Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR

Salsabila Ariyanti[1], Annisa Nura'ini[2], Rachmatul Khoirina[3], Sri Wahyuli[4], Eka Setya Wati[5], Reza Ayu Ningrum[6]
[1,2,3,4,5,6]Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia
Email: bebellaa643@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar masih sering dipandang menjenuhkan karena disampaikan secara tekstual dan didominasi ceramah. Artikel ini bertujuan mengkaji pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Metode yang digunakan adalah kajian literatur terhadap sembilan artikel jurnal nasional terbitan 2023–2025 yang dipilih berdasarkan kesesuaian topik. Hasil kajian menunjukkan bahwa media yang dimanfaatkan meliputi media konkret berupa miniatur, media audiovisual, media digital atau berbasis teknologi, dan sumber belajar berupa ensiklopedia lokal. Media-media tersebut dilaporkan meningkatkan hasil belajar, minat, motivasi, dan keaktifan siswa, serta literasi digital pada media berbasis teknologi. Pada penelitian yang mengukur hasil belajar, nilai atau ketuntasan siswa meningkat setelah media digunakan, dan media yang dikembangkan dinilai valid, praktis, serta efektif. Keberhasilan pemanfaatan media dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan materi dan konteks siswa, kompetensi guru, dan kesiapan sarana, sedangkan kendalanya meliputi perangkat teknologi yang belum memadai, biaya dan keterampilan pembuatan media, kualitas penayangan media audiovisual, serta potensi distraksi pada media digital. Dengan demikian, media perlu dipilih secara tepat agar pembelajaran IPS di sekolah dasar lebih bermakna dan menarik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar, Kajian Literatur.

Abstract

Social studies learning in elementary schools is often considered monotonous because it is delivered through textual and lecture-based methods. This article reviews the use of learning media in elementary school social studies based on previous research. A literature review was conducted on nine Indonesian journal articles published between 2023 and 2025. The review shows that the media used include concrete media (miniatures), audiovisual media, digital or technology-based media, and a local encyclopedia as a learning resource. These media were reported to improve learning outcomes, interest, motivation, and student activity, as well as digital literacy when technology-based media were used. The success of media use depends on the suitability of the media to the material and the students' context, teacher competence, and the readiness of facilities, while the main obstacles include inadequate technological devices, the cost and skill required to make media, the quality of audiovisual presentation, and potential distraction when digital media are used. Appropriate media selection can make social studies learning in elementary schools more meaningful and engaging.

Keywords: *Learning Media, Social Studies Learning, Elementary School, Literature Review.*

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, dengan materi yang mencakup geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi (Nurcahyanti & Tirtoni, 2023). Mata pelajaran ini mengintegrasikan beberapa ilmu sosial dalam bentuk yang disederhanakan sesuai tahap perkembangan siswa (Putri, Maharani, & Zakya, 2023). Melalui IPS, siswa diharapkan memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan sosial yang menjadi bekal untuk menghadapi kehidupan bermasyarakat (Nurcahyanti & Tirtoni, 2023).

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas belum selalu sejalan dengan harapan tersebut. IPS cenderung dianggap menjenuhkan dan bersifat tekstual (Putri, Maharani, & Zakya, 2023). Beberapa penelitian menggambarkan kondisi ini secara konkret. (Nurcahyanti & Tirtoni, 2023) menemukan bahwa guru di sekolah penelitiannya masih mengandalkan ceramah dan siswa tidak menyukai IPS karena terlalu banyak mencatat.s (Holipah et al., 2023) melaporkan bahwa pada kelas IV sebuah sekolah dasar hanya 10 dari 25 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan (Winda Sintia, Putri, 2023) mencatat hanya 7 dari 21 siswa kelas V yang mencapai KKM pada pembelajaran yang hanya memanfaatkan peta, globe, dan atlas. (Azzahra et al., 2024) menemukan bahwa 13 dari 25 siswa kelas IV memperoleh nilai di bawah KKM 68, dengan pembelajaran yang didominasi ceramah. (Puswiartika & Gamar, 2024) menemukan bahwa banyak siswa kelas V sibuk sendiri dan kurang memperhatikan pelajaran, sementara (Arfinda & Rachmadyanti, 2023) menyebut keterbatasan media sebagai penyebab siswa kurang berminat, bosan, dan rendah motivasinya.

Media pembelajaran dipandang sebagai salah satu cara mengatasi persoalan tersebut karena dapat memperjelas pesan, menarik perhatian, dan membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Dalam beberapa tahun terakhir, penelitian tentang media untuk IPS di sekolah dasar berkembang dengan beragam bentuk, mulai dari miniatur, video dan media audiovisual, media digital, hingga ensiklopedia lokal. Temuan-temuan tersebut tersebar di berbagai jurnal dengan konteks, materi, dan metode yang berbeda, sehingga guru dan calon guru membutuhkan rangkuman yang membandingkannya secara utuh.

