

Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Eka Yusnaldi¹, Ayu Sania Sihotang², Ika Husnul Rizqi³, Nia Anggraini⁴, Nur Hasanah Daulay⁵, Yesi Wulandari⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Email: ekayusnaldi@uinsu.ac.id¹, yesiw50@gmail.com⁶

Corresponding Author: Eka Yusnaldi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui pendekatan studi pustaka. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang dapat memperjelas dan memperkaya pengalaman belajar siswa, sehingga materi yang dianggap sulit dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui analisis berbagai sumber literatur, penelitian ini mengidentifikasi berbagai jenis media, termasuk media visual, audio-visual, dan teknologi digital, yang efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemilihan media yang tepat sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif. Media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dalam IPS. Selain itu, penggunaan teknologi informasi dan media digital terbukti mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa, menjadikannya lebih relevan dan menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, IPS.

Abstract

This research aims to explore the role of learning media in increasing students' interest in Social Studies subjects through a literature study approach. In the context of education, learning media serves as a tool that can clarify and enrich students' learning experience, so that material that is considered difficult can be delivered in a more interesting and understandable way. Through analyzing various literature sources, this research identifies various types of media, including visual media, audio-visual media, and digital technology, which are effective in increasing student engagement. The results show that choosing the right media is crucial to creating a conducive and interactive learning atmosphere. Media that are appropriate to students' characteristics and learning objectives can increase students' motivation and interest in learning, as well as help them understand abstract concepts in social studies. In addition, the use of information technology and digital media is proven to be able to connect the subject matter with students' real lives, making it more relevant and interesting.

Keyword: Instructional Media, IPS.

PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi, tetapi juga dapat memengaruhi minat dan motivasi siswa. Khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang sering dianggap kurang menarik oleh siswa, media pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci untuk

menarik perhatian mereka. Pembelajaran IPS yang menyenangkan dan interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Arsyad, 2011).

Mata pelajaran IPS sering kali dihadapkan pada tantangan dalam menarik minat siswa. Materi yang bersifat teoritis dan kompleks sering kali membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik untuk berpartisipasi. Oleh karena itu, penting untuk menemukan cara yang efektif dalam menyajikan materi IPS agar siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif (Hamdani, 2011).

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan minat siswa. Misalnya, penggunaan video, animasi, dan permainan edukatif dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik. Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan tidak hanya memfasilitasi pemahaman siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses belajar (Mukti dkk., 2024; Nurdiniah, 2024). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pemilihan media yang tepat dalam pendidikan, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa pada mata pelajaran IPS dengan mengacu pada berbagai literatur yang ada. Dengan menganalisis hasil-hasil studi sebelumnya, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas media pembelajaran dalam konteks pendidikan IPS. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif, yaitu metode yang akan memberikan gambaran beberapa kemungkinan jawaban untuk memecahkan masalah aktual (*up to date*) dengan jalan mengumpulkan data, menyusun atau mengklasifikasinya, menganalisis, dan menginterpretasikannya (Bungin, 2001; A. T. Hasibuan dkk., 2022). Kutha dalam (Ansori, 2021) menjelaskan, metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis, tidak semata-mata menguraikan, melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan studi pustaka (*library research*) dimana peneliti mengumpulkan data dengan cara membaca, mempelajari, dan menganalisis jurnal-jurnal, buku, artikel dari peneliti terdahulu yang ada hubungannya dengan obyek penelitian serta sumber-sumber lain yang mendukung penelitian seperti foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

Studi Kepustakaan Menurut (Sugiyono, 2016), berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah. Data diperoleh dari data yang relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan studi pustaka lainnya seperti buku, jurnal, artikel, peneliti terdahulu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Media Pembelajaran

Media dalam konteks pendidikan memiliki peran yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaannya dapat menciptakan dinamika yang signifikan bagi para peserta didik. Istilah "media" berasal dari kata Latin "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah," atau perantara pengantar informasi. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai penghubung antara pengirim pesan dan penerima pesan.

Menurut (Gerlach & Ely, 1971), media dalam pengertian yang lebih luas, mencakup manusia, materi, atau kejadian yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai media. Secara lebih spesifik, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Sementara itu, *National Education Association (NEA)* menjelaskan media sebagai objek yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau diperbincangkan, beserta instrumen yang digunakan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional (N. Hasibuan, 2016).

