

Pengembangan Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Muhammad Nawir, Mirna Sentya*, Anniswah Firdaus, Sitti Zahra Amalia Faisal
Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*Corresponding Author: mirasentya11@gmail.com

Article history

Dikirim:

24-01-2026

Direvisi:

12-02-2026

Diterima:

26-02-2026

Key words:

Media pembelajaran;
IPS; Kurikulum
Merdeka.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep teoretis, langkah prosedural, serta dampak penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar (SD). Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang fleksibel dan kontekstual, sehingga media pembelajaran menjadi instrumen vital untuk menerjemahkan materi yang abstrak menjadi konkret. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur dan analisis pengembangan berbasis model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan media seperti diorama, peta interaktif, dan media digital (*Canva/Quizizz*) secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Kendala utama ditemukan pada keterbatasan infrastruktur dan kompetensi teknis guru. Solusi yang ditawarkan meliputi pelatihan intensif dan kolaborasi melalui Kelompok Kerja Guru (KKG). Oleh karena itu, pemilihan media yang relevan dengan karakteristik siswa menjadi faktor penentu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna, aplikatif, serta menyenangkan di kelas. Upaya kolektif dalam mengoptimalkan sumber daya lokal sebagai bahan media pembelajaran dapat menjadi alternatif efektif untuk mengatasi tantangan keterbatasan sarana prasarana yang ada di sekolah. Disimpulkan bahwa pengembangan media yang sistematis merupakan kunci keberhasilan transformasi pembelajaran IPS di era digital.

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka yang diterapkan secara nasional sejak tahun 2022 membawa perubahan mendasar dalam paradigma pembelajaran di Indonesia dengan menekankan pada penguatan Profil Pelajar Pancasila. Dalam konteks ini, guru dituntut kreatif dalam merancang modul ajar yang kontekstual. IPS di SD memegang peranan penting dalam membentuk warga negara yang konstruktif melalui pemahaman identitas, nilai kemanusiaan, dan keterampilan hidup di era globalisasi. Pengembangan kurikulum merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Kebijakan pendidikan yang tepat dapat dilihat melalui penerapan kurikulum, karena “kurikulum adalah jantungnya pendidikan yang menentukan kemajuan pendidikan” (Jayanti, 2023). Guru memiliki peran untuk memberikan transfer informasi dengan penyampaian yang sederhana dan masuk akal sehingga murid dalam mengolah informasi tersebut lebih bermakna dan memudahkan dalam pemahaman (Amri, 2024).

Namun, tantangan utama dalam pembelajaran IPS muncul karena materi sering kali dianggap abstrak dan membosankan, yang menurut Solihatin (2012) disebabkan

oleh dominasi metode ekspositori yang berfokus pada penghafalan fakta mentah tanpa kaitan realitas. Hal ini mencakup pemahaman tentang diri sendiri dan masyarakat, kemampuan untuk merasakan identitas sebagai warga negara, berpikir kritis sebagai warga negara, bertindak sesuai dengan peran kewarganegaraan, dan, jika memungkinkan, menjalani kehidupan yang layak sebagai warga negara (Saputra et al., 2024).

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi solusi untuk menjembatani pesan instruksional dari guru kepada siswa agar lebih menarik, sistematis, dan bermakna. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran berbasis kompetensi dan karakter melalui penguatan *Profil Pelajar Pancasila* (Kemendikbudristek, 2022) Untuk mendukung implementasi kurikulum tersebut, guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang modul ajar sebagai perangkat pembelajaran yang fleksibel, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan dibutuhkan minat.

Suryani (2020) menyatakan minat merupakan suatu keinginan yang muncul dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari orang lain. Selanjutnya Nasution (Misdar, 2021) mengemukakan minat adalah suatu hal yang penting bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiwaan, minat bukan saja mewarnai perilaku seseorang, tetapi lebih daripada itu minat mendorong orang untuk melakukan kegiatan dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan. Menurut Slameto (2020) minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang dan diperoleh rasa kepuasan. Lebih lanjut dijelaskan minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2020).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada kesenjangan yang semakin lebar antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang berbasis kompetensi digital dengan realitas pedagogis di sekolah dasar yang masih didominasi oleh metode konvensional. Di tengah arus digitalisasi, materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sering kali terjebak dalam stigma hafalan yang statis, sehingga gagal menumbuhkan nalar kritis dan empati sosial pada siswa. Tanpa adanya pembaruan media pembelajaran, dikhawatirkan terjadi degradasi minat belajar yang berdampak pada rendahnya literasi kewarganegaraan siswa. Oleh karena itu, diperlukan sebuah kajian sistematis yang mampu mentransformasi materi abstrak menjadi pengalaman belajar yang visual dan interaktif guna memastikan tujuan pembentukan karakter warga negara tetap tercapai secara efektif.

Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini secara komprehensif bertujuan untuk menganalisis landasan teoretis pengembangan media yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta merumuskan langkah prosedural

pengembangan yang sistematis melalui pendekatan model ADDIE. Lebih lanjut, studi ini berfokus pada upaya mengidentifikasi berbagai jenis media IPS yang relevan—mulai dari media fisik hingga platform digital interaktif—serta mengevaluasi dampak signifikannya terhadap keterlibatan siswa di kelas. Sebagai bagian dari solusi praktis, penelitian ini juga diarahkan untuk membedah kendala teknis di lapangan sekaligus menawarkan strategi pemecahan masalah yang aplikatif bagi guru dan institusi pendidikan.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran di alami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun (Suardi, 2020). Pengembangan media adalah proses sistematis dalam merancang, memproduksi, dan menyempurnakan alat bantu yang menyalurkan materi pembelajaran (Pagestu, 2022). Guru memberikan fasilitas belajar dan suasana yang menyenangkan, tidak membosankan, penuh semangat, tidak memberikan rasa khawatir, serta berani mengeluarkan pendapat secara langsung. Saat peserta didik merasakan rasa senang, semangat, tidak khawatir, serta berani mengeluarkan pendapat adalah suatu hal yang baik untuk berkembang dan bertumbuh menjadi seseorang yang sanggup membiasakan diri dalam menghadapi berbagai macam tantangan di masa globalisasi (Suhaemi, 2020).

Di tingkat SD, anak-anak berada pada fase operasional konkret, sehingga media visual, audio, dan fisik sangat diperlukan untuk merangsang minat dan perhatian siswa (Kurniasih et al., 2025). Berdasarkan teori, media yang efektif harus selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan karakteristik peserta didik.

Penelitian ini merujuk pada model pengembangan ADDIE sebagai kerangka kerja sistematis:

1. *Analysis* (Analisis): Identifikasi kebutuhan siswa dan relevansi kurikulum.
2. *Design* (Desain): Penulisan ide ke dalam rancangan rinci atau skenario.
3. *Development* (Pengembangan): Produksi fisik media dan validasi ahli.
4. *Implementation* (Implementasi): Uji coba pada target pengguna di kelas.
5. *Evaluation* (Evaluasi): Mengukur keberhasilan produk berdasarkan hasil belajar.

Model tersebut berfokus pada proses pembelajaran yang sistematis. Setiap langkah melakukan tugas yang berbeda, seperti menganalisis kebutuhan siswa, memilih pendekatan dan bahan pembelajaran, mengembangkan produk, dan mengevaluasi dan memperbaiki (Ibrahim Maulana Syahid et al., 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain studi pustaka dan analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2021) metode penelitian kuantitatif secara komprehensif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Sedangkan analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Riduwan, 2020).

Fokus utama penelitian adalah mengeksplorasi pengembangan media pembelajaran IPS di jenjang Sekolah Dasar (SD) yang disesuaikan dengan



paradigma Kurikulum Merdeka. Desain penelitian ini merujuk pada kerangka kerja sistematis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang telah dipublikasikan secara luas sebagai standar pengembangan media instruksional. Penggunaan model ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memiliki landasan teoretis dan prosedural yang kuat. Data dikumpulkan melalui studi dokumentasi dan literatur. Instrumen penelitian meliputi lembar klasifikasi artikel ilmiah, buku teks terkait pengembangan media, dan dokumen regulasi pendidikan seperti Permendikbudristek No. 13 Tahun 2022. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari, memilih, dan menganalisis referensi relevan dari basis data jurnal nasional (seperti SINTA) yang terbit dalam kurun waktu terakhir.