Berdasarkan hal tersebut, artikel ini bertujuan menjawab tiga pertanyaan: (1) media pembelajaran apa saja yang dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, (2) bagaimana dampak pemanfaatan media tersebut terhadap pembelajaran siswa, dan (3) faktor apa saja yang mendukung dan menghambat pemanfaatannya. Hasil kajian diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih media yang sesuai dan bagi peneliti berikutnya

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

dalam menentukan arah penelitian.

TINJAUAN PUSTAKA

Hakikat pembelajaran IPS di sekolah dasar

IPS bukan sebuah disiplin ilmu tersendiri, melainkan mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial dengan mengintegrasikan ilmu-ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, serta humaniora yang meliputi norma, nilai, bahasa, seni, dan budaya (Putri, Maharani, dkk., 2023). Martoella (1987) berpendapat bahwa pengajaran IPS lebih menitikberatkan aspek pendidikan daripada pemindahan konsep, sebab siswa diharapkan memahami konsep sekaligus membentuk pemikiran, sikap, nilai, etika, dan keterampilan. Dalam Standar Isi (BSNP, 2006, dalam Putri, Maharani, dkk., 2023), tujuan IPS mencakup pengenalan konsep kehidupan masyarakat dan lingkungannya, kemampuan berpikir logis dan kritis, komitmen terhadap nilai sosial dan kemanusiaan, serta kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk.

Pada jenjang sekolah dasar, siswa belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah sosial secara utuh, tetapi mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah tersebut (Nurcahyanti & Tirtoni, 2023). Karakteristik ini menuntut pembelajaran yang menghadirkan materi secara konkret dan dekat dengan pengalaman siswa, dan di sinilah media pembelajaran berperan.

Pengertian dan fungsi media pembelajaran

Menurut AECT (dalam Putri, Maharani, dkk., 2023), media adalah bentuk atau alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sebagai sarana menyampaikan pesan atau informasi. Miarso (dalam Holipah dkk., 2023) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Riyana (2012, dalam Putri, Maharani, dkk., 2023) menambahkan bahwa media terdiri atas dua unsur, yaitu perangkat keras dan pesan yang dibawanya.

Arsyad (2011, dalam Putri, Charli, dkk., 2023) menyatakan bahwa metode mengajar dan media pembelajaran adalah dua unsur penting dalam proses belajar mengajar yang saling berkaitan. Pemilihan media tidak hanya ditentukan oleh metode, tetapi juga oleh tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dari siswa, serta konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Dari sisi manfaat, pemanfaatan teknologi informasi dan

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

komunikasi dalam pembelajaran antara lain menambah mutu kegiatan pembelajaran, membantu menggambarkan gagasan yang abstrak, mempermudah pemahaman materi, serta membuat penyajian materi lebih menarik (Hasrah, 2019, dalam Putri, Maharani, dkk., 2023).

Jenis Media Pembelajaran

Sanjaya (2010, dalam Putri, Maharani, dkk., 2023) mengklasifikasikan media berdasarkan sifatnya menjadi media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio menghasilkan suara, media visual menampilkan sesuatu yang dapat dilihat seperti gambar, dan media audiovisual menggabungkan keduanya seperti video.

Media miniatur termasuk media konkret berupa tiruan tiga dimensi dari suatu objek dalam skala yang lebih kecil. Sudjana dan Rivai (dalam Holipah dkk., 2023) membagi media model ini menjadi enam jenis, yaitu model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock-up, dan diorama. Media audiovisual adalah media yang menggabungkan paling sedikit dua indera, yaitu mendengar dan melihat, dalam satu tindakan (Nurcahyanti & Tirtoni, 2023), dan terbagi menjadi audiovisual diam serta audiovisual gerak (Fairuzy dkk., 2024). Adapun media digital mencakup, antara lain, video edukasi, aplikasi pembelajaran daring, media interaktif seperti kuis dan simulasi, alat presentasi digital, serta e-book (Fadilla dkk., 2025).

Hasil Belajar, Minat, dan Motivasi

Tiga konsep yang paling sering diukur dalam penelitian media adalah hasil belajar, minat, dan motivasi. Hamalik (dalam Holipah dkk., 2023) mendefinisikan hasil belajar sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai, tetapi dapat pula berupa perubahan penalaran, kedisiplinan, dan keterampilan yang mengarah pada perubahan positif. Sudjana (dalam Holipah dkk., 2023) membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yaitu keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengarahan, serta sikap dan cita-cita.