Oemar Hamalik mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam konteks pendidikan. Suprpto dan rekan-rekannya juga menegaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Definisi media pembelajaran dari Oemar Hamalik cakupannya lebih luas; tidak hanya terbatas pada alat, tetapi juga mencakup teknik dan metode yang sejalan dengan pemikiran para ahli pendidikan lainnya (Arsyad, 1997)

Penjelasan di atas dapat dipahami bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dan informasi, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Media ini mencakup berbagai bentuk, baik yang bersifat grafis, fotografis, elektronik, maupun berbasis lingkungan atau manusia. Secara keseluruhan, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga alat yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran sangat banyak dan bervariasi. Keberagaman jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menuntun seorang guru untuk bisa merencanakan pemilihan media yang tepat. Pentingnya ketepatan pemilihan media

dalam pembelajaran dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut (Rohmah, 2021)) macam-macam media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pertama, Benda asli dan bukan asli atau tiruan. Benda asli dapat dijumpai sesuai dengan keadaan alamiahnya. Benda yang kita jumpai di alam, misalnya pantai, gunung, binatang dan tumbuhan dan sebagainya. Benda tak asli adalah tiruan dari benda sebenarnya. Misalnya, tubuh manusia, tiruan binatang dan sebagainya. **Kedua**, Media Grafis. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar atau simbol visual lain dengan maksud untuk menggambarkan, merangkum suatu ide, data atau kejadian. Yang termasuk golongan media grafis ini antara lain adalah bagan (*chart*), grafik, diagram, poster, kartun/karikatur, komik, sketsa, peta datar, peta timbul dan globe.

Ketiga, Media Dua dan Tiga Dimensi. Media dua dimensi, jika kita hanya mengenalkan benda-benda yang hanya dapat dilihat dua sisi saja, misalnya panjang dan lebar. Kita hanya dapat melihat dari sisi depan saja. Contoh media ini adalah foto yang hanya dilihat dari sisi yang lain. Biasanya media tiga dimensi ini memiliki volume. Banyak kita jumpai media tiga dimensi ini, misalnya globe, buku, patung dan bentuk benda-benda tiruan yang berwujud lainnya. **Keempat**, Media Audio, Visual, Audio visual. Media yang memiliki suara atau dapat didengar dikategorikan sebagai media audio. Media yang dapat dilihat atau divisualisasikan dikategorikan sebagai media visual. Dan media yang memiliki baik audio maupun visual dikategorikan sebagai audio visual misalnya televisi.

Kelima, Media cetak dan non cetak. Media cetak misalnya surat kabar, majalah, buku teks, brosur, famplet dan bentuk media cetak lainnya. Sedangkan media non cetak adalah segala benda atau media yang tidak berupa bahan atau barang cetakan. Contohnya: papan temple, papan panel, tumbuhan dan sebagainya.

Keenam, Media elektronik dan non elektronik. Media elektronik berupa audio, tape recorder, TV, *handycam*, kamera foto, kamera video dan sebagainya. Media nonelektronik adalah media yang tidak berhubungan dengan elektro dan teknik, misalnya buku teks, gambar, majalah, papan, dan sebagainya.

Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Siswa Pada Pembelajaran IPS

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai aspek kehidupan manusia, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. IPS memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman yang luas kepada siswa mengenai kehidupan sosial dan tantangan yang ada di masyarakat. Namun, banyak siswa yang menganggap IPS sebagai pelajaran yang membosankan, sehingga minat belajar mereka pun rendah. Salah satu solusi yang dapat diambil untuk mengatasi masalah ini adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar IPS (Mahdalena & Sain, 2020).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Menurut (Prastowo, 2011), media pembelajaran adalah segala alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Dengan

memanfaatkan media pembelajaran yang tepat, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Dalam konteks IPS, media pembelajaran yang baik dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, seperti perubahan sosial, dinamika politik, atau fenomena geografi, dengan cara yang lebih nyata dan mudah dicerna

Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat siswa adalah media visual, seperti gambar, grafik, peta, dan video. Media visual dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang topik yang sedang dibahas dalam pelajaran IPS. Misalnya, saat membahas tentang kondisi geografis suatu wilayah, peta dan video dokumenter dapat memberikan visualisasi yang lebih hidup dibandingkan dengan penjelasan verbal semata. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami materi dan tertarik untuk menggali lebih dalam tentang topik yang dipelajari (Zulkifli, 2017).

