

Penerapan Media Interaktif dan Metode untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ilmu Sosial di SD Negeri 04 Palembang

Dea Utami^{1*}, Yolanda², Sari Safitri³, Frika Fatimah Zahra⁴

¹⁻⁴ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

*Penulis Korespondensi: deecuttiee@gmail.com¹

Abstract. *This study aims to explore and improve the quality of Social Studies (IPS) instruction at SD Negeri 04 Palembang by integrating interactive learning media and collaborative teaching strategies, especially in the “Map Layout” topic for fifth-grade students. Using a qualitative descriptive approach, the researchers gathered data through document analysis, conversations with teachers and students, as well as direct observation of learning activities. The findings show that the use of visual learning tools, cooperative group work, and contextual tasks related to students’ everyday environments helps make Social Studies lessons more engaging and meaningful. Simple interactive materials such as illustrated school layouts were shown to increase students’ participation and strengthen their understanding of spatial concepts. Overall, the integration of interactive media with collaborative learning approaches contributes to a more dynamic classroom atmosphere, supports deeper conceptual comprehension, and enhances students’ motivation to learn. This approach demonstrates strong potential for improving IPS learning outcomes in elementary education.*

Keywords: *Collaborative Methods; Interactive Media; SDN 04 Palembang; Social Studies; Student Engagement.*

Abstrak. Kajian ini bertujuan untuk menelaah serta meningkatkan mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD Negeri 04 Palembang melalui pemanfaatan media interaktif dan strategi pengajaran berbasis kolaboratif, khususnya pada materi “Denah” untuk peserta didik kelas V. Dalam prosesnya, studi ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menghimpun data melalui penelaahan dokumen, percakapan mendalam bersama guru maupun murid, serta pengamatan langsung terhadap aktivitas pembelajaran. Hasil kajian memperlihatkan bahwa penggunaan media visual, kerja kelompok terstruktur, serta kegiatan kontekstual yang berhubungan dengan pengalaman nyata murid mampu menjadikan pembelajaran IPS lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami. Media interaktif sederhana berupa ilustrasi denah sekolah mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu mereka memahami konsep keruangan secara lebih kuat. Secara keseluruhan, integrasi media interaktif dengan pendekatan kolaboratif menghasilkan suasana belajar yang lebih hidup, mendorong pemahaman konsep secara lebih mendalam, serta memperkuat motivasi murid. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan tersebut memiliki potensi besar dalam meningkatkan capaian belajar IPS pada jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: Keterlibatan Mahasiswa; Media Interaktif; Metode Kolaboratif; SDN 04 Palembang; Studi Sosial.

1. LATAR BELAKANG

Faktor kunci dalam menentukan keunggulan sumber daya manusia yang berilmu, moralitas, dan kemampuan bersaing adalah pendidikan (Suyanto & Hisyam, 2010). Di tingkat pendidikan dasar, proses pendidikan tidak sekadar berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga menjadi wahana untuk membangun karakter, membentuk sikap peserta didik, serta menumbuhkan nilai-nilai dan keterampilan sosial yang kelak menjadi landasan penting dalam perkembangan berikutnya. Dalam konteks tersebut, studi IPS mempunyai peran yang sangat berpengaruh dalam menanamkan kesadaran sosial, membangun pemahaman terhadap lingkungan, serta mengembangkan keterampilan bernalar kritis dan reflektif terhadap fenomena sosial (Sapriya, 2017). Berdasarkan temuan dari pengamatan awal di SD Negeri 04

Palembang, diketahui bahwa antusiasme peserta didik terhadap mata pelajaran IPS tergolong rendah, yang tercermin dari partisipasi belajar dan hasil evaluasi yang belum optimal.

Inovasi Inovasi dalam pembelajaran IPS di SD Negeri 04 Palembang perlu diarahkan pada pendekatan yang mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dengan metode kolaboratif.

