



Analisis Minat Belajar IPS Di SD/ MI Melalui Metode Pembelajaran Interaktif Di Kurikulum Merdeka

Analysis of Interest in Learning Social Studies in Elementary Schools/ Madrasah Ibtidaiyah Through Interactive Learning Methods in the Merdeka Curriculum

Nova Dwi Rahmayanti^{1*}, Alma Pratiwi Husain²

IAIN Fattahul Muluk Papua

Email: novaynty@gmail.com^{1*}, almaamha09@gmail.com²

Article Info

Article history :

Received : 08-02-2026

Revised : 10-02-2026

Accepted : 12-02-2026

Pulished : 14-02-2026

Abstract

Social Studies (IPS) learning in elementary schools (SD/MI) still faces low student learning interest due to conventional methods that emphasize memorization without linking material to real-life contexts. This study aims to examine the role and effectiveness of interactive learning methods and their alignment with the Merdeka Curriculum. The method used is a literature study with content analysis of journals, books, proceedings, and official documents published between 2020 and 2025. The results indicate that interactive media, such as visual materials developed using Canva, contextual simulations of market trading activities, and game-based evaluations through Quizizz, significantly increase student participation and enthusiasm. This approach is consistent with student-centered learning, differentiated instruction, conceptual understanding, critical thinking skills, and the development of the Pancasila Student Profile. The main challenges include limited technological facilities, teachers' digital competence, and effective classroom management. Therefore, collaboration among the government, schools, and educators is necessary to ensure the optimal and equitable implementation of interactive learning in Social Studies across Indonesia.

Keywords : Interactive Learning, Elementary School Social Studies, Curriculum.

Abstrak

Pembelajaran IPS di SD/MI masih menghadapi rendahnya minat belajar akibat metode konvensional yang menekankan hafalan tanpa keterkaitan dengan kehidupan nyata. Penelitian ini bertujuan mengkaji peran dan efektivitas metode pembelajaran interaktif serta kesesuaiannya dengan Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan ialah studi pustaka dengan analisis konten terhadap jurnal, buku, prosiding, dan dokumen resmi tahun 2020–2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa media interaktif, seperti materi visual berbasis Canva, simulasi kontekstual kegiatan jual beli, dan evaluasi permainan melalui Quizizz, meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Pendekatan ini sejalan dengan pembelajaran berpusat pada siswa, diferensiasi, penguatan konsep, berpikir kritis, dan Profil Pelajar Pancasila. Tantangan utama meliputi keterbatasan sarana teknologi, kompetensi guru, dan pengelolaan kelas. Diperlukan kolaborasi pemerintah, sekolah, dan pendidik agar implementasi pembelajaran interaktif berjalan optimal dan merata di seluruh Indonesia nasional.

Kata Kunci : Pembelajaran Interaktif, IPS SD/ MI, Kurikulum.



PENDAHULUAN

Proses pendidikan adalah kegiatan yang melibatkan interaksi antara pengajar dan pelajar untuk mencapai sasaran pembelajaran. Pengajar memegang peranan kunci dalam memastikan pencapaian tujuan pembelajaran, mengingat bahwa mereka tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga berfungsi sebagai pemandu dalam mendukung siswa dalam meningkatkan sikap, kesehatan fisik, dan mental mereka. (Wulandari et al. 2023). Siswa harus senantiasa terlibat dalam kegiatan belajar agar hasil belajar mereka meningkat dan pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mudah. Ini disebabkan oleh keberadaan pembelajaran aktif yang membantu siswa dalam mengingat informasi dan konsep penting lainnya di benak mereka.

Pendidikan di Indonesia terus menunjukkan kemajuan yang berarti seiring dengan perubahan yang terjadi dalam aspek sosial, ekonomi, dan politik di tanah air mendorong upaya berkelanjutan untuk meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan yang diberikan. Sektor pendidikan menjadi salah satu pilar utama dalam mendukung kemajuan bangsa Indonesia dan berbagai kebijakan telah dirancang dan diimplementasikan guna menjawab tantangan tersebut, salah satunya adalah diperkenalkannya kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan fleksibilitas yang lebih luas bagi pendidik dalam menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran.