Minat belajar adalah perasaan keterikatan dan rasa suka terhadap suatu objek atau kegiatan yang timbul secara alamiah tanpa paksaan (Fadilla dkk., 2025). Fadilla dkk. (2025) membedakan faktor yang memengaruhi minat menjadi faktor internal, yaitu motivasi, rasa ingin tahu, dan kondisi psikologis, serta faktor eksternal, yaitu pendekatan guru, lingkungan keluarga, dan fasilitas sekolah. Penelitian yang mereka rujuk menunjukkan adanya hubungan

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

positif dan signifikan antara minat belajar dan hasil belajar, sehingga peningkatan minat diharapkan diikuti peningkatan hasil belajar.

Motivasi belajar dimaknai sebagai daya dorong mental dan kejiwaan siswa untuk mengatasi berbagai hambatan, seperti rasa malas (Heryani dkk., 2022, dalam Rusmiati dkk., 2024). Motivasi berperan memberikan semangat sehingga siswa yang bermotivasi kuat memiliki banyak energi untuk belajar, dan beberapa penelitian yang dirujuk Rusmiati dkk. (2024) menyimpulkan adanya korelasi antara motivasi dan hasil belajar IPS. Dengan demikian, media pembelajaran dipandang berpengaruh bukan hanya pada nilai siswa, tetapi juga pada minat dan motivasi yang menjadi pendorong hasil belajar tersebut

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur (literature review), yaitu meninjau dan mengkaji secara kritis pengetahuan atau temuan dari sumber-sumber terdahulu. Sumber data berupa artikel jurnal nasional yang ditelusuri secara daring melalui laman jurnal. Artikel dipilih berdasarkan kriteria berikut: (1) membahas media pembelajaran dalam pembelajaran IPS atau mata pelajaran terkait IPS di sekolah dasar, (2) diterbitkan pada rentang tahun 2023–2025, dan (3) teks lengkap dapat diakses. Berdasarkan kriteria tersebut diperoleh sembilan artikel, yaitu lima terbitan 2023, tiga terbitan 2024, dan satu terbitan 2025.

Analisis dilakukan secara deskriptif melalui tiga tahap. Pertama, setiap artikel dibaca untuk mencatat tujuan, metode, subjek, jenis media, serta hasil dan simpulannya. Kedua, temuan dikelompokkan berdasarkan jenis media dan berdasarkan tema dampak, faktor pendukung, serta kendala. Ketiga, hasil pengelompokan dibandingkan untuk menemukan pola, persamaan, dan perbedaan antarpenelitian. Karena instrumen dan ukuran hasil belajar yang digunakan setiap penelitian berbeda, perbandingan dilakukan secara naratif dan tidak digabungkan secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum artikel yang dikaji

Sembilan artikel yang dikaji terdiri atas tiga penelitian pengembangan (research and development), dua penelitian tindakan kelas (PTK), satu penelitian pra-eksperimen, satu penelitian deskriptif kualitatif, dan dua kajian literatur. Tujuh artikel merupakan penelitian lapangan di sekolah dasar negeri dengan subjek siswa kelas IV sampai VI, sedangkan dua artikel lainnya merangkum hasil penelitian terdahulu.

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

Holipah dkk. (2023) melakukan PTK dengan media miniatur pada 25 siswa kelas IV. Putri, Charli, dkk. (2023) mengembangkan miniatur berbasis kontekstual dengan model 4D untuk materi "Lingkungan Sahabat Kita" di kelas V. Nurcahyanti dan Tirtoni (2023) menguji media audiovisual dengan desain pra-eksperimen satu kelompok pada 30 siswa kelas V dengan materi Sumpah Pemuda. Rusmiati dkk. (2024) menelaah peningkatan motivasi siswa kelas V melalui media audiovisual dengan metode deskriptif kualitatif. Fairuzy dkk. (2024) melakukan PTK dua siklus dengan media audiovisual pada materi kenampakan alam di kelas IV. Arfinda dan Rachmadyanti (2023) mengembangkan media digital KEMMEPEDIA dengan model ADDIE, dan Lusyana dan Rachmadyanti (2024) mengembangkan ensiklopedia lokal ENMISITARA sebagai sumber belajar IPS kelas IV. Dua kajian literatur, yaitu Putri, Maharani, dkk. (2023) dan Fadilla dkk. (2025), membahas media berbasis teknologi dan media digital.