Supaya murid tidak sekadar menguasai materi secara kognitif, namun juga mampu menghayati serta mengimplementasikan nilai-nilai sosial yang tersirat dalam isi belajar mengajar, metode ini diharapkan dapat membangun suasana belajar yang interaktif, hidup, dan menggembirakan (Rusman, 2016). Oleh karenanya perlu untuk melaksanakan penelitian ini guna menilai upaya meningkatkan standar pelaksanaan pembelajaran studi sosial pada tingkat dasar dengan memanfaatkan media dan teknik interaktif.

2. KAJIAN TEORITIS

Landasan penelitian ini merujuk pada sejumlah teori pokok yang menguraikan keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran, penerapan metode kolaboratif, serta upaya meningkatkan mutu pembelajaran IPS pada jenjang SD.

Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menjelaskan bahwa siswa mengembangkan pengetahuan melalui keterlibatan aktif, baik dari pengalaman langsung maupun melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Dalam konteks pembelajaran IPS, teori ini menekankan pentingnya memberi kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi, mengamati, dan memecahkan masalah sosial yang nyata (Piaget, 1970).

Penerapan media interaktif membantu siswa membangun pemahaman baru karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Media seperti peta digital, denah sekolah, atau visualisasi interaktif memfasilitasi terbentuknya pemahaman yang bersifat nyata sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif murid SD.

Teori Belajar Sosial

Vygotsky berpendapat bahwa pembelajaran dipengaruhi secara signifikan oleh konteks sosial dan budaya di sekeliling individu. Dengan memanfaatkan Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), anak mampu meningkatkan pengetahuannya melalui panduan guru dan kerja sama dengan rekan sebaya (Vygotsky, 1978).

Dalam penelitian ini, teori belajar sosial menjadi dasar penerapan metode kolaboratif, di mana siswa belajar melalui diskusi kelompok, kerja sama, dan pertukaran ide. Dengan

demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena melibatkan proses sosial yang membantu peningkatan kemampuan berpikir dan interaksi sosial peserta didik.

Teori Pembelajaran Multimedia (Mayer, 2014)

Teori ini menyoroti bahwa peserta didik memperoleh pembelajaran secara lebih efektif melalui kombinasi kata dan gambar, bukan hanya melalui teks atau penjelasan lisan. Prinsip utama teori ini mencakup: (a) *Dual-channel assumption*, bahwa manusia memproses informasi melalui dua saluran: visual dan verbal. (b) *Active processing*, bahwa siswa harus aktif menghubungkan informasi visual dan verbal untuk membangun pemahaman.

Dalam pembelajaran IPS, penggunaan media interaktif berbasis visual (seperti ilustrasi peta atau denah lingkungan) membantu siswa memahami hubungan spasial dan sosial secara lebih konkret dan menarik.

Teori Pembelajaran Kolaboratif (Johnson & Johnson, 2002)

Teori ini menjelaskan bahwasannya hasil dari belajar yang optimal dapat dicapai ketika siswa bekerja dalam rombongan yang lebih kecil yang saling mendukung dan bertanggung jawab bersama terhadap pencapaian tujuan. Pembelajaran kolaboratif menumbuhkan: (a) Ketergantungan positif antar siswa. (b) Interaksi tatap muka yang mendukung. (c) Tanggung jawab individu dan kelompok. (d) Keterampilan komunikasi dan resolusi konflik.

Dalam konteks penelitian ini, teori tersebut mendasari penerapan metode kolaboratif pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan hasil belajar siswa.

Teori Pembelajaran Aktif

Menurut teori ini, pembelajaran dapat berjalan optimal jika peserta didik aktif berperan dalam kegiatan belajar, bukan hanya mendengarkan ceramah. Aktivitas seperti berdiskusi, menganalisis peta, membuat denah, dan presentasi kelompok mampu meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa (Bonwell & Eison, 1991).

Oleh karena itu, penerapan media interaktif dipadukan dengan aktivitas kolaboratif menjadi bentuk penerapan nyata dari prinsip active learning.

Sintesis Teoretis

Berdasarkan teori-teori di atas, pembelajaran IPS yang mengintegrasikan media interaktif dan metode kolaboratif diyakini dapat: (a) Membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret. (b) Mengembangkan kemampuan berpikir sosial dan kerja sama. (c) Meningkatkan partisipasi dan hasil belajar melalui aktivitas bermakna.

