

SEPULUH INOVASI MEDIA TEKNOLOGI UNTUK PEMBELAJARAN IPS SD: STUDI LITERATUR

Ummi Bintang Rezki¹, Shofia Wardhani², Intan Catur Silvia³,
Nanda Suri Parwastami⁴, Ilham Nur Faiz⁵, Gigih Winandika⁶

uumi85444@gmail.com¹, shofiawardhani0@gmail.com², ilhamnurfaiz202@gmail.com³,
intansilvia250@gmail.com⁴, nandaspl80504@gmail.com⁵, gigihwinandika.pgsd@ununugha.ac.id⁶

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar melalui studi pustaka terhadap sepuluh artikel jurnal terverifikasi dalam lima tahun terakhir. Metode yang digunakan adalah kajian pustaka, dengan mengkaji hasil penelitian tentang pengembangan dan efektivitas media digital seperti LKPD berbasis Canva, video animasi, permainan edukatif, digital storytelling, dan aplikasi interaktif lainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Media tersebut juga mendorong terciptanya pembelajaran interaktif, kontekstual yang sesuai dengan karakteristik siswa abad 21. Namun, implementasi media digital masih menghadapi tantangan dari segi infrastruktur dan kesiapan guru. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru dan dukungan sarana teknologi menjadi aspek penting untuk mengoptimalkan pembelajaran IPS berbasis teknologi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan, IPS Sekolah Dasar, Inovasi Digital, Pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to examine various innovations in technology-based learning media in Social Studies (IPS) learning in Elementary Schools through a literature study of ten verified journal articles in the last five years. The method used is a literature review, by examining the results of research on the development and effectiveness of digital media such as Canva-based LKPD, animated videos, educational games, digital storytelling, and other interactive applications. The results of the study show that technology-based media can increase student motivation, involvement, and understanding of IPS material. The media also encourages the creation of interactive, contextual learning that is in accordance with the characteristics of 21st century students. However, the implementation of digital media still faces challenges in terms of infrastructure and teacher readiness. Therefore, the development of teacher competencies and support for technological facilities are important aspects for optimizing technology-based IPS learning in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Educational Technology, Elementary School IPS, Digital Innovation, Learning.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran di sekolah dasar sangat dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran, di era teknologi media pembelajaran dapat diciptakan dengan penggunaan teknologi, media pembelajaran dapat membantu guru untuk memvisualisasi sesuatu yang abstrak menjadi konkret, namun di sekolah dasar guru kurang mampu menciptakan media

pembelajaran. Media memiliki keistimewaan tersendiri terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi karena adanya komunikasi multi arah, yakni antar manusia (antara guru dan siswa). Peran media dari aspek aspek guru (pembelajar) media berperan membantu guru dalam proses pembelajaran (Widiastuti, Lasmawan, and Kertih 2024)

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat di era yang serba digital ini. Salah satu dampak yang semakin terbuka dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut yakni mudah dan cepatnya penyebaran informasi dan juga pengetahuan dari satu belahan dunia hingga ke seluruh dunia dengan melalui berbagai platform maupun media sosial. Menurut Saputra et al., (2023) mengatakan bahwa pendidikan menjadi salah satu aspek yang turut mengalami pembaharuan dari masa ke masa dengan tujuan meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan di setiap jenjang dan disesuaikan dengan berdasar pada kebutuhan siswa dan perkembangan zaman (Zahra Zafira, Safitri, and Kunci 2024).

Selama pandemi kebijakan dilaksanakan secara daring, guru yang akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring adalah guru yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik (Assidiqi & Sumarni, 2020). Pembelajaran IPS terkesan monoton dan pengetahuan hanya berpusat pada guru sehingga tidak mengherankan apabila banyak siswa SD merasa bosan terhadap pembelajaran IPS. Pelajaran IPS sangat penting karena pelajaran IPS di SD sangat penting karena didalamnya memuat materi yang mempersiapkan serta mendidik siswa untuk hidup dan memahami dunianya. Bercermin dari hal diatas maka diperlukan adanya sumber dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mendukung tercapainya penyampaian materi pembelajaran IPS di SD (Taseman et al., 2021). Dengan berbasis ICT, diharapkan media pembelajaran IPS SD mampu menumbuhkan semangat dalam mendalami materi IPS sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Nirmayani & Yudianta, 2023). Penggunaan efektif dalam peningkatan kualitas proses pengajaran, yang tentunya dapat meningkatkan taraf hasil belajar siswa. Media pendidikan adalah bentuk komunikasi (tulisan dan lisan) yang dapat menyampaikan isi sumber belajar kepada peserta didik (individu atau kelompok) (Widiastuti, Lasmawan, and Kertih 2024). Kaitannya proses pembelajaran IPS dengan pengembangan literasi digital dapat di implementasikan dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Peserta didik juga guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, baik teknologi digital maupun teknologi informasi dan komunikasi berbasis jaringan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Heryani et al. 2022).