Ciri-ciri kurikulum merdeka mencakup peningkatan kemampuan berinteraksi serta nilai-nilai karakter, penekanan pada materi dasar, dan penerapan metode pembelajaran yang fleksibel..(Husnah, et al.,2023) Kurikulum merdeka sebagai kebijakan Pendidikan terbaru di Indonesia hadir dengan tujuan utama memberdayakan peserta didik untuk belajar secara mandiri, relevan, dan berarti sesuai dengan potensi dan minat masing-masing. Di jenjang sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI), Ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk pemahaman peserta didik tentang diri sendiri, lingkungan sosial, dan hubungan antarindividu di masyarakat.

Pembelajaran IPS di SD/MI memiliki fungsi dasar untuk membangun kesadaran sosial awal peserta didik, agar dapat memahami dan menghargai keragaman serta keterikatan elemen sosial di sekitarnya. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik SD/MI yang melihat IPS sebagai mata pelajaran “susah diingat” atau “kurang menarik”, karena pembelajaran yang seringkali berfokus pada hafalan fakta tanpa keterkaitan dengan pengalaman sehari-hari.

Metode pembelajaran interaktif menjadi solusi potensial untuk mengatasi tantangan tersebut, terutama dalam konteks kurikulum merdeka yang mengutamakan pengalaman belajar aktif. Pembelajaran interaktif tidak hanya mengalihkan peran pendidik dari "sumber informasi" menjadi "penyokong", sekaligus mengajak siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran melalui diskusi, permainan, simulasi, atau eksplorasi lingkungan sekitar. Dokumen tersebut juga menambahkan bahwa “pembelajaran yang tidak melibatkan peserta didik secara aktif akan membuat materi IPS terasa abstrak dan tidak berarti, sehingga mengurangi minat belajar”.



Di kurikulum merdeka, ruang ini terbuka lebar untuk guru mengadaptasi metode yang sesuai dengan konteks local peserta didik, sehingga materi IPS tidak lagi menjadi sekumpulan teori abstrak, tetapi hal yang dekat dan dapat di terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Meningkatkan minat belajar IPS di SD/MI melalui metode pembelajaran interaktif di kurikulum merdeka bukan hanya tentang meningkatkan nilai akademik, tetapi juga membentuk generasi muda yang memiliki kesadaran sosial, empati, dan kemampuan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat.

Minat belajar yang tinggi pada IPS akan membantu peserta didik menjadi warga masyarakat yang bertanggung jawab, karena mereka dapat memahami masalah sosial dan berperan dalam menyelesaikannya. Dengan mengubah cara peserta didik belajar IPS dari hafalan menjadi eksplorasi, dari pasif menjadi aktif diharapkan peserta didik dapat memahami makna materi IPS secara mendalam, dan mengembangkan sikap positif terhadap mata pelajaran ini sebagai alat untuk memahami dunia di sekitar mereka. (Livia Aliyah Alfita et al. 2025)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan adalah menggunakan Penelitian Kualitatif Tipe Studi Pustaka (Library Research) yang diperkaya dengan Analisis Konten (Content Analysis) terhadap artikel dan jurnal terkait. Jenis ini fokus pada mengumpulkan, mengkaji, dan menyintesis data dari sumber kepustakaan serta konten publikasi ilmiah untuk menjawab permasalahan tentang strategi meningkatkan minat belajar IPS SD/MI melalui metode pembelajaran interaktif di Kurikulum Merdeka. Penelitian ini membatasi fokus pada publikasi yang diterbitkan mulai tahun 2020 hingga 2025, mengacu pada periode pengembangan dan penerapan Kurikulum Merdeka di Indonesia. Materi yang dikaji mencakup konsep dasar pembelajaran interaktif, prinsip penyusunan pembelajaran IPS SD/MI sesuai Kurikulum Merdeka. Batasan lain adalah sumber yang digunakan hanya bersifat ilmiah dan resmi, yaitu buku teks pendidikan berkelas, jurnal terakreditasi (SINTA 1–4 atau internasional bereputasi), prosiding seminar yang telah melalui proses peer-review, dan panduan resmi dari Kemendikbudristek serta lembaga pendidikan terkait.