Dengan demikian, pendekatan ini sejalan dengan prinsip pendidikan abad ke-21 yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, kreatif, dan kontekstual.

3. METODE PENELITIAN

Kegiatan riset ini dilakukan di SD Negeri 04 Palembang yang berlokasi di kawasan Jalan Ogan, Kelurahan Bukit Lama, Kecamatan Ilir Barat I, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Sekolah tersebut dipilih karena memiliki karakteristik yang sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu sekolah dasar negeri dengan keragaman siswa yang cukup tinggi serta tenaga pendidik yang memiliki sikap terbuka terhadap pembaruan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan penelitian berjalan dalam kurun waktu tiga bulan, mulai dari Februari hingga April 2025. Tahap perencanaan dilaksanakan pada awal Februari, kemudian pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus pembelajaran pada bulan Maret hingga April, sedangkan tahap refleksi dan penyusunan laporan dilakukan pada akhir April 2025. Tiga puluh lima siswa kelas lima dari SD Negeri 04 Palembang, termasuk enam belas perempuan dan empat belas laki-laki, menjadi peserta dalam penelitian ini. Selain itu, guru mata pelajaran IPS kelas V turut berperan sebagai mitra kolaboratif dalam perencanaan serta pelaksanaan tindakan penelitian (Arikunto et al., 2015).

Purposive sampling, penelitian ini menggunakan teknik pemilihan responden dengan mempertimbangkan syarat dan aspek khusus yang sejalan dengan sasaran penelitian, digunakan untuk memilih subjek penelitian (Sugiono, 2019). Kelas V dipilih karena pada tingkat ini peserta didik sudah memiliki kemampuan berpikir dan berinteraksi sosial yang memadai untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang bersifat interaktif, terutama pada topik “Denah dan Peta Lingkungan”. Penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik berikut:

Observasi

Alat ini dirancang untuk mengevaluasi kegiatan yang dilakukan siswa dan guru saat belajar. Pengamatan dilakukan secara partisipatif dengan memanfaatkan lembar observasi yang memuat indikator keterlibatan siswa, pemanfaatan media pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, serta tanggapan peserta didik terhadap kegiatan belajar yang dilaksanakan (Moleong, 2021).

Wawancara

Dilakukan untuk memperoleh data mendalam mengenai persepsi guru dan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran interaktif. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur, sehingga memungkinkan peneliti menggali informasi lebih luas terkait pengalaman belajar siswa (Esterberg & G, 2002).

Dokumentasi

Metode ini dimanfaatkan untuk memperoleh data yang mencakup dokumen perencanaan pembelajaran (RPP), dokumentasi foto aktivitas, hasil catatan pengamatan, serta skor pencapaian belajar peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan.



Gambae 1. Dokumentasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan awal dan percakapan dengan pengajar ilmu sosial mengungkapkan Bahwa metode konvensional masih menjadi pendekatan utama selama proses pendidikan berlangsung (Dimyati & Mudjiono, 2013). Tenaga pengajar lebih banyak memanfaatkan strategi penyampaian materi secara lisan dan pemberian tugas tertulis tanpa dukungan media visual yang menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik terlihat kurang bersemangat, pasif dalam berpartisipasi maupun bertanya, Mereka juga kerap mengalami kendala dalam memahami gagasan-gagasan abstrak, termasuk peta, denah, dan interaksi antarindividu. Hanya sekitar 56% murid yang berhasil meraih standar ketuntasan minimal (KKM) dengan nilai ambang 75, menurut temuan penilaian awal. Penelitian ini menekankan betapa pentingnya menerapkan strategi belajar yang inovatif guna menumbuhkan semangat serta meningkatkan prestasi akademik peserta didik.

Pendidik mulai melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan media visual berupa ilustrasi denah lingkungan sekolah serta peta sederhana hasil karya siswa. Kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan tahap penutupan adalah beberapa fase di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan (Heinich & Robert, 2005).