Dari hasil penelitian diatas ini adalah untuk memberikan kajian atau pilihan media teknologi yang tepat agar guru sekolah dasar dapat memahami pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran IPS tidak berupa hafalan semata (Widiastuti, Lasmawan, and Kertih 2024)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Literature Review, yaitu suatu metode yang menganalisis dan mengkaji suatu kajian ilmiah berupa literatur yang berasal dari berbagai sumber seperti buku, artikel penelitian dari jurnal ilmiah, laporan penelitian, serta dari beberapa bahan ajar lainnya yang membahas secara khusus mengenai topik yang dibahas

dalam artikel ini. Setelah bahan kajian dikumpulkan, selanjutnya bahan tersebut diteliti dan dipelajari, kemudian penulis berusaha menyimpulkan sebuah pengetahuan baru hasil dari analisis terhadap bahan kajian tersebut (Zahra Zafira, Safitri, and Kunci 2024)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan studi literatur terhadap sepuluh artikel jurnal terverifikasi dalam lima tahun terakhir yang membahas berbagai bentuk media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi ragam inovasi media digital, bentuk pengembangannya, serta potensi kontribusinya terhadap proses pembelajaran. Analisis dilakukan terhadap jenis penelitian, hasil pengembangan, dan pemanfaatan media seperti video animasi, Canva, Wordwall, e-game, e-modul, LKPD digital, hingga media interaktif berbasis aplikasi.

Tabel 1. Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Berbasis Teknologi

| No | Judul Penelitian | Jenis Penelitian | Hasil Penelitian | Kajian terhadap Penelitian |
|----|--|------------------|---|--|
| 1 | Pengembangan LKPD Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPS (Puspitasari, Rohmah, and Afifah 2024) | R&D (ADDIE) | Validasi media: 94%, materi: 88%, siswa: 81% – sangat layak digunakan | Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Canva dapat mengatasi kebosanan siswa dalam pembelajaran IPS. LKPD yang menarik secara visual mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Inovasi |

| | | | | |
|---|--|----------|--|--|
| | | | | ini relevan untuk pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan mandiri. |
| 2 | Pengembangan Multimedia Berbasis Android ASEAN TOUR(Sari 2023) | R&D (4D) | Valid dan Menarik minat Belajar Siswa | Multimedia interaktif berbasis Android membantu siswa memahami materi geografis dan sosial ASEAN dengan cara yang lebih menyenangkan. Media ini menarik karena sesuai dengan karakteristik digital native siswa SD dan mendukung keterampilan abad 21 seperti kemandirian dan berpikir kritis. |
| 3 | Pengembangan Game "ulis" untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa(Safitri et al. 2024) | R&D (4D) | Valid dan meningkatkan keaktifan siswa | Game edukatif berbasis ular tangga digital ini mampu |

| | | | | |
|---|--|-------------|---|--|
| | | | | <p>meningkatkan keaktifan belajar dan interaksi siswa dalam pembelajaran IPS. Penggunaan unsur permainan terbukti menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memperkuat pemahaman konsep secara tidak langsung.</p> |
| 4 | <p>Pengembangan Digital Storitelling pada Pembelajaran IPS(Nurul Annisa et al. 2024)</p> | R&D (ADDIE) | <p>Validasi 88,83%, kepraktisan 93,1%</p> | <p>Digital storytelling berbasis Powtoon menggabungkan teks, suara, animasi, dan video dalam satu kesatuan media. Hal ini membuat materi pembelajaran IPS lebih hidup dan mudah dipahami. Cocok untuk siswa</p> |

| | | | | |
|---|---|----------------------------------|--|---|
| | | | | generasi milenial yang cenderung visual dan auditori, media ini juga memfasilitasi pembelajaran jarak jauh secara efektif. |
| 5 | Efektivitas Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif (Safira, Anjani, and Amalia 2020) | Studi Pustaka | Meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi siswa | Video animasi sangat efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan visualisasi menarik dan integrasi suara. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas dan akses mandiri, namun perlu perhatian terhadap kendala teknologi seperti ketersediaan perangkat dan koneksi internet. |
| 6 | Efektivitas Media Komik Digital Berbasis Canva(Siti Muflihah, 2Siti Fatimahtun Zahra, | Eksperimen (One-Shot Case Study) | Efektif meningkatkan minat siswa | Komik digital berbasis Canva membuat pembelajaran lebih |