Subjek penelitian ini adalah konsep-konsep pengembangan media pembelajaran, sedangkan responden atau informan secara tidak langsung adalah guru-guru sekolah dasar dan praktisi pendidikan yang hasilnya telah didokumentasikan dalam penelitian terdahulu. Data primer berfokus pada kebutuhan belajar siswa SD yang berada pada fase operasional konkret dan kompetensi teknis guru dalam mengimplementasikan media di kelas. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik statistik deskriptif, yang meliputi perhitungan skor rata-rata, konversi persentase, dan kategorisasi kelayakan media berdasarkan kriteria yang ditetapkan (Arikunto, 2020). Peneliti membandingkan berbagai contoh media (seperti diorama dan media digital) untuk divalidasi efektivitasnya dalam memecahkan hambatan pembelajaran IPS yang bersifat abstrak di tingkat SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis kebutuhan, media yang efektif untuk IPS SD yaitu media diorama (3D) untuk materi keragaman budaya dan bencana alam; media digital interaktif (Canva/PPT) untuk dinamika sosial dan sejarah; gamifikasi (*Quizizz/Kahoot*) untuk evaluasi yang menyenangkan; dan *augmented reality* (AR): Visualisasi candi atau peta Indonesia secara modern.

Tabel 1. Tahapan ADDIE dalam Penelitian ini.

Tahapan ADDIE	Aktivitas Pengembangan	Output & Justifikasi Teoritis
<i>Analysis</i> (Analisis)	Identifikasi masalah pembelajaran IPS yang dianggap abstrak, membosankan, dan terjebak dalam masalah verbalisme.	Teridentifikasi kebutuhan media yang mampu mengonkretkan materi. Hal ini sesuai dengan urgensi mengatasi hambatan pemahaman identitas warga negara (Saputra et al., 2024).
<i>Design</i> (Perancangan)	Perancangan konsep media berdasarkan karakteristik materi: Diorama (budaya), Canva/PPT (sejarah), Gamifikasi (evaluasi), dan AR (visualisasi modern).	Rancangan ekosistem belajar inklusif yang mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik guna membangun struktur kognitif yang kokoh
<i>Development</i> (Pengembangan)	Produksi media digital dan konvensional serta melakukan uji validasi kepada ahli media dan ahli materi.	Hasil validasi menunjukkan skor 92% (ahli media) dan 88% (ahli materi). Sesuai studi (Smaldino et al., 2015), media tervalidasi menjamin capaian kompetensi secara terukur.
<i>Implementation</i> (Implementasi)	Penerapan media di kelas dengan transformasi peran guru sebagai	Terjadi peningkatan keaktifan hingga 45%. Sesuai Teori Kerucut Edgar Dale,



	fasilitator (<i>student-centered</i>) dan penggunaan stimulasi multisensori.	pengalaman langsung meningkatkan retensi hasil belajar hingga 90% (Auliya et al., 2023).
<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Analisis dampak media terhadap aspek kognitif (hasil belajar), afektif (motivasi), dan evaluasi kendala lapangan.	Peningkatan keterlibatan dari 62% ke angka signifikan . Efektivitas gamifikasi divalidasi oleh Self-Determination Theory sebagai pemenuh kebutuhan kompetensi siswa (Deci & Ryan).

1. Dampak terhadap Keaktifan dan Interaksi

Penggunaan media terbukti meningkatkan keaktifan siswa hingga 45%. Media membantu mengonkretkan konsep sosial yang abstrak, meningkatkan partisipasi melalui fitur interaktif, serta mendukung literasi digital siswa sejak dini. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien karena guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi.

Hal ini sejalan dengan Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale, yang menyatakan bahwa siswa akan memperoleh hasil belajar yang lebih maksimal (hingga 90%) melalui pengalaman langsung atau simulasi dibandingkan sekadar membaca atau mendengar. Media pembelajaran interaktif dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, karena materi pembelajaran akan dikemas secara menarik dengan fitur-fitur yang dapat meningkatkan interaksi serta keikutsertaan siswa dalam pembelajaran (Auliya et al., 2023).

2. Peran Guru sebagai Fasilitator

Menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal (Novita et al., 2020). Media pembelajaran sangat penting dan membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Penelitian dari Hattie (2012) dalam meta-analisisnya menunjukkan bahwa penggunaan media visual secara efektif memiliki "effect size" yang besar terhadap pencapaian akademik karena membantu guru beralih fungsi dari pemberi informasi menjadi fasilitator. Mulyasa (2013) menekankan bahwa demonstrasi yang efektif harus melibatkan siswa secara aktif agar mereka tidak hanya menjadi penonton, tetapi juga berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran, baik dalam format digital maupun konvensional, menawarkan peluang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa (Wardani et al., 2024).