Guru memulai pelajaran dengan menampilkan media peta di layar proyektor, kemudian memancing siswa untuk mengamati dan mendeskripsikan letak bangunan di lingkungan sekolah. Para murid di kumpulan menjadi romboongan kecil beranggotakan lima orang untuk membuat denah sederhana menggunakan kertas manila. Dalam fase ini, instruktur berperan menjadi orang yang memfasilitasi, memberikan arahan, dukungan, dan komentar terhadap pekerjaan siswa. Berdasarkan hasil observasi, tingkat keterlibatan siswa pada Siklus I mencapai 72%, lebih tinggi dibandingkan kondisi awal. Siswa menunjukkan minat yang meningkat

karena merasa pembelajaran lebih nyata dan dekat dengan kehidupan mereka (Munir, 2013). Namun, masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan waktu dan kesulitan sebagian siswa dalam membaca simbol peta.

Hasil pemantauan menunjukkan bahwa partisipasi siswa meningkat secara jelas. Sekitar 90% siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar, baik dalam diskusi maupun dalam memanipulasi media digital (Slavin & E, 2011). Wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih bersemangat dan memahami materi IPS dengan lebih mudah karena kegiatan belajar bersifat kolaboratif dan menyenangkan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam upaya mengoptimalkan mutu pembelajaran IPS yang diajarkan di SD Negeri 04 Palembang, temuan riset dan perdebatan mengenai penggunaan media dan metodologi interaktif dapat dirumuskan beberapa kesimpulan penting sebagai berikut. Kondisi awal proses pembelajaran IPS di SD Negeri 04 Palembang memperlihatkan bahwa kegiatan belajar mengajar masih bersifat tradisional, dengan dominasi metode ceramah dan keterbatasan dalam pemanfaatan media pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang terlibat secara aktif serta mengalami hambatan dalam Memahami ide-ide konseptual yang berkaitan dengan aspek sosial maupun spasial.

Penerapan media interaktif dan metode kolaboratif membuktikan keberhasilan dalam memacu keterlibatan dan motivasi siswa. Melalui penggunaan media visual seperti denah dan peta digital serta kegiatan kelompok, siswa menjadi lebih antusias, komunikatif, dan reflektif dalam memecahkan permasalahan sosial. Perbaikan prestasi belajar peserta didik tampak secara nyata melalui peningkatan rata-rata skor, dari 68,3 pada Siklus I menjadi 82,7 pada Siklus II, dengan persentase ketuntasan mencapai 93%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan media serta metode interaktif memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Peran pendidik sebagai fasilitator semakin terlihat melalui penerapan proses pembelajaran yang bersifat reflektif dan kolaboratif dalam pengelolaan kelas. Guru menunjukkan peningkatan kreativitas dalam merancang aktivitas belajar yang memanfaatkan teknologi serta mampu menyesuaikan metode pengajaran dengan karakter dan kebutuhan peserta didik. Secara keseluruhan, temuan studi ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik dan media interaktif dapat membuat pendidikan ilmu sosial lebih menarik, dinamis, dan relevan secara kontekstual. Hasil ini mendukung inisiatif untuk meningkatkan standar pendidikan dasar, terutama dalam implementasi pendidikan abad ke-21, fokus utama diarahkan pada upaya

mendukung peserta didik dalam menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama tim, dan kreativitas mereka.

DAFTAR REFERENSI

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. DC: George Washington University Press.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Esterberg, G. K. (2002). *Qualitative methods in social research*. McGraw-Hill.
- Heinich, R. (2005). *Instructional media and technologies for learning*. Pearson.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2002). *Meaningful assessment: A manageable and cooperative process*. MA: Allyn & Bacon.
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. NY: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Piaget, J. (1970). *The science of education and the psychology of the child*. NY: Orion Press.
- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Slavin, E. R. (2011). *Cooperative learning: Theory, research, and practice*. Allyn & Bacon.
- Sugiono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyanto, & Hisyam, D. (2010). *Refleksi dan reformasi pendidikan di Indonesia*. Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. MA: Harvard University Press.