Rangkuman rinci setiap artikel

Holipah dkk. (2023). Penelitian ini berangkat dari rendahnya hasil belajar IPS di kelas IV SDN Karyabhakti. Berdasarkan pengamatan peneliti, siswa malas dan kurang tertarik, serta pasif karena pembelajaran berlangsung satu arah dengan ceramah. Hanya 10 dari 25 siswa (10 laki-laki dan 15 perempuan) yang mencapai KKM 65. Penelitian tindakan kelas ini melalui empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, dengan data dari tes dan observasi. Selain rata-rata nilai yang naik dari 52,8 menjadi 68,2 dan 78, nilai terendah naik dari 20 menjadi 50 dan 70, sedangkan nilai tertinggi naik dari 80 menjadi 90 dan 95. Aktivitas guru juga dinilai berada pada kategori baik.

Putri, Charli, dkk. (2023). Penelitian di kelas V SDN 37 Lubuklinggau ini dimulai dari observasi pada 17 Oktober 2022 yang menemukan terbatasnya media yang memfasilitasi siswa membangun pengetahuan secara mandiri. Dari 21 siswa, hanya 7 yang mencapai KKM 70. Guru mengharapkan media yang kontekstual, dengan gambar, warna, dan isi materi yang mudah dipahami. Peneliti mengembangkan miniatur dengan model 4D (define, design, develop, disseminate), dengan hasil validasi ahli bahasa 0,72, ahli media 0,66, dan ahli materi 0,79. Kepraktisan dari siswa sebesar 0,83 dan dari guru 0,86. Tahap penyebaran hanya dilakukan terbatas karena keterbatasan waktu.

Nurcahyanti & Tirtoni (2023). Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar IPS kelas V di SDN Sugihwaras, ketika guru masih memakai ceramah dan siswa merasa

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

pelajaran IPS terlalu banyak mencatat. Dengan desain pra-eksperimen satu kelompok pretes-postes pada 30 siswa (sampel jenuh) pada 2022, peneliti menggunakan media audiovisual bermuatan Sumpah Pemuda. Data dianalisis dengan uji beda rata-rata dua sampel berpasangan, dan hasilnya signifikan. Peneliti menjelaskan bahwa media audiovisual melibatkan siswa dalam kegiatan mendengarkan dan mengamati, serta membantu siswa beralih dari hal yang konkret ke yang abstrak.

Rusmiati dkk. (2024). Penelitian deskriptif kualitatif ini dilakukan di kelas V SDN Dampala, Kecamatan Bahodopi, Kabupaten Morowali, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi terhadap aktivitas guru menghasilkan persentase 80–85% pada tiga indikator motivasi, sedangkan aktivitas siswa berkisar 74,29–77,75%. Wawancara mengungkap bahwa banyak siswa tidak belajar di luar jam sekolah karena membantu orang tua atau beristirahat, dan siswa membutuhkan dorongan agar berani bertanya. Dalam konteks itu, media audiovisual memperbaiki perhatian dan keberanian siswa.

Fairuzy dkk. (2024). Penelitian di sebuah SD negeri di Jakarta Timur ini berangkat dari kondisi 13 dari 25 siswa kelas IV yang nilainya di bawah KKM 68, dengan nilai terendah 45 dan tertinggi 87. Pembelajaran sebelumnya memakai ceramah dan tugas dari buku paket dan LKS yang dinilai kurang memotivasi. Dalam dua siklus pada 14 dan 15 Mei 2024 dengan materi kenampakan alam, peneliti merefleksikan kelebihan dan kekurangan tiap pertemuan, lalu memperbaikinya, misalnya dengan melibatkan siswa menentukan jenis kenampakan alam pada media dan memakai pengeras suara yang lebih besar.

Arfinda & Rachmadyanti (2023). Penelitian pengembangan ini dilakukan karena keterbatasan media di SDN Penompo 2, Kabupaten Mojokerto, yang membuat siswa bosan dan kurang termotivasi. Model ADDIE meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen berupa lembar validasi media dan materi, angket respons siswa dan guru, serta soal pretes-postes. Uji coba melibatkan 22 siswa. Selain validasi media 86% dan materi 85%, soal pretes-postes divalidasi dengan skor 74% (kategori layak). Siswa tuntas klasikal 100% dengan N-gain 0,77.

Lusyana & Rachmadyanti (2024). Peneliti mengembangkan ensiklopedia ENMISITARA untuk siswa kelas IV SDN Sidorejo 06 Ponggok, Kabupaten Blitar, pada materi "cerita tentang daerahku". Ensiklopedia memuat unsur ekonomi, sejarah, budaya, dan kekayaan alam daerah setempat. Uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan sehingga media dinyatakan efektif sebagai sumber belajar.