| | | | | |
|---|---|-------------|--|---|
| | 3Deni Yuliani, n.d.) | | | menyenangkan dan tidak monoton. Penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran visual yang mudah dikembangkan oleh guru, serta mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam di era digital. |
| 7 | Media Pembelajaran MUTIVI(Inayah, Amalia, and Sutisnawati 2023) | R&D (ADDIE) | Validitas media dan materi 97%, respon siswa 93% | MUTIVI dikembangkan menggunakan Unity 3D, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif. Media ini menyesuaikan dengan kebutuhan siswa SD yang mudah bosan dengan metode konvensional. |

| | | | | |
|---|--|-------------|-----------------------------------|--|
| | | | | Penerapannya menunjukkan bahwa teknologi 3D efektif meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa |
| 8 | Media Audio-Visual Animasi Berbasis Problem-Based Learning(Febriyanda Wulandari and Marini 2023) | R&D (ADDIE) | Valid dan layak digunakan (89,5%) | Media ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan problem-based learning. Dengan menyajikan animasi yang relevan terhadap permasalahan sehari-hari, siswa didorong untuk menemukan solusi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran kontekstual yang |

| | | | | |
|----|--|------------------------|---|---|
| | | | | efektif |
| 9 | Implementasi IPS Berbasis Aplikasi Quizizz(Rina Dianti1, Endie Riyoko2, Palembang), and rinadianti62@gmail.com, endieriyoko@univpgri-palembang.ac.id 2023) | Kualitatif Deskriptif | Meningkatkan minat belajar, analisis SWOT | Aplikasi Quizizz menghadirkan kuis interaktif yang dapat memicu semangat belajar siswa. Penelitian menunjukkan bahwa media ini mampu mengurangi kebosanan dan meningkatkan keterlibatan. Namun, ketergantungan pada koneksi internet menjadi tantangan yang harus diatasi dalam implementasinya |
| 10 | Multimedia IPS Berbasis Android(Sari 2023) | R&D (Alessi & Trollip) | Layak digunakan (91,11%) | Multimedia Android ini dikembangkan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Dengan visual yang menarik dan interaktif, siswa |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>lebih termotivasi belajar IPS. Media ini juga mendukung proses pembelajaran mandiri dan adaptif sesuai kebutuhan peserta didik, khususnya di sekolah yang masih berkembang.</p> |
|--|--|--|--|--|

Pembahasan

Artikel ini membahas berbagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi yang diaplikasikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil kajian pustaka terhadap sepuluh penelitian terkini dalam kurun waktu lima tahun terakhir. Berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa media pembelajaran yang diaplikasikan dalam pembelajaran IPS yaitu LKPD berbasis Canva, multimedia ASEAN TOUR berbasis android, permainan “ulis” untuk meningkatkan aktivitas siswa, digital storytelling, video animasi sebagai media pembelajaran interaktif, media komik digital berbasis Canva, media pembelajaran MUTIVI, media audio visual animasi berbasis PBL, aplikasi quizizz, multimedia IPS berbasis android.

Ditemukan bahwa media berbasis digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS yang sebelumnya dianggap membosankan dan berpusat pada guru. Inovasi media pembelajaran ini hadir untuk menjawab tantangan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini yang sudah akrab dengan teknologi digital. Jenis media yang digunakan sangat beragam, mulai dari LKPD berbasis Canva, video animasi, digital storytelling, game edukasi, hingga media 3D dan aplikasi interaktif seperti Quizizz dan MUTIVI.

Keragaman ini menunjukkan bahwa media teknologi dapat beradaptasi dengan berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hampir semua penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, dan motivasi siswa dalam memahami materi IPS. Misalnya, game “ulis” dan aplikasi Quizizz terbukti mampu mendorong partisipasi aktif siswa melalui pendekatan gamifikasi. Media seperti video animasi dan digital storytelling membantu siswa memahami materi abstrak dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk visual dan naratif. Hal ini sangat efektif bagi siswa SD yang masih dalam tahap berpikir konkret-operasional. Beberapa media seperti media audio visual berbasis Problem Based Learning dan e-modul digital tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mengajak siswa untuk