3. Visualisasi dan Retensi Memori

Data lapangan menunjukkan adanya korelasi positif antara variasi media dengan retensi memori siswa. Sebelum penerapan media, rata-rata nilai keterlibatan siswa hanya berada pada angka 62%, namun setelah pengintegrasian media diorama dan platform digital, angka tersebut meningkat signifikan. Fenomena ini dijelaskan dalam *Dual Coding Theory* oleh Allan Paivio, yang berpendapat bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua saluran: verbal dan visual. Penggabungan keduanya melalui media (seperti AR atau diorama) secara signifikan memperkuat penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.

4. Validasi dan Capaian Kompetensi

Keberhasilan implementasi media ini didukung oleh penerapan kerangka kerja pengembangan yang sistematis. Hasil uji validasi oleh ahli media menunjukkan skor rata-rata sebesar 92%, sementara ahli materi memberikan skor 88%, yang



mengategorikan media ini "Sangat Layak". Hasil ini konsisten dengan studi (Smaldino et al., 2015) mengenai model ASSURE, yang menegaskan bahwa media yang tervalidasi secara teknis dan konten mampu menjamin pencapaian standar kompetensi secara lebih terukur daripada materi tanpa media.

5. Aspek Afektif dan Gamifikasi

Efektivitas media digital seperti Canva dan PPT interaktif tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif. Melalui gamifikasi menggunakan Quizizz, ditemukan bahwa motivasi berprestasi siswa meningkat karena adanya unsur kompetisi yang sehat. Menurut *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan), unsur kompetisi dan umpan balik instan dalam gamifikasi memenuhi kebutuhan dasar siswa akan "*competence*" (rasa kompeten), yang secara otomatis meningkatkan motivasi intrinsik mereka dalam belajar IPS.

6. Stimulasi Multisensori dan Berpikir Kritis

Secara teoritis, integrasi berbagai media ini memperkuat struktur kognitif siswa melalui stimulasi multisensori. Sinergi antara media visual dan konten kontekstual membantu meminimalkan verbalisme kondisi di mana siswa hanya menghafal istilah tanpa memahami makna. Riset dari Mayer (2019) tentang Multimedia Learning membuktikan bahwa siswa belajar lebih mendalam dari kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja, yang pada akhirnya memicu keterampilan berpikir kritis tingkat tinggi (HOTS).

7. Kendala dan Solusi

Kendala yang dihadapi yaitu keterbatasan pendanaan dan infrastruktur. Solusinya adalah pemanfaatan media sederhana berbasis lingkungan dan pengaktifan KKG. Pendekatan ini sesuai dengan konsep Pemanfaatan Lingkungan sebagai Sumber Belajar (*Environment-based Learning*) yang dikemukakan oleh Arsyad (2024), di mana kreativitas guru dalam mengolah bahan lokal dapat meniadakan hambatan finansial sekolah.

Implementasi media digital seperti Canva, PPT interaktif, dan gamifikasi melalui platform Quizizz terbukti membawa dampak signifikan yang melampaui sekadar penguasaan aspek kognitif, namun juga menyentuh ranah afektif dan motivasional siswa. Melalui unsur kompetisi yang sehat dan pemberian umpan balik (*feedback*) instan dalam gamifikasi, motivasi berprestasi siswa meningkat tajam karena mereka merasa memiliki kendali penuh atas proses belajarnya. Transformasi ini secara otomatis mengubah peran guru dari pusat informasi (*teacher-centered*) menjadi fasilitator (*student-centered*), yang memicu terjadinya diskusi dua arah yang jauh lebih dinamis di dalam kelas. Dukungan media digital ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai instrumen untuk membangun keterampilan berpikir kritis dan rasa ingin tahu alamiah siswa melalui eksplorasi mandiri terhadap data sosial yang kompleks. Sinergi antara konten kontekstual dan visualisasi modern ini menjadi kunci utama dalam meminimalkan hambatan verbalisme suatu kondisi patologis dalam pendidikan di mana siswa hanya mampu menghafal istilah-istilah sosial tanpa memahami esensi makna di baliknya, sebagaimana yang sering menjadi kritik dalam pembelajaran IPS konvensional.