Metode ini mencakup penilaian terhadap dokumen atau catatan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Dengan melakukan kajian melalui dokumentasi, peneliti dapat mengumpulkan data atau informasi tambahan yang dapat memperkuat atau melengkapi hasil dari observasi dan wawancara. Proses analisis data dilakukan dalam tiga tahap yang direncanakan. Pengolahan data, di mana informasi yang telah diperoleh dari berbagai sumber akan diseleksi, dipilih, dan dikelompokkan berdasarkan kriteria tertentu seperti jenis media pembelajaran yang digunakan, karakteristik siswa, atau indikator minat belajar. Setelah tahap ini, data yang telah diproses akan disampaikan melalui berbagai metode visual dan verbal seperti grafik, tabel, atau narasi deskriptif. Penyampaian data ini memungkinkan peneliti dan pembaca untuk mendapatkan pemahaman yang jelas mengenai hasil penelitian. Penyusunan kesimpulan, di mana hasil analisis data akan ditinjau untuk memahami seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial, merupakan bidang kajian yang focus pada eksplorasi dan analisis berbagai dimensi kehidupan berkelompok, meliputi aspek sosial, ekonomi, politik, budaya, serta interaksi antarindividu dalam masyarakat. Tidak hanya berperan sebagai satu disiplin ilmu tunggal, IPS merupakan integrasi dari beberapa disiplin ilmu sosial yang saling terkait, diantaranya sejarah, geografi, sosiologi, ekonomi, serta ilmu politik. (Suswandari, 2017)

Melalui integrasi tersebut, pembelajaran IPS bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman komprehensif tentang bagaimana masyarakat beroperasi, factor-faktor yang membentuk dinamika sosial, serta hubungan antara individu, kelompok, dan lingkungan sekitarnya. Selain itu, pembelajaran IPS juga berperan penting dalam mengembangkan kemampuan kritis, berpikir analisis, dan sikap empati terhadap keragaman budaya serta kondisi sosial yang ada di berbagai konteks.

Pembelajaran IPS bukan hanya tentang menyajikan fakta-fakta sosial, tetapi juga mendorong perkembangan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif. Siswa didorong untuk memahami peristiwa sejarah, menganalisis dampak kebijakan ekonomi, memahami struktur sosial masyarakat, serta menghargai keragaman budaya. Pentingnya pembelajaran IPS terletak pada kemampuannya untuk membantu siswa membentuk pandangan global, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan memahami nilai-nilai etika dalam konteks kehidupan bermasyarakat. Melalui pembelajaran IPS, diharapkan siswa dapat menjadi individu yang berperan aktif, peduli, dan memberikan kontribusi dalam upaya membangun masyarakat yang adil dan berkelanjutan.

Menurut Muhibin Syah, inti dari pengajaran IPS mencakup pemahaman mengenai konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat, peningkatan kemampuan berpikir logis serta kritis, dan juga kesadaran terhadap nilai-nilai sosial serta kemanusiaan. Tujuan utama IPS adalah menyiapkan individu dengan pengetahuan serta keterampilan yang dibutuhkan untuk ikut serta secara proaktif. Hamka mengartikan bahwa sarana pembelajaran mencakup segala hal yang dimanfaatkan untuk mendukung proses pendidikan. Fungsinya sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa untuk mempermudah pemahaman mengenai materi pelajaran.

Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas dari proses mengajar dan belajar. Dengan adanya media belajar, siswa dapat lebih cepat memahami materi yang diajarkan dan minat belajar mereka juga cenderung meningkat seiring pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang memanfaatkan media digital memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam dan kaya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar kapan dan di mana saja, tanpa terhalang oleh jarak, ruang, atau waktu.

Media pembelajaran interaktif

Media Pembelajaran Interaktif adalah jenis media yang dirancang agar terjadi interaksi aktif antara pengguna, biasanya siswa, dan konten pembelajaran. Tipe media ini memungkinkan pengguna berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan belajar. Komponen interaktif ini bisa



ditampilkan melalui beragam fasilitas, seperti program komputer, aplikasi di ponsel, permainan edukatif, simulasi, atau jenis media lainnya. Ciri utama dari media pembelajaran interaktif adalah adanya tanggapan atau respons langsung terhadap tindakan yang dilakukan oleh pengguna.

