



PENGARUH MEDIA VISUAL INTERAKTIF TERHADAP PEMAHAMAN SISWA SD DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI

Dea Ananda Ayu Ningtyas¹, Danang Prastyo², Amelia Widya Hanindita³
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya^{1,2,3}

Diterima: 10/05/2026; Direvisi: 16/05/2026; Diterbitkan: 30/05/2026

ABSTRAK

Pemahaman konsep kegiatan ekonomi menjadi salah satu kemampuan penting dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Akan tetapi, pemanfaatan media pembelajaran di kelas belum optimal karena proses belajar masih banyak menggunakan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak, terutama dalam membedakan kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual interaktif terhadap pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental tipe Equivalent Posttest Only Control Group Design. Kegiatan penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 145 Gresik dengan melibatkan 50 siswa kelas V yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 25 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda, kemudian dianalisis menggunakan uji-t setelah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media visual interaktif berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, guru disarankan memanfaatkan media visual interaktif sebagai alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan menarik untuk membantu siswa memahami konsep di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Visual Interaktif, Pemahaman Siswa, Pembelajaran IPS*

ABSTRACT

Understanding concepts related to economic activities is an essential competency in elementary social studies learning. However, the implementation of learning media in classrooms is still not optimal since teaching activities are often dominated by lecture-based methods. As a result, students encounter difficulties in understanding abstract concepts, particularly in distinguishing production, distribution, and consumption activities. This study aimed to examine the effect of interactive visual media on students' understanding of economic activity material in elementary social studies learning. The research applied a quantitative approach with a quasi-experimental method using the Equivalent Posttest-Only Control Group Design. The study was conducted at UPT SD Negeri 145 Gresik involving 50 fifth-grade students divided into two groups, namely class VA as the experimental group and class VB as the control group, with 25 students in each class. Data were collected through multiple-choice tests and analyzed using the t-test after fulfilling the requirements of normality and homogeneity tests. The findings revealed a significant difference between the experimental and control groups with a significance value below 0.05. Therefore, it can be concluded that interactive visual media influences students' understanding of economic activity material in social studies learning. Accordingly, teachers



are encouraged to apply interactive visual media as a more engaging and effective learning alternative to support students' conceptual understanding at the elementary school level.

Keywords: *Interactive Visual Media, Student Understanding, Social Studies Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam membantu siswa memahami kehidupan sosial, ekonomi, dan lingkungan di sekitarnya. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta sikap positif yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat (Aisyah et al., 2024). Salah satu pokok bahasan penting dalam IPS adalah kegiatan ekonomi yang meliputi produksi, distribusi, dan konsumsi. Materi ini perlu disampaikan secara kontekstual karena berkaitan langsung dengan aktivitas sehari-hari siswa (Tsany et al., 2023). Oleh sebab itu, pembelajaran IPS tidak cukup hanya menekankan penguasaan teori, melainkan juga kemampuan siswa dalam menghubungkan konsep dengan kondisi nyata di lingkungan mereka (Nuha et al., 2024). Dengan demikian, proses pembelajaran perlu dikemas secara interaktif dan menarik agar siswa lebih mudah memahami materi secara bermakna.

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai hambatan. Kegiatan belajar umumnya masih menggunakan metode tradisional seperti ceramah, membaca buku, dan mengerjakan lembar kerja, sehingga siswa cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar (Kusmirah et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi peneliti, rendahnya pemahaman siswa terhadap materi IPS disebabkan oleh penyampaian materi yang terlalu panjang, kurang bervariasi, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dampaknya, siswa mengalami kesulitan memahami konsep kegiatan ekonomi secara maksimal. Hasil ini sejalan dengan penelitian Windasari et al. (2024) yang menyebutkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang kurang inovatif dan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Selain itu, Tajidin et al. (2025) juga menyatakan bahwa pembelajaran yang didominasi guru menyebabkan siswa kurang aktif, sehingga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis mereka.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa selama proses belajar. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, guru diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berorientasi pada siswa melalui pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran interaktif (Rosalina & Amalia, 2024). Penggunaan media digital dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami. Pada era digital saat ini, media visual interaktif menjadi salah satu alternatif yang efektif karena memadukan teks, gambar, animasi, dan aktivitas interaktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran (Prastyo et al., 2024). Selain membantu memvisualisasikan konsep, kuis interaktif pada media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan sebagai evaluasi formatif untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka (Amri et al., 2025).