Secara teoretis, integrasi antara media konvensional seperti diorama dengan media modern digital menciptakan sebuah ekosistem belajar yang inklusif melalui stimulasi multisensori yang kuat. Pendekatan ini mengakomodasi keberagaman gaya



belajar siswa—baik visual, auditori, maupun kinestetik—sehingga struktur kognitif mereka dapat terbentuk lebih kokoh melalui berbagai saluran persepsi. Penggunaan kata dan gambar secara simultan dalam media interaktif membantu siswa memproses informasi secara lebih mendalam dibandingkan metode ceramah tunggal. Lebih lanjut, fleksibilitas media digital di era pasca-pandemi memungkinkan terciptanya kemandirian belajar (*auto-didactic*) melalui akses materi secara asinkron di luar jam sekolah formal. Hal ini tidak hanya meningkatkan retensi memori terhadap materi IPS yang sarat akan narasi historis dan geografis, tetapi juga meletakkan fondasi literasi digital yang krusial bagi siswa sekolah dasar. Keberhasilan penggabungan berbagai media ini menegaskan bahwa pemilihan instrumen pembelajaran tidak boleh dilakukan secara acak, melainkan harus didasarkan pada pertimbangan karakteristik materi dan kebutuhan psikologis siswa guna menghadapi tantangan pendidikan masa depan yang semakin kompetitif dan berbasis teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan instrumen krusial dalam mentransformasi materi yang abstrak menjadi konkret dan kontekstual. Secara teoretis, integrasi media ini berpijak pada stimulasi multisensori yang mampu memperkuat struktur kognitif siswa sesuai dengan prinsip *Dual Coding Theory* dan Kerucut Pengalaman Edgar Dale. Secara prosedural, penerapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menjamin media yang dihasilkan memiliki validitas tinggi, dengan hasil uji ahli mencapai kategori "Sangat Layak". Jenis media yang teridentifikasi paling efektif meliputi media diorama untuk materi keragaman budaya, serta platform digital seperti Canva, Quizizz, dan *Augmented Reality* (AR) untuk visualisasi sejarah dan dinamika sosial secara interaktif.

Implementasi media ini terbukti secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa hingga 45% dan memperkuat retensi memori melalui pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Meskipun kendala infrastruktur dan kompetensi teknis guru masih menjadi hambatan di lapangan, penelitian ini menawarkan solusi strategis melalui pemanfaatan media berbasis lingkungan serta optimalisasi Kelompok Kerja Guru (KKG) sebagai wadah kolaborasi. Dengan demikian, pengembangan media yang sistematis dan inovatif bukan sekadar alat bantu tambahan, melainkan fondasi utama dalam meningkatkan literasi kewarganegaraan dan keterampilan berpikir kritis siswa di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan guru Sekolah Dasar, dosen pembimbing, serta pihak sekolah yang telah memberikan dukungan data dan fasilitas sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri, M. A. L. (2024). Analisis Efektivitas Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi di UPT SPF SD Negeri Percontohan PAM Kota Makassar. *Variable Research Journal*, 1(01), 154–165.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Auliya, A. F., Fitriyani, E., Nurunnisa, M., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(8), 953–968.
- Hattie, J. (2012). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. London: Routledge.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268.
- Jayanti, M. (2023). *Implementasi Manajemen Kurikulum Merdeka Belajar (Studi Kasus di SMPN 1 Trimurjo)*. 1–66.
- Kemendikbudristek. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia No 13 Tahun 2022*.
- Kurniasih, L., Pebri, M., & Lubis, N. (2025). Konsep Dasar Pengembangan Media dan Sumber Belajar untuk MI / SD. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan*, 4(2), 573–586.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Misdar. (2021). *Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah MIS PASI Jambu Kecamatan Kaway XVI Kabupaten Aceh Barat*. Banda Aceh : UINAR Press.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nurrita, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(1), 171–187.
- Pagestu, A. S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Repository.
- Riduwan. (2020). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, B., Simorangkir, G. V., Habibah, S., Chan, F., & Noviyanti, S. (2024). Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 50–56.
- Slameto. (2020). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Solihatin, E. (2012). *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suardi, M. (2020). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaemi, A. N. (2020). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Daring di Era Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin 3 (SNIPMD 3)*, 3.
- Suryani, L. (2020). Hubungan Minat Baca dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Bengo Kabupaten Bone. In *Engineering, Construction and Architectural Management* (Vol. 25, Issue 1). Makassar : UNM Pres.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 134–140.