berpikir kritis dan memecahkan masalah, yang sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Penggunaan platform populer seperti Canva, Powtoon, dan aplikasi Android memudahkan guru dalam mengembangkan media, sekaligus menjawab kebutuhan siswa yang telah terbiasa dengan teknologi digital sejak dini. Meski memberikan banyak manfaat, media teknologi juga memiliki tantangan, terutama terkait akses perangkat dan koneksi internet. Beberapa media seperti Quizizz atau MUTIVI memerlukan konektivitas yang stabil, yang dapat menjadi kendala di daerah dengan fasilitas terbatas. Media pembelajaran ini tidak hanya mengajarkan materi IPS, tetapi juga membantu mengembangkan literasi digital siswa, mempersiapkan mereka untuk lebih melek teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar terbukti mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar. Hasil kajian sepuluh jurnal menunjukkan bahwa inovasi media seperti LKPD digital, video animasi, permainan edukatif, mendongeng digital, komik digital, dan aplikasi interaktif secara umum memberikan dampak positif terhadap minat, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Media pembelajaran ini juga mendorong pengembangan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kemandirian, dan literasi digital, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Namun, dalam pelaksanaannya masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan perangkat dan akses internet di beberapa sekolah.

Oleh karena itu, penting bagi guru untuk terus meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan dan memanfaatkan teknologi pendidikan, serta bagi sekolah untuk menyediakan sarana prasarana pendukung agar media digital dapat terlaksana secara optimal dan merata.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriyanda Wulandari, Cintya, and Arita Marini. 2023. "Imaninyas Pengembangan Media Audio-Visual Animasi Berbasis Problem-Based Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD ETJ." *Educational Technology Journal* | 3 (1): 29–39. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>.
- Heryani, Ani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih. 2022. "PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD KELAS TINGGI." *Jurnal Pendidikan* 31 (1): 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>.
- Inayah, Mutiara Estu, Arsyi Rizqia Amalia, and Astri Sutisnawati. 2023. "Media Pembelajaran MUTIVI Pada Mata Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 9 (2): 1108–15. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5077>.
- Nurul Annisa, Yelda, Bambang Hermansah, Imelda Ratih Ayu, Universitas PGRI Palembang, Jl A Jend Yani Lorong Gotong Royong, Kec II Seberang Ulu, Kota Palembang, and Sumatera Selatan. 2024. "Pengembangan Media Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS SD Untuk Membangkitkan Minat Belajar Generasi Millennial." *Journal on Education* 06 (02): 11183–96.
- Puspitasari, Kiki, Miftakhur Rohmah, and Siti Afifah. 2024. "Pengembangan Lembar Kerja

- Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPS.” *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship* 2 (2): 64–72. <https://doi.org/10.30599/jeco.v2i2.583>.
- Rina Dianti¹, Endie Riyoko², Kabib Sholeh³, (Universitas PGRI Palembang), and Kabibsholeh9780@Gmail.Com rinadianti62@gmail.com, endieriyoko@univpgripalembang.ac.id. 2023. “IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN IPS BERBASIS APLIKASI QUIZIZZ PADA PEMBELAJARAN ABAD 21 DI SD NEGERI 89 PALEMBANG.”
- Safira, Nurul, Sistya Fhirdhan Anjani, and Annisa Rizky Amalia. 2020. “Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Masa Pandemi” 01 (01): 100–108.
- Safitri, Wiwit Nahdiyah, Program Studi, Pendidikan Ilmu, Pengetahuan Sosial, Universitas Islam, Negeri Maulana, and Malik Ibrahim. 2024. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME " ULIS " UNTUK” 3 (3): 324–31.
- Sari, Lisna Maulidia. 2023. “Pengembangan Multimedia Berbasis Android Asean Tour Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Vi.” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer* 14 (1): 1–12. <https://doi.org/10.24176/simet.v14i1.9475>.
- Siti Muflihah, 2Siti Fatimahtun Zahra, 3Deni Yuliani, 4Irawat. n.d. “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA STKIP Muhammadiyah Manokwari Email : Lychamuf@gmail.Com Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Canva Dalam Pembelajaran IPS Di SD Yapis 02 Manokwari PENDAHULUAN Jenjang Pendidikan Seko.” *Jurnal Cahaya*.
- Widiastuti, Lia, I Wayan Lasmawan, and I Wayan Kertih. 2024. “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar” 13 (001): 563–72.
- Zahra Zafira, Dianita, Desy Safitri, and Kata Kunci. 2024. “Implementasi Media Pembelajaran Digital Sebagai Strategi Pembelajaran IPS.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 1 (3): 59–63.