Meskipun demikian, mayoritas penelitian sebelumnya masih membahas penggunaan media visual dan kuis interaktif secara terpisah. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi et al. (2024) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis pendekatan kontekstual mampu



meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada penyajian visual materi dan belum menggabungkan evaluasi interaktif secara langsung dalam media yang digunakan. Sementara itu, penelitian Ali et al. (2025) mengembangkan pembelajaran berbasis kuis interaktif yang terbukti dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa sekolah dasar. Akan tetapi, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada aspek evaluasi tanpa memadukan visualisasi materi secara menyeluruh dalam satu media pembelajaran. Dengan demikian, penelitian yang mengintegrasikan visualisasi materi dan kuis interaktif dalam satu media masih relatif terbatas, khususnya pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Padahal, kombinasi kedua unsur tersebut berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal karena siswa tidak hanya menerima informasi secara visual, tetapi juga aktif berpartisipasi melalui aktivitas interaktif selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media visual interaktif terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan media visual interaktif yang menggabungkan penyampaian materi dan kuis formatif dalam satu media pembelajaran. Melalui media tersebut, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara visual, tetapi juga terlibat aktif selama proses belajar berlangsung. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap konsep kegiatan ekonomi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 serta implementasi Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan rancangan Quasi Experimental berupa Equivalent Posttest Only Control Group Design. Rancangan tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman siswa antara kelas yang memperoleh perlakuan menggunakan media visual interaktif dan kelas yang belajar dengan media konvensional. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri 145 Gresik pada November 2025 dengan melibatkan seluruh siswa kelas V sebanyak 50 peserta didik. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebagai kelompok kontrol, yang masing-masing terdiri dari 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, sehingga seluruh populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilaksanakan menggunakan media visual interaktif, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media gambar pada materi IPS tentang kegiatan ekonomi. Media visual interaktif yang digunakan merupakan media digital yang dikembangkan peneliti dengan menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif dalam satu tampilan pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest yang sama guna mengukur pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi. Tingkat pemahaman siswa diukur melalui beberapa indikator, yaitu kemampuan menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, menjelaskan, serta menyimpulkan materi pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pemahaman siswa. Data penelitian kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat rata-rata nilai, skor



maksimum dan minimum, serta standar deviasi hasil posttest. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas Levene Test. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan dengan Independent Sample T-Test berbantuan perangkat lunak SPSS versi 2025 untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media visual interaktif terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPS, terutama materi kegiatan ekonomi. Tingkat pemahaman siswa diukur melalui tes pilihan ganda yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai (posttest). Subjek penelitian berjumlah 50 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas VA sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media visual interaktif dan kelas VB sebagai kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelas terlebih dahulu disamakan kondisi dasarnya, baik dari jumlah siswa maupun latar belakang pembelajaran. Hal tersebut dilakukan agar hasil perbandingan posttest dapat dianalisis secara objektif dan valid. Dengan demikian, pengaruh perlakuan dapat diketahui secara lebih tepat tanpa dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai data hasil posttest pada kedua kelompok sebelum dilakukan analisis lanjutan. Melalui analisis ini dapat diketahui nilai rata-rata, skor minimum, skor maksimum, serta penyebaran data masing-masing kelompok. Selain itu, analisis deskriptif juga bertujuan melihat kecenderungan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah memperoleh perlakuan yang berbeda. Hasil analisis tersebut menjadi dasar sebelum dilakukan pengujian inferensial lebih lanjut. Adapun hasil statistik deskriptif disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest* Pemahaman Siswa