Selain media visual, penggunaan teknologi digital juga dapat menjadi pilihan yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran IPS. Misalnya, aplikasi pembelajaran berbasis komputer, seperti perangkat lunak simulasi atau game edukasi, dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Game edukasi, misalnya, dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil memperkenalkan konsep-konsep penting dalam IPS, seperti ekonomi, politik, atau sejarah, dalam bentuk permainan yang menguji pengetahuan mereka. Penggunaan teknologi ini dapat mengubah cara pandang siswa terhadap pembelajaran IPS yang selama ini dianggap kaku dan membosankan (Arsyad, 2011).

Media pembelajaran interaktif juga berperan besar dalam meningkatkan minat siswa. Melalui media interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, dengan menggunakan papan interaktif atau perangkat lunak yang memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam menganalisis data atau menyelesaikan masalah bersama. Proses pembelajaran yang melibatkan interaksi ini membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga minat mereka terhadap mata pelajaran IPS semakin meningkat (Ali dkk., 2024).

Penggunaan media pembelajaran juga dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang sulit. Materi-materi yang memiliki konsep rumit, seperti struktur sosial, distribusi sumber daya alam, atau dampak globalisasi, bisa disampaikan dengan lebih mudah melalui media yang tepat. Media yang baik akan memvisualisasikan konsep-konsep tersebut secara jelas, sehingga siswa dapat dengan cepat menangkap inti dari materi tersebut tanpa merasa terbebani. Dengan cara ini, siswa merasa lebih tertantang dan tidak mudah menyerah dalam memahami materi yang diajarkan (Mayer, 2009).

Namun, penting untuk diingat bahwa pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, sehingga media yang efektif bagi satu siswa belum tentu efektif bagi siswa lainnya. Oleh karena itu, guru perlu memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Sebagai contoh, siswa dengan gaya belajar visual akan lebih mudah memahami materi

melalui gambar atau video, sementara siswa dengan gaya belajar kinestetik mungkin lebih tertarik dengan aktivitas praktis atau simulasi yang melibatkan gerakan.

Secara keseluruhan, peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat siswa pada IPS sangat besar. Media pembelajaran yang tepat dapat menjadikan materi pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi harus dipertimbangkan dengan serius oleh para pendidik. Dengan demikian, minat siswa terhadap IPS dapat meningkat, yang pada gilirannya akan mempengaruhi prestasi mereka dalam mata pelajaran ini (Fitri, 2023).

Strategi Pemilihan Media Yang Tepat Untuk Pembelajaran IPS

Dalam suatu proses pembelajaran, guru harus memiliki cara atau strategi yang menarik agar peserta didik menyukai dan senang dengan mata pelajaran yang diberikan oleh guru. Peserta didik yang senang dengan mata pelajarannya secara tidak langsung akan terdorong dan tertarik untuk belajar dengan rajin. Dengan demikian, kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dapat meningkat. Penggunaan strategi yang tepat akan membangkitkan aktivitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga peserta didik mampu untuk menyerap dengan baik mata pelajaran yang diberikan yang jauh dari kata membosankan, melainkan akan membuat kesan menyenangkan dalam belajar IPS. Selama ini banyak strategi dalam sebuah proses pembelajaran yang hanya sedikit melibatkan peserta didik secara langsung maupun interaksi sesama peserta didik (Rahma dkk., 2022; Wahyudi dkk., 2023)

Untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS, sangat penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Berikut beberapa strategi yang dapat di gunakan dalam memilih media pembelajaran IPS yang sesuai yaitu:

Pertama, Penyesuaian terhadap tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Jika tujuan pembelajaran itu adalah untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep-konsep dasar IPS seperti peta, bagan, dan grafik, maka media yang di gunakan sebaiknya memvisualisasikan konsep-konsep tersebut dengan jelas (Nasution, 2000). *Kedua*, Mempertimbangkan Karakteristik Siswa. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, baik itu visual, auditori, atau kinestetik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik siswa; Visual: Menggunakan gambar, diagram, video, atau peta untuk membantu siswa yang lebih mudah memahami materi secara visual; Auditori: Penggunaan , rekaman suara, atau diskusi kelompok bisa menjadi media yang efektif untuk siswa yang lebih mudah menangkap informasi melalui pendengaran; Kinestetik: Aktivitas yang melibatkan interaksi langsung, seperti simulasi atau permainan peran, bisa membantu siswa dengan gaya belajar kinestetik (Trianto, 2007).