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

Putri, Maharani, dkk. (2023). Kajian literatur dari Universitas Negeri Jakarta ini membahas peran media berbasis teknologi dalam literasi digital dan minat belajar siswa. Penulis menempatkan PowerPoint interaktif yang dibuat dengan PowerPoint atau Canva serta Quizizz sebagai contoh media. Sarannya mencakup penyediaan lebih banyak platform daring, video pembelajaran, e-book, situs web, dan alat kolaboratif, penyiapan calon guru yang kreatif dalam teknologi oleh perguruan tinggi, serta pengadaan perangkat teknologi di sekolah oleh pemerintah daerah.

Fadilla dkk. (2025). Kajian literatur ini menguraikan delapan jenis media digital, yaitu video edukasi, aplikasi pembelajaran daring, blog dan media sosial, pembelajaran campuran dan e-learning, media interaktif, alat presentasi digital, audio dan podcast, serta media cetak digital. Dampak positifnya adalah meningkatnya ketertarikan, fleksibilitas belajar mandiri, dan motivasi, sedangkan dampak negatifnya adalah menurunnya interaksi sosial dan distraksi. Keberhasilan media digital dipengaruhi kesiapan infrastruktur, kesesuaian media dengan materi, aspek psikologis dan sosial, serta manfaat relatif yang dirasakan pengguna.

Media konkret: miniatur

Dua artikel membahas miniatur, yaitu tiruan tiga dimensi dari objek asli dalam ukuran lebih kecil. Pada penelitian Holipah dkk. (2023), kondisi awal menunjukkan hanya 10 dari 25 siswa yang tuntas dengan rata-rata nilai 52,8. Setelah miniatur digunakan, rata-rata nilai naik menjadi 68,2 pada siklus I dan 78 pada siklus II, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 40% menjadi 72% dan akhirnya 100%. Peningkatan ini disertai meningkatnya keaktifan siswa: siswa dengan kategori aktif naik dari 36% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, dan siswa dengan kategori sangat aktif naik dari 8% menjadi 20%.

Putri, Charli, dkk. (2023) mengembangkan miniatur berbasis kontekstual yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, sebagai jawaban atas pembelajaran yang sebelumnya hanya memakai peta, globe, dan atlas. Validasi ahli bahasa, media, dan materi menghasilkan skor rata-rata 0,72 dengan kategori valid, sedangkan uji kepraktisan oleh enam siswa dan seorang guru menghasilkan skor 0,84 dengan kategori sangat praktis.

Kedua artikel menunjukkan bahwa media konkret membantu siswa memahami materi yang abstrak karena objeknya dapat diamati langsung. Meskipun demikian, Holipah dkk. (2023) mencatat sejumlah kelemahan miniatur, yaitu pembuatan yang memakan biaya dan waktu, kebutuhan akan keterampilan, kesulitan mencari alat pembuatan, serta risiko salah paham apabila bentuk media tiga dimensi tidak menyerupai benda aslinya.

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

Media audiovisual

Tiga artikel membahas media audiovisual dengan fokus yang berbeda. Nurcahyanti dan Tirtoni (2023) berfokus pada hasil belajar. Setelah 30 siswa kelas V belajar dengan media audiovisual bermuatan Sumpah Pemuda, rata-rata nilai posttest lebih tinggi daripada pretest, dan uji beda rata-rata dua sampel berpasangan menghasilkan signifikansi 0,000 (< 0,05), sehingga perbedaannya dinyatakan signifikan. Menurut peneliti, media audiovisual membuat siswa lebih termotivasi dan memudahkan mereka memahami pesan dalam media.

Rusmiati dkk. (2024) berfokus pada motivasi. Respons siswa kelas V terhadap media audiovisual tergolong tinggi: 86,20% siswa menilai media tersebut mengesankan dan baru bagi mereka, 87,00% menyatakan media membantu mereka memahami materi lebih baik, dan 86,00% menyatakan senang serta tidak bosan. Peneliti mengamati bahwa sebelum media digunakan siswa cenderung sibuk sendiri dan tidak aktif, sedangkan setelah media digunakan lebih banyak siswa berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru.

Fairuzy dkk. (2024) memberikan gambaran yang lebih berimbang melalui PTK dua siklus pada materi kenampakan alam. Media audiovisual meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa, dan jumlah siswa yang tidak termotivasi berkurang dari dua menjadi satu orang. Akan tetapi, pada siklus I sebagian siswa masih kesulitan memahami konsep dan merasa media terlalu rumit untuk diikuti, sedangkan pada pertemuan lain suara media kurang jelas karena memakai pengeras suara yang kecil. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas penyajian media memengaruhi efektivitasnya, dan bahwa perbaikan antarsiklus, misalnya menggunakan pengeras suara yang lebih kuat dan membimbing siswa secara individu, diperlukan agar media berfungsi optimal.

