahan dalam suatu fenomena yang tidak dapat mereka saksikan secara langsung.

### 2. Aplikasi dan Game Edukatif

Penggunaan aplikasi dan game edukatif di tablet atau komputer semakin populer di sekolah dasar. Aplikasi pembelajaran yang interaktif dapat membantu siswa belajar secara mandiri melalui latihan-latihan yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan tertentu. Game edukatif yang menyenangkan juga memiliki efek positif dalam meningkatkan motivasi belajarsiswa. Sebagai contoh, permainan yang melibatkan matematika atau bahasa dapat merangsang kompetisi sehat antar siswa, sambil memfasilitasi pemahaman melalui pengalaman langsung. Penelitian “Penerapan Game Edukatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar” ini menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 91% guru dan siswa merasa aplikasi tersebut meningkatkan motivasi belajar mereka secara signifikan. (Komalasari and Yasminda, 2025)

## KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif sangat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar IPS bagi siswa SD/MI. Jenis media interaktif seperti video pembelajaran, animasi, aplikasi edukasi, permainan edukatif, simulasi digital, dan realitas virtual mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan berarti bagi siswa. Dengan memanfaatkan media tersebut, konsep-konsep IPS yang biasanya abstrak bisa disampaikan dengan cara yang lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain membantu dalam pemahaman materi, media pembelajaran interaktif juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi siswa, serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan di abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan menggunakan teknologi dengan bijak. Keberhasilan penggunaan media interaktif dalam pengajaran IPS sangat tergantung pada peran guru sebagai fasilitator, perancang pembelajaran, dan pengelola media yang mampu mengintegrasikan teknologi sesuai dengan tujuan pengajaran dan karakteristik siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Dewi Fitria. “Peran Guru Sebagai Inovator Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital.” *Azkiya: Jurnal Ilmiah Pengkajian Dan Penelitian Pendidikan Islam* 8 (June 2025).



Azka Amalia Ashari Hsb, Selvyra Azhara, Emi Herliza, Riska Kalidya Alga, 4, 5, Eka Yusnaldi6, And Nuri Afia. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar Ips Di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif Dan Video Animasi." *Continuous Education : Journal Of Science And Research* 5, No. 3 (November 2024): 200–212.

Diniyati, Alfina, Nasywa Dinda Salma, And Oman Farhurahman. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, No. 1 (2025): 97–110. [Https://Doi.Org/Doi:%2520https://Doi.Org/10.62383/Aliansi.V2i1.672](https://Doi.Org/Doi:%2520https://Doi.Org/10.62383/Aliansi.V2i1.672).

Komalasari, Mahilda Dea, And Fitria Ika Ari Yasminda. "Strategi Penggunaan Media Interaktif Untuk Memaksimalkan Proses Belajar Di Sekolah Dasa." *Jurnalbasicedu* 9nomor 1 (2025): 97–104.