Ketiga, Memilih Media yang Mampu Mempermudah Pemahaman Konsep Kompleks. IPS sering kali melibatkan konsep-konsep yang abstrak dan kompleks, seperti hubungan sosial, ekonomi, dan politik. Oleh karena itu, media yang bisa

memvisualisasikan konsep-konsep tersebut dalam bentuk yang lebih mudah dipahami sangat penting. Misalnya, Peta dan Diagram untuk topik-topik seperti geografi atau distribusi sumber daya alam. Infografis dan Video untuk menjelaskan sejarah atau dinamika sosial secara lebih menarik dan mudah dipahami (Kozma, 1994). *Keempat*, Memanfaatkan Sumber Daya Alam dan Lingkungan. IPS juga bisa dipelajari melalui eksplorasi langsung di lingkungan sekitar. Media pembelajaran yang berbasis pada pengamatan langsung seperti kunjungan ke museum, tempat bersejarah, atau penggunaan benda-benda di sekitar siswa dapat memperkaya pengalaman belajar. Mengajak siswa untuk mengunjungi tempat-tempat yang relevan dengan materi IPS, seperti museum sejarah, pasar tradisional, atau tempat-tempat bersejarah (Ramdani & Hidayat, 2025).

Kelima, Memastikan Aksesibilitas Media. Media yang dipilih harus mudah diakses oleh siswa, baik dari segi biaya, ketersediaan, maupun kemampuan teknologi yang dimiliki. Dalam era digital, memastikan siswa memiliki akses ke perangkat dan internet. Buku teks, poster, atau brosur yang dapat digunakan tanpa perangkat teknologi. Platform pembelajaran yang bisa diakses melalui *smartphone* atau komputer, seperti video pembelajaran di *YouTube*, pembelajaran berbasis aplikasi, atau kuis interaktif (Setiawan dkk., 2023). *Keenam*, Evaluasi Keefektifan Media. Setelah memilih media pembelajaran, penting untuk mengevaluasi keefektifannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru perlu mengobservasi bagaimana media tersebut digunakan di kelas dan melihat apakah siswa dapat lebih memahami materi dengan menggunakan media tersebut. Memberikan umpan balik kepada siswa dan mengobservasi respon mereka terhadap penggunaan media pembelajaran. Melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran, misalnya melalui tes atau diskusi (Gusman dkk., 2021).

Studi Kasus dan Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan, khususnya untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, telah menjadi fokus penting dalam meningkatkan efektivitas dan minat belajar siswa. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan membuat proses pembelajaran lebih menarik.

Pertama, Pemanfaatan Media Digital. Media digital memainkan peran krusial dalam pembelajaran IPS. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menghubungkan materi IPS dengan kehidupan nyata siswa melalui contoh-contoh aktual dan isu terkini. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga membuat pembelajaran lebih relevan bagi mereka (Tahir dkk., 2024). Dalam konteks ini, media digital seperti video, animasi, dan simulasi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. (Putri dkk., 2023). *Kedua*, Penerapan Media Audio Visual. Studi di SD Negeri 101966 Pertanggung menunjukkan bahwa penerapan media audio visual dalam pembelajaran IPS telah terbukti efektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut membuat suasana kelas lebih kondusif dan meningkatkan antusiasme siswa. Dengan penerapan media ini, siswa tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam nilai

hasil ulangan harian mereka. Media audio visual memberikan cara yang menarik untuk menyampaikan informasi, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar (Anggraini & Susanto, 2024).

Ketiga, Pelatihan Guru dalam Desain Media Pembelajaran. Pelatihan bagi guru dalam mendesain media pembelajaran juga terbukti penting. Sebuah studi kasus di SD Negeri 04 Pagi Susukan menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, guru menjadi lebih kompeten dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pelatihan ini membantu guru mengatasi keterbatasan dalam mencari dan membuat media yang sesuai dengan materi IPS. Dengan demikian, peningkatan kompetensi guru berkontribusi pada keberhasilan implementasi media pembelajaran di kelas (Handayani dkk., 2021). *Keempat*, Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Web. Rancangan media pembelajaran berbasis web juga menjadi alternatif yang menarik. Di SD Negeri 6 Salatiga, aplikasi berbasis HTML5 dirancang untuk membantu siswa memahami perbedaan antara pasar tradisional dan modern. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga minat belajar mereka. Penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung yang memperkaya pemahaman mereka terhadap materi IPS (Gemilang, 2016).