Media digital dan berbasis teknologi

Arfinda dan Rachmadyanti (2023) mengembangkan media digital KEMMEPEDIA untuk materi sejarah di sekolah dasar. Media ini dinilai layak dengan validasi media 86% dan validasi materi 85%. Respons siswa mencapai 99,7% dan respons guru 95%. Nilai pretes dan postes menghasilkan N-gain rata-rata 0,77, seluruh siswa tuntas secara klasikal, dan uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga media dinyatakan efektif.

Dua kajian literatur memperkuat temuan tersebut. Putri, Maharani, dkk. (2023) menyimpulkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media, misalnya PowerPoint interaktif yang dibuat dengan Microsoft PowerPoint atau Canva dan aplikasi kuis Quizizz, dapat

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan literasi digital siswa. Fadilla dkk. (2025) menemukan bahwa video edukasi, aplikasi pembelajaran, dan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar IPS karena menyajikan materi secara lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana membangun keterampilan digital siswa.

Ensiklopedia lokal sebagai sumber belajar

Lusyana dan Rachmadyanti (2024) mengembangkan ENMISITARA, yaitu ensiklopedia yang memuat ekonomi, sejarah, budaya, dan kekayaan alam Blitar, untuk materi "cerita tentang daerahku" di kelas IV. Hasil uji menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) sehingga media dinyatakan efektif sebagai sumber belajar. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang bersumber dari konteks lokal siswa dapat menjadikan materi IPS lebih dekat dengan pengalaman mereka, sejalan dengan pendekatan kontekstual pada miniatur yang dikembangkan Putri, Charli, dkk. (2023).

Dampak pemanfaatan media terhadap pembelajaran

Dari sisi hasil belajar, seluruh penelitian yang mengukurnya melaporkan peningkatan. Hasil belajar meningkat pada penelitian Holipah dkk. (2023), Nurcahyanti dan Tirtoni (2023), Arfinda dan Rachmadyanti (2023), dan Lusyana dan Rachmadyanti (2024), sedangkan Fairuzy dkk. (2024) melaporkan peningkatan nilai secara umum meskipun masih ada siswa yang nilainya menurun karena aktivitas belajar yang kurang menarik. Besarnya peningkatan sulit dibandingkan secara langsung karena instrumen dan materi yang digunakan berbeda.

Dari sisi minat dan motivasi, Rusmiati dkk. (2024), Fairuzy dkk. (2024), Fadilla dkk. (2025), dan Putri, Maharani, dkk. (2023) sama-sama menyimpulkan bahwa media membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih antusias, lebih fokus, dan lebih berani terlibat. Hal ini penting karena hasil belajar dan minat saling berkaitan; siswa yang berminat cenderung lebih aktif dan memperoleh hasil yang lebih baik (Fadilla dkk., 2025). Dari sisi keterampilan, penggunaan media berbasis teknologi juga berkontribusi pada literasi digital siswa (Putri, Maharani, dkk., 2023). Pada penelitian pengembangan, media yang dihasilkan dinilai valid dan praktis oleh ahli, guru, dan siswa (Arfinda & Rachmadyanti, 2023; Putri, Charli, dkk., 2023), yang berarti media tersebut layak dipakai di kelas.

Perbandingan antarjenis media

Jika keempat kelompok media dibandingkan, masing-masing memiliki kekuatan yang

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

berbeda. Media konkret seperti miniatur unggul dalam menghadirkan objek yang dapat diamati langsung sehingga membantu siswa membayangkan hal yang abstrak, tetapi pembuatannya menuntut biaya, waktu, dan keterampilan (Holipah dkk., 2023). Media audiovisual unggul dalam menggabungkan penglihatan dan pendengaran sehingga mampu menyajikan peristiwa, seperti Sumpah Pemuda, secara hidup (Nurcahyanti & Tirtoni, 2023), tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada kualitas suara dan tampilan (Fairuzy dkk., 2024). Media digital unggul dalam interaktivitas dan fleksibilitas, serta dapat melatih literasi digital, tetapi bergantung pada perangkat dan akses (Putri, Maharani, dkk., 2023; Fadilla dkk., 2025). Adapun ensiklopedia lokal unggul dalam mengaitkan materi dengan lingkungan siswa sendiri (Lusyana & Rachmadyanti, 2024).