Dengan kata lain, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan dapat terlibat secara aktif dengan menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas interaktif, atau berinteraksi dengan elemen multimedia seperti gambar, video, dan animasi. Media Pembelajaran Interaktif memiliki tujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, memperluas pengalaman belajar mereka, dan mendukung pemahaman mengenai berbagai konsep pembelajaran. Dengan menggunakan teknologi serta aspek interaktif, media ini dapat membangun suasana belajar yang lebih menarik dan hidup. Penerapan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dalam berbagai setting pendidikan, baik dalam kelas tradisional maupun dalam proses belajar secara online. (Ariani and Suciptaningsih 2023)

Peran Materi Ajar yang Menarik dan Interaktif dalam Meningkatkan Mutu Belajar Siswa

Di era pendidikan modern, materi ajar yang menarik dan interaktif dianggap krusial bagi mengembangkan proses edukasi yang efisien dan menyenangkan. Pengajaran tidak semata-mata bertujuan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong siswa agar aktif terlibat dan mengembangkan berbagai kompetensi yang dibutuhkan. Berikut adalah poin-poin penting yang diuraikan:

1. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Materi ajar yang menarik dan interaktif dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai metode pembelajaran dan media interaktif seperti permainan edukatif, laboratorium virtual, dan konten multimedia. Hal ini bertujuan untuk menggantikan metode pembelajaran pasif tradisional yang sering membuat siswa kurang termotivasi. Dengan materi yang lebih menarik, minat siswa terhadap pelajaran akan meningkat, sehingga mereka lebih bersedia terlibat dalam proses pembelajaran dan mampu mempertahankan pemahaman mereka dalam jangka panjang.

2. Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Pengaruh positif dari materi ajar yang menarik juga terlihat pada peningkatan prestasi belajar. Ketika siswa mendapatkan bahan ajar yang disajikan secara menarik melalui berbagai media pembelajaran, mereka cenderung lebih simpel untuk mengerti prinsip yang diajarkan. Selain itu, pemanfaatan media juga mendukung siswa dalam mengasah keterampilan berpikir kritis dan analitis untuk memecahkan masalah. Ini menjadikan proses pembelajaran lebih efisien dan menghasilkan pencapaian belajar yang maksimal. (Alfita et al. 2025)

3. Peran Teknologi dalam Pengembangan Materi Ajar

Seiring dengan kemajuan teknologi, perkembangan materi ajar tidak bisa dilepaskan dari pemanfaatan inovasi teknologi terkini. Salah satu konsep yang muncul adalah Technology Integration, yaitu penerapan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan disajikan secara menarik bagi siswa. Selain itu, pendekatan pembelajaran yang



mengintegrasikan teknologi juga memungkinkan guru untuk membuat konten yang lebih kompleks namun tetap mudah dipahami oleh siswa, seperti penggunaan animasi, video edukatif, dan aplikasi pembelajaran berbasis platform digital.(Farhan, 2024)

Penerapan metode pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran IPS di SD/MI pada kurikulum ini berfokus pada transformasi peran siswa dari pendengar pasif menjadi partisipan aktif. Berdasarkan hasil observasi, terdapat tiga langkah utama implementasi yang efektif meningkatkan antusiasme siswa yang mengintegrasikan teknologi dan pengalaman kontekstual. Pertama, guru memanfaatkan platform Canva untuk Pendidikan guna menyusun materi visual yang dinamis, sehingga konsep-konsep abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa. Kedua, pembelajaran diperkuat dengan simulasi pasar di dalam kelas, di mana siswa berperan aktif sebagai pelaku ekonomi untuk memahami dinamika penawaran dan permintaan secara nyata. Sebagai penutup, evaluasi dilakukan menggunakan kuis digital berbasis Quizizz yang menghadirkan elemen gamifikasi, sehingga proses penilaian terasa seperti permainan yang menantang bagi siswa.(Ariyani et al. 2024)

Analisis terhadap perilaku siswa menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang cukup signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Sebelum intervensi dilakukan, suasana kelas cenderung pasif dan didominasi oleh komunikasi satu arah, di mana siswa sering terlihat jenuh dan ragu untuk berpartisipasi. Namun, setelah penerapan metode interaktif, siswa bertransformasi menjadi lebih aktif, memiliki keberanian untuk bertanya, serta menunjukkan antusiasme tinggi saat terlibat dalam diskusi kelompok maupun simulasi digital. Perubahan ini mengindikasikan bahwa keterlibatan emosional dan motorik dalam belajar efektif meningkatkan motivasi intrinsik mereka.(Sari, Nazzalah, and Surabaya 2024)