Implementasi media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPS di sekolah dasar. Penggunaan media digital, audio visual, pelatihan guru, serta rancangan aplikasi berbasis web merupakan beberapa strategi yang dapat diterapkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan demikian, pendidikan IPS tidak hanya menjadi sekadar penyampaian informasi tetapi juga sebuah proses interaktif yang melibatkan siswa secara aktif.

KESIMPULAN

Pentingnya media pembelajaran dalam proses pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan pengirim pesan (guru) dan penerima pesan (siswa), sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan pemilihan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks dan abstrak, seperti struktur sosial dan distribusi sumber daya alam, yang sering kali sulit dipahami tanpa bantuan visualisasi yang baik.

Selain itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan gaya belajar siswa. Setiap siswa memiliki cara yang berbeda dalam menyerap informasi, baik itu melalui visual, auditori, atau kinestetik. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kebutuhan individu siswa saat memilih media, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Media yang bervariasi, seperti gambar, video, dan aktivitas praktis, dapat membantu siswa merasa lebih tertantang dan terlibat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggraini, D. P., & Susanto, R. (2024). Penerapan media audiovisual untuk optimalisasi hasil belajar pendidikan lingkungan dan budaya Jakarta (PLBJ) siswa sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 9(1), Article 1.
- Ansori, Y. Z. (2021). Peranan Tata Usaha Dalam Pembinaan Karakter Siswa di Sekolah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(4), Article 4. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1575>
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bungin, B. (2001). *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Fitri, A. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar* | *Karimah Tauhid*. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7946>
- Gemilang, A. S. (2016). *Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Web Menggunakan HTML5: Studi kasus SD Negeri 6 Salatiga* [Thesis, Program Studi Teknik Informatika FTI-UKSW]. <https://repository.uksw.edu//handle/123456789/11254>
- Gerlach, V. S., & Ely, D. P. (1971). *Teaching Media*. New Jersey: Prentice Hall.
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Hoerotunnisa, Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), Article 3. <https://doi.org/10.33367/ji.v11i3.2080>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handayani, S. L., Khairil, K., & Kusmajid, K. (2021). Peningkatan Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Pengabdian Masyarakat Berbasis Literasi Pada Era Pandemi Covid-19. *International Journal of Public Devotion*, 4(1), 1-8. <https://doi.org/10.26737/ijpd.v4i1.2238>
- Hasibuan, A. T., Sianipar, M. R., Ramdhani, A. D., Putri, F. W., & Ritonga, N. Z. (2022). Konsep dan Karakteristik Penelitian Kualitatif serta Perbedaannya dengan Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8686-8692. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3730>
- Hasibuan, N. (2016). Implementasi Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.24952/di.v4i1.423>
- Kozma, R. B. (1994). The influence of media on learning: The debate continues. *School Library Media Research*, 22(4), 1-13.
- Mahdalena, S., & Sain, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VA Siswa Sekolah Dasar Negeri 010 Sungai Beringin. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 118-138. <https://doi.org/10.46963/asatiza.v1i1.63>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.

- Mukti, D. S., Mulia, R. I., Khasanah, N. U., Putri, S. D. K., Merliana, F., Marosgun, V. S., & Anggrasari, L. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar. *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)*, 3(3), Article 3.
- Nasution, S. (2000). *Berpikir dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurdiniah, S. (2024). *Langkah-langkah Partisipasi Guru dalam Pendekatan Pembelajaran Aktif di Muslimeen Suksa School, Thailand | Karimah Tauhid*. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/14890>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA press.
- Putri, A. K., Maharani, A. N. F. E. T. J., Zakya, A. L. F., Saputri, D. A., Faruqi, M. I., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi Dalam Meningkatkan Literasi Dan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(2), Article 2.
- Rahma, R. O., Rahmawati, V., & Setyawan, A. (2022). Pengaruh Kejenuhan Terhadap Konsentrasi Belajar dan Cara Mengatasinya pada Peserta Didik di SDN 1 Pandan. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.52802/pancar.v6i2.474>
- Ramdani, B., & Hidayat, R. A. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Interaktif Untuk Pembelajaran IPS di Kelas Tinggi. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v11i2.9641>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., Wibowo, S. E., Anggara, I. G. A. S., & Gunawan, I. G. D. (2023). *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tahir, M. S., Aswan, A., & Makbul, M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran PAI Berbasis Literasi Digital di SD IT Plus Qurthuba Makassar. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 8(01), Article 01. <https://doi.org/10.35706/wkip.v8i01.11366>
- Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(4), Article 4. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>
- Zulkifli, Z. (2017). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 18–37. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)