Berdasarkan perbandingan itu, tidak ada satu jenis media yang paling unggul untuk semua situasi. Pilihan yang tepat bergantung pada materi, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kondisi sekolah. Hal ini sejalan dengan pandangan Arsyad (2011, dalam Putri, Charli, dkk., 2023) bahwa pemilihan media perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, jenis tugas, respons yang diharapkan dari siswa, dan konteks pembelajaran. Perlu dicatat pula bahwa jenis penelitian memengaruhi apa yang dilaporkan: penelitian pengembangan lebih menekankan kevalidan, kepraktisan, dan respons pengguna, sedangkan PTK dan pra-eksperimen lebih menekankan perubahan hasil belajar. Karena itu, temuan antarartikel melengkapi satu sama lain dan tidak sepenuhnya dapat dibandingkan angka demi angka.

Satu pola lain yang konsisten adalah bahwa media bekerja paling baik ketika membuat siswa terlibat secara aktif, bukan sekadar menerima tayangan atau benda. Hal ini terlihat pada keaktifan siswa yang meningkat dalam penelitian Holipah dkk. (2023), keberanian siswa bertanya dalam penelitian Rusmiati dkk. (2024), serta perbaikan Fairuzy dkk. (2024) yang melibatkan siswa menentukan jenis kenampakan alam pada media. Pembelajaran IPS yang semula berpusat pada guru dengan demikian bergeser menjadi lebih berpusat pada siswa, sebagaimana digambarkan oleh Putri, Maharani, dkk. (2023).

Faktor pendukung dan kendala

Sebagian besar artikel menunjukkan bahwa media berhasil apabila sesuai dengan materi dan dikaitkan dengan konteks kehidupan siswa. Setiap penelitian lapangan memilih media yang cocok dengan materinya: miniatur untuk materi lingkungan, audiovisual untuk Sumpah Pemuda dan kenampakan alam, media digital untuk sejarah kemerdekaan, dan ensiklopedia untuk kekayaan daerah. Fadilla dkk. (2025) menegaskan bahwa media yang tidak

sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat mengurangi minat siswa. Keberhasilan juga bergantung pada kompetensi guru; Rusmiati dkk. (2024), mengutip penelitian terdahulu, menyatakan bahwa pemanfaatan media berhubungan dengan kemampuan guru dalam menggunakan dan berinteraksi dengan media tersebut. Faktor pendukung lain adalah kesiapan infrastruktur dan dukungan sekolah, sebagaimana ditegaskan Putri, Maharani, dkk. (2023) dan Fadilla dkk. (2025).

Kendala yang ditemukan bergantung pada jenis media. Pada media konkret, kendalanya adalah biaya, waktu, dan keterampilan pembuatan (Holipah dkk., 2023). Pada media audiovisual, kendalanya adalah kualitas suara dan tingkat kerumitan media bagi sebagian siswa (Fairuzy dkk., 2024). Pada media digital, kendala utama adalah perangkat teknologi yang kurang memadai di sekolah (Putri, Maharani, dkk., 2023), ditambah risiko berkurangnya interaksi sosial langsung dan distraksi dari aplikasi nonpendidikan (Fadilla dkk., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa media digital melengkapi, bukan menggantikan, peran guru dan interaksi tatap muka.

Implikasi bagi guru

Berdasarkan pola di atas, guru dapat mempertimbangkan beberapa hal dalam memilih media IPS. Pertama, sesuaikan jenis media dengan karakter materi, misalnya media konkret untuk materi yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dan media audiovisual atau digital untuk materi sejarah yang bersifat peristiwa. Kedua, manfaatkan konteks lokal siswa agar materi terasa dekat. Ketiga, periksa kesiapan sarana sebelum media digunakan, termasuk hal sederhana seperti kualitas pengeras suara. Keempat, evaluasi dan perbaiki media secara berkelanjutan berdasarkan respons siswa, sebagaimana dilakukan dalam siklus-siklus PTK dan tahap validasi pada penelitian pengembangan.

Strategi mengembangkan media yang layak

Ketiga penelitian pengembangan yang dikaji memberi gambaran tentang cara menyusun media yang layak dipakai. Putri, Charli, dkk. (2023) menggunakan model 4D. Tahap pendefinisian dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas, dan analisis kebutuhan siswa. Tahap perancangan menyusun media berdasarkan analisis materi dan tugas yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Tahap pengembangan menghasilkan bentuk akhir media setelah penilaian ahli, revisi, dan uji coba, dan tahap penyebaran memperkenalkan media kepada pihak lain. Arfinda dan Rachmadyanti (2023) menggunakan model ADDIE