Metode interaktif ini memiliki korelasi yang kuat dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengutamakan pembelajaran yang fokus pada siswa. Dengan memposisikan guru sebagai fasilitator, siswa didorong untuk memiliki kemandirian dalam mengeksplorasi materi dan mencapai Capaian Pembelajaran (CP) melalui pengalaman langsung (experiential learning). Pendekatan ini tidak hanya mengasah kompetensi kognitif, tetapi juga membangun karakter Profil Pelajar Pancasila, khususnya pada aspek berpikir kritis dan kreatif. Kemampuan beradaptasi dengan media digital memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar sesuai dengan cara yang paling sesuai untuk mereka., yang merupakan inti dari pembelajaran berdiferensiasi.(Asnur et al. 2023)

Meskipun demikian, keberhasilan implementasi ini sangat bergantung pada faktor pendukung dan penghambat di lapangan. Ketersediaan sarana teknologi dan akses internet yang stabil menjadi pendukung utama dalam menjalankan kuis digital dan proyek kreatif. Di sisi lain, peran guru yang adaptif terhadap perubahan teknologi menjadi katalisator penting bagi kesiapan siswa. Namun, hambatan seperti variasi tingkat literasi digital siswa dan keterbatasan waktu persiapan media tetap menjadi tantangan. Oleh karena itu, diperlukan manajemen kelas yang lebih terstruktur dan pendampingan sebaya (peer tutoring) untuk mengatasi kendala teknis yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.



Penyebab Kurangnya Minat Belajar pada Pelajaran IPS

Minat siswa terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat menurun akibat berbagai faktor yang memengaruhi motivasi serta antusiasme mereka terhadap mata pelajaran ini. Berikut adalah beberapa faktor umum yang menjadi penyebab kurangnya minat belajar IPS:

1. **Kurangnya Relevansi Materi dengan Konteks Kehidupan:** Minat siswa dapat berkurang jika mereka tidak dapat menghubungkan materi IPS dengan aktivitas sehari-hari atau minat pribadi mereka. Materi yang dirasakan tidak memiliki hubungan praktis atau sulit dipahami cenderung mengurangi semangat belajar.
2. **Metode Pengajaran yang Kurang Menarik:** Penggunaan metode pembelajaran yang bersifat monoton, kurang mendorong interaksi, atau kurang kreatif dapat menyebabkan kebosanan pada siswa. Pembelajaran yang tidak mengundang partisipasi aktif cenderung menurunkan motivasi mereka untuk belajar.
3. **Kurangnya Keterlibatan Aktif Siswa:** Siswa cenderung kehilangan minat ketika mereka tidak merasa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Keterlibatan yang optimal meliputi partisipasi dalam diskusi kelas, kegiatan kolaboratif, maupun pengerjaan proyek yang memberikan tantangan positif.
4. **Kesulitan dalam Memahami Konsep Dasar:** Bila siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep dasar IPS, hal ini dapat menghambat minat mereka terhadap mata pelajaran. Kesulitan tersebut bisa berkaitan dengan pemahaman terhadap konsep dalam bidang sejarah, geografi, ekonomi, atau sosiologi.
5. **Faktor Lingkungan dan Budaya:** Beberapa siswa berasal dari lingkungan atau latar budaya di mana peran dan nilai IPS tidak dianggap sebagai prioritas utama. Kurangnya dukungan dari sekitar maupun pemahaman terhadap manfaat pembelajaran IPS dapat memengaruhi minat siswa.
6. **Prioritas pada Mata Pelajaran Lain:** Siswa seringkali lebih fokus pada mata pelajaran lain yang dianggap lebih relevan dengan tujuan akademik atau karier mereka di masa depan. Hal ini membuat mereka cenderung memberikan perhatian yang lebih sedikit terhadap IPS.
7. **Faktor Motivasi Internal yang Rendah:** Aspek internal seperti kurangnya dorongan diri, rasa tidak percaya diri, maupun tidak menyadari nilai penting dari pembelajaran IPS dapat menjadi penyebab menurunnya minat belajar.
8. **Kurangnya Pemanfaatan Media Pembelajaran yang Menarik:** Ketidakhadiran atau tidak adanya pemanfaatan alat pendidikan yang dapat menarik minat siswa serta merangsang minat siswa menjadi salah satu faktor penyebab.
9. **Pemahaman Salah (Asumsi) terhadap IPS:** Banyak siswa memiliki asumsi bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang hanya berisi hafalan materi yang banyak dan proses pembelajarannya membosankan. Pandangan ini membuat mereka kurang bersemangat dan tidak memiliki minat untuk mendalami mata pelajaran tersebut.