Indonesian Journal of Studies on Humanities, Social Sciences, and Education (IJHSED)
E-ISSN: 3032-2863
Vol. 3 • No. 2 • 2026, pp. 215-229
www.ijhsed.com
editor: ijhsed@gmail.com

yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Kedua model tersebut memiliki kesamaan, yaitu dimulai dari analisis masalah nyata di kelas dan diakhiri dengan evaluasi. Ciri lain yang konsisten adalah penggunaan validasi ahli dari tiga sisi, yaitu bahasa, media, dan materi, sebelum media diuji coba kepada siswa dan guru melalui angket respons. Dengan cara ini, kelemahan media dapat diperbaiki sebelum dipakai secara luas. Prinsip perbaikan berkelanjutan juga tampak pada PTK Fairuzy dkk. (2024), yang memperbaiki penayangan media setelah setiap pertemuan berdasarkan refleksi. Bagi guru, rangkaian ini menunjukkan bahwa media tidak harus langsung sempurna, tetapi perlu dirancang berdasarkan kebutuhan, diuji, dan disempurnakan.

Keterbatasan kajian

Kajian ini hanya mencakup sembilan artikel dengan subjek dan lokasi yang terbatas, sehingga temuannya belum dapat digeneralisasi. Tiga penelitian lapangan yang mengukur hasil belajar (Holipah dkk., 2023; Nurcahyanti & Tirtoni, 2023; Fairuzy dkk., 2024) tidak menggunakan kelompok kontrol, sehingga peningkatan nilai belum dapat dipastikan semata-mata berasal dari media. Sebagian penelitian pengembangan menilai kelayakan dan kepraktisan media pada kelompok kecil, dan kedua kajian literatur tidak merinci jumlah sumber yang ditelaah. Dengan demikian, bukti mengenai dampak media dalam jangka panjang masih perlu diteliti lebih lanjut.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian terhadap sembilan artikel, media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar meliputi media konkret berupa miniatur, media audiovisual, media digital atau berbasis teknologi, dan sumber belajar berupa ensiklopedia lokal. Seluruh media tersebut dilaporkan berdampak positif terhadap hasil belajar, minat, motivasi, dan keaktifan siswa, serta literasi digital pada media berbasis teknologi. Keberhasilan pemanfaatan media dipengaruhi oleh kesesuaian media dengan materi dan konteks siswa, kompetensi guru, serta ketersediaan sarana. Kendala yang ditemukan meliputi biaya dan keterampilan pembuatan media konkret, kualitas penayangan media audiovisual, keterbatasan perangkat teknologi, serta risiko distraksi dan berkurangnya interaksi sosial pada media digital.

Guru disarankan memilih media sesuai karakteristik materi dan kondisi sekolah, memanfaatkan konteks lokal, serta mengevaluasi media secara berkelanjutan. Sekolah dan

pemerintah daerah disarankan menyediakan sarana yang memadai dan pelatihan bagi guru. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan lebih banyak sumber, menggunakan desain dengan kelompok kontrol, serta menguji dampak media dalam jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

Adinda Khairunnisa Putri, Agil Nahar Febri Ema Tri Jida Maharani, Auliana Laili Fajri Zakya, D. A. S. & M. I. F. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi Dalam Meningkatkan Literasi Dan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 3*(1), 181–190.

Arfinda, C. M., & Rachmadyanti, P. (2023). Pengembangan Media KEMMEPEDIA (Kemerdekaan melalui Media Pembelajaran Inovatif dan Edukatif) pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11*(11).

Azzahra, S., Putri, E., & Sukmawati, W. (2024). Optimalisasi Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPS Dengan Media Audiovisual di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Dasar, 09*(September).

Fadilla, P. A., Maibang, S., Putri, N., Siagian, Z. I., Siagian, N. N., & Yusnaldi, E. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Ilmu Pengetahuan Sosial, 12*(3), 1069–1077. https://doi.org/10.31604/jips.v12i3.2025.1069-1077

Holipah, S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Miniatur di Sekolah Dasar. *Ilmiah Mandala Education, 9*(3), 1677–1686. https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.5381/http

Nurcahyanti, R. M., & Tirtoni, F. (2023). Media Pembelajaran Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Educatio FKIP UNMA, 9*(1), 265–270. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4605

Puswiartika, D., & Gamar, M. M. (2024). Peningkatan Motivasi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Media Audio Visual. *Studi Guru dan Pembelajaran, 7*(1), 211–221.

Rachmadyanti, P., Daerahku, C. T., & Dasar, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ENMISITARA sebagai Sumber Belajar IPS SD. *Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12*(6), 1148–1161.

Winda Sintia, Putri, L. C. & E. R. (2023). Pengembangan Media Miniatur Berbasis

Kontekstual Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN. *Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA), 6*(2), 610–619.