Solusi Mengatasi Kurangnya Minat Siswa dalam Mempelajari Mata Pelajaran IPS

Minimnya ketertarikan siswa dalam mempelajari pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, di antaranya perancangan kurikulum yang kurang menarik, penerapan metode pengajaran yang bersifat monoton, serta kurangnya kaitan antara materi yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk mengatasi masalah ini, salah satu cara yang bisa dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, agar dapat meningkatkan ketertarikan serta semangat siswa dalam belajar mata pelajaran IPS..

Selain menggunakan media pembelajaran interaktif, penting juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Guru dapat menerapkan model Pembelajaran yang mengedepankan siswa, di mana siswa terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Diskusi kelompok, studi kasus, atau proyek kolaboratif dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat, bertukar ide, dan berkolaborasi, guru dapat menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap materi pelajaran. Lebih lanjut, upaya untuk meningkatkan minat belajar ilmu sosial juga perlu didukung oleh evaluasi yang komprehensif dan berkelanjutan.

Penilaian tidak hanya menitikberatkan perhatian pada dimensi kognitif, tetapi juga mencakup dimensi afektif serta psikomotor siswa. Pengajar dapat menggunakan berbagai instrumen penilaian, seperti observasi, kuesioner, atau portofolio, untuk mengukur minat, sikap, dan keterampilan siswa dalam ilmu sosial. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyesuaian terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, diharapkan minat siswa dalam belajar ilmu sosial akan meningkat secara signifikan.

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Pelajaran IPS

Perhatian para peneliti terus terfokus pada dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pembelajaran IPS. Beragam temuan riset menunjukkan bahwa kategori media interaktif, seperti klip video, animasi pembelajaran, dan representasi visual, dapat memberikan dampak yang menguntungkan dalam memperbaiki hasil pembelajaran siswa pada pelajaran IPS. Temuan ini selaras dengan hasil analisis yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif memberikan dampak yang penting dan bermanfaat terhadap ketertarikan dalam belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.(Ariani and Suciptaningsih 2023)

Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif juga berkontribusi untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang materi studi sosial yang kompleks dan abstrak. Melalui presentasi yang menawan dan melibatkan, para pelajar dapat lebih gampang menangkap hubungan sebab-akibat, pola geografis, atau proses sejarah. Animasi pendidikan, misalnya, dapat membantu siswa membayangkan bagaimana suatu peristiwa sejarah terjadi atau bagaimana suatu fenomena alam terbentuk. Hal ini tentu akan meningkatkan daya ingat informasi dan pemahaman jangka panjang siswa tentang materi studi sosial. Lebih lanjut, media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.



Dengan fitur interaktif, siswa dapat belajar dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri. Mereka dapat meninjau materi yang belum mereka pahami, mengeksplorasi topik yang menarik minat mereka, atau menyelesaikan latihan tambahan untuk menguji pemahaman mereka. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif mampu mendukung siswa dalam belajar secara mandiri dan mengambil tanggung jawab atas perkembangan akademis mereka sendiri. (Aulia and Farhurohman 2026)

Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif bukanlah satu-satunya solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam studi sosial. Efektivitas media pembelajaran interaktif sangat bergantung pada bagaimana guru mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Guru perlu merancang aktivitas pembelajaran yang relevan, memberikan bimbingan dan umpan balik yang konstruktif, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Dengan demikian, alat pembelajaran yang interaktif bisa menjadi senjata yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan, pengertian, dan capaian belajar siswa dalam mata pelajaran studi sosial. (Hansa et al. 2024)

Perubahan Tingkat Minat Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Dalam pendidikan modern, penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran semakin mendapat perhatian. Salah satu fokus penting adalah bagaimana media pembelajaran interaktif dapat memengaruhi minat belajar siswa. Studi menunjukkan bahwa sebelum penerapan media pembelajaran interaktif, tingkat minat belajar siswa di sekolah dasar seringkali menunjukkan kondisi suboptimal. Siswa cenderung mengikuti pelajaran dengan keterlibatan minimal dan antusiasme rendah terhadap materi yang disampaikan. Dalam lingkungan pembelajaran konvensional, guru seringkali mengandalkan ceramah sebagai metode utama penyampaian materi. (Elmanidar, Fakhriyah, and Rondli 2023)

Metode pembelajaran tradisional, yang banyak mengandalkan ceramah dan penggunaan buku teks sebagai referensi utama, sering kali tidak berhasil dalam menarik perhatian siswa dengan baik. Sebagai hasilnya, siswa sering kali merasa kurang termotivasi dan menjadi penerima informasi yang pasif selama proses pembelajaran. Keterlibatan aktif dalam diskusi kelas dan aktivitas belajar lainnya juga terbatas. Hal ini dapat mengakibatkan berkurangnya minat siswa dalam belajar dan memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran konvensional adalah potensi kebosanan siswa ketika guru hanya menjelaskan materi melalui ceramah. Monotonnya penyampaian materi dapat menyebabkan siswa kehilangan fokus dan minat dalam belajar. Namun, perubahan signifikan telah terjadi sejak diperkenalkannya media pembelajaran interaktif, seperti penggunaan video, animasi, dan simulasi komputer. Media interaktif menawarkan cara penyampaian materi yang lebih menarik dan beragam, yang dapat merangsang rasa ingin tahu dan antusiasme siswa untuk belajar (Pemikiran et al. 2021)



Penggunaan alat pembelajaran yang interaktif, seperti video yang menarik, animasi yang menghibur, dan presentasi PowerPoint yang interaktif, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi murid. Hal ini membuat mereka lebih konsentrasi dan terlibat dalam materi pelajaran, sehingga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup (Rosinta et al. 2023). Selain itu, media interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara visual, auditori, dan kinestetik, yang sesuai dengan berbagai gaya belajar.

Perbedaan yang jelas terlihat pada tingkat keterlibatan siswa dengan penggunaan media yang interaktif. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi, baik dalam mengajukan pertanyaan maupun dalam berdialog. Media interaktif mendukung berbagai aktivitas belajar yang memperbolehkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan. Misalnya, melalui video atau simulasi interaktif, siswa bisa memeriksa pemahaman mereka dan menerima umpan balik secara seketika. Ini meningkatkan partisipasi yang aktif dan membuat siswa merasa lebih percaya diri untuk mengajukan pertanyaan serta berkontribusi dalam perbincangan di kelas.

Penggunaan alat pengajaran yang interaktif selama proses pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mencapai tujuan pendidikan atau meningkatkan minat serta perhatian mereka terhadap materi pelajaran (Durrotunnisa, & Nur n.d.). Disamping itu, media interaktif dapat menciptakan atmosfer belajar yang menyenangkan dengan hasil pembelajaran yang baik dan efisien. Pendidikan menjadi lebih berkolaborasi, di mana siswa mendapatkan pengetahuan tidak hanya dari guru, tetapi juga dari teman-temannya melalui diskusi kelompok dan proyek yang dikerjakan bersama. Media interaktif biasanya dilengkapi dengan fitur yang mendukung kerja sama, seperti forum diskusi atau kegiatan kelompok. Ini memfasilitasi siswa untuk belajar secara sinergis, berbagi ide, serta menyelesaikan masalah bersama, yang merupakan keterampilan penting untuk perkembangan akademik dan sosial mereka.

KESIMPULAN

Pembelajaran IPS yang efektif di era modern tidak dapat tercapai melalui pendekatan tradisional berbasis fakta semata. Integrasi media pembelajaran interaktif seperti alat dari Canva, simulasi, dan platform kuis digital seperti Quizizz telah menunjukkan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mengubah mereka dari penerima informasi pasif menjadi pelaku pembelajaran aktif. Strategi ini sejalan dengan panduan Kurikulum Merdeka yang menekankan proses belajar berpusat pada murid, sehingga mendukung pemahaman konseptual yang lebih mendalam dan pengembangan keterampilan berpikir kritis yang esensial bagi kehidupan abad ke-21. Namun, implementasi yang optimal tidak terlepas dari tantangan utama berupa ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai di berbagai konteks pendidikan, kemampuan guru dalam mengadaptasikan diri dengan perkembangan teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam desain pembelajaran, serta manajemen kelas yang efektif untuk memastikan proses pembelajaran tetap fokus dan produktif. Oleh karena itu, upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan praktisi pendidikan diperlukan untuk mengatasi hambatan tersebut dan memastikan bahwa manfaat dari pendekatan pembelajaran IPS yang terintegrasi media interaktif dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa. Selain itu, kajian lebih lanjut mengenai dampak



jangka panjang dari pendekatan ini terhadap pencapaian kompetensi siswa dan relevansinya dengan kebutuhan dunia kerja menjadi arahan penting untuk penelitian mendatang di bidang pembelajaran IPS.

SARAN

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS, beberapa langkah strategis perlu diimplementasikan. Pertama, guru harus proaktif mengembangkan keterampilan dalam menggunakan platform dan media interaktif, didukung dengan pelatihan desain pembelajaran interaktif yang memadai. Kedua, investasi dalam infrastruktur teknologi, termasuk akses internet yang stabil, sangat penting, disertai program bantuan untuk pengadaan perangkat bagi siswa kurang mampu demi kesetaraan akses. Ketiga, materi pembelajaran harus disesuaikan dengan konteks lokal dan relevan dengan kehidupan siswa, melibatkan studi kasus dan proyek kolaboratif tentang isu-isu lokal. Keempat, evaluasi pembelajaran perlu komprehensif, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan instrumen penilaian yang beragam, dan hasilnya digunakan untuk perbaikan berkelanjutan. Terakhir, kolaborasi antara guru, siswa, orang tua, dan komunitas perlu ditingkatkan, dengan mengoptimalkan program pendampingan sebaya untuk membantu siswa yang kesulitan. Dengan sinergi langkah-langkah ini, diharapkan Pengajaran IPS dapat menjadi lebih sesuai, menarik, dan efisien dalam membentuk generasi muda yang terampil dan berkesadaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfita, Livia Aliyah, Neng Nisa, Audina Agustina, Riana Marthalivia Jauhar, and Tin Rustini. 2025. "Meningkatkan Minat Belajar IPS Di SD Kelas Awal Melalui Metode Pembelajaran Interaktif Di Kurikulum Merdeka." 3(1):1–7.
- Ariani, Niken Dwi., and O. A. Suciptaningsih. 2023. "Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 5(6):Hlm:11.
- Ariyani, Oktavia Bella, Risma Renata, Riyani Puspa Wardoyo, Arita Marini, and Mahmud Yunus. 2024. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Ips Di Sd." *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu* 8(12):200–205.
- Asnur, Fauziah, Anggun Amalia, Nanda Rahmayani, Iradah Artsityah Nurdin, and Eva Meizara Puspita Dewi. 2023. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Peningkatan Pengetahuan Budaya Indonesia Siswa Kelas 4 Dan 5 SD Runiah School Makassar." *Joong-Ki : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(3):636–42. doi:10.56799/joongki.v2i3.2066.
- Aulia, Nawal, and Oman Farhurohman. 2026. "PENGUNAAN 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." 11940–46.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). n.d. "View of Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Mengembangkan Literasi Baca Tulis Siswa Sekolah Dasar."



- Elmanidar, Nabila, Fina Fakhriyah, and Wawan Shokib Rondli. 2023. "PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA POP UP BOOK TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA TEMA 8 KELAS 5 SDN 1 MAYONG KIDUL." 4:491–97.
- Hansa, Melia, Cordelia Tabina, Azahro Isna Mubarak, Ilma Marinda Sari, and Yunisa Aura. 2024. "Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo." 3(5):2493–2502.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis materi IPS dalam pembelajaran IPAS kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57-64. 2023. "Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." 3(1):57–64.
- Kasmiati et al. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Inovatif*. Vol. 32.
- Livia Aliyah Alfita, Neng Nisa Audina Agustina, Riana Marthalivia Jauhar, and Tin Rustini. 2025. "Increasing Interest in Learning Social Studies in Early Grade Elementary Schools through Interactive Learning Methods in the Merdeka Curriculum." *Demagogi: Journal of Social Sciences, Economics and Education* 3(1):1–7. doi:10.61166/demagogi.v3i1.30.
- Pemikiran, Jurnal Hasil, Keaktifan Belajar, Siswa Di, S. D. Bakung, Siti Lilis Saniah, and Heni Pujiastuti. 2021. "Jurnal Sosialisasi Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Jurnal Sosialisasi." 8:76–80.
- Rosinta, Hilda, Eko Wahyu Wibowo, Oman Farhurohman, Tarbiyah Keguruan, Universitas Islam, and Negeri Sultan. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Lokal Banten Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa." 3(1):13–24.
- Sari, Arini Paramitha, Siti Nazzalah, and Universitas Muhammadiyah Surabaya. 2024. "Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 13 SBY."
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2):3928–36. doi:10.31004/joe.v5i2.1074.