Kelompok	N	Minimal	Maksimal	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	25	70	100	85,60	9,717
Kontrol	25	55	85	70,80	8,860

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen berada pada kategori baik, sedangkan kelas kontrol termasuk kategori cukup. Perbedaan rata-rata kedua kelompok mencapai 14,8 poin dengan nilai kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dari sisi penyebaran data, hasil belajar pada kelas eksperimen terlihat lebih merata dan seluruh siswa telah memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Sebaliknya, pada kelas kontrol masih ditemukan beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi dibandingkan media gambar. Nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen juga mengindikasikan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran.

Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis lanjutan, dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov melalui aplikasi SPSS versi 2025 dengan ketentuan bahwa data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Uji normalitas menjadi salah satu persyaratan penting dalam penggunaan statistik parametrik, seperti Independent Sample T-Test, sehingga hasil analisis dapat lebih valid dan reliabel. Selain itu, pengujian ini dilakukan untuk memastikan bahwa data memenuhi syarat penggunaan teknik parametrik dalam penelitian. Jika asumsi normalitas telah terpenuhi, maka analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis. Hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitass

Kelompok	Statistik	df	Sig.
Eksperimen	0,158	25	0,109
Kontrol	0,129	25	0,200

Mengacu pada Tabel 2, nilai signifikansi posttest pada kelompok eksperimen maupun kontrol menunjukkan angka di atas 0,05. Hasil tersebut menandakan bahwa data pada kedua kelompok memiliki distribusi normal dan telah memenuhi syarat analisis statistik parametrik. Dengan demikian, data penelitian dapat dianalisis menggunakan uji parametrik tanpa menyebabkan penyimpangan pada hasil penelitian. Oleh sebab itu, analisis selanjutnya dilakukan menggunakan Independent Sample T-Test untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang bersifat independen. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan signifikan dalam pemahaman siswa mengenai materi kegiatan ekonomi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat kesamaan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan Uji Levene melalui aplikasi IBM SPSS Statistics. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05. Pengujian homogenitas menjadi salah satu persyaratan dalam penerapan Independent Sample T-Test agar hasil analisis yang diperoleh dapat dipercaya dan tepat. Selain itu, uji ini bertujuan memastikan bahwa perbedaan hasil antar kelompok tidak disebabkan oleh perbedaan variasi data. Jika asumsi homogenitas terpenuhi, maka analisis statistik parametrik dapat dilaksanakan sesuai ketentuan yang berlaku. Hasil pengujian homogenitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Sig. (Base on Mean)
<i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol	0,476

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,476 yang berarti lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa varians data posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, tingkat penyebaran data pada kedua kelompok relatif sama sehingga perbandingan hasil penelitian dapat dilakukan secara adil dan objektif.



Keadaan ini juga mengindikasikan bahwa perbedaan hasil lebih dipengaruhi oleh perlakuan pembelajaran yang diberikan dibandingkan karakteristik variasi data masing-masing kelompok. Setelah asumsi normalitas dan homogenitas terpenuhi, tahapan berikutnya dapat dilanjutkan pada pengujian hipotesis.

Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-Test* untuk membandingkan hasil belajar pada dua kelompok, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan setelah kedua kelompok mendapatkan perlakuan yang berbeda. Pada kelas eksperimen, proses pembelajaran memanfaatkan media visual interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan media gambar. Perbedaan perlakuan tersebut dimaksudkan untuk menganalisis pengaruh media visual interaktif terhadap tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran. Hasil pengujian *Independent Sample T-Test* disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Pengujian	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Equal Variances Assumed	0,000	H ₀ ditolak H ₁ diterima

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media visual interaktif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Pengujian menggunakan *Independent Sample T-Test* karena penelitian melibatkan dua kelompok yang berbeda, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan bantuan media visual interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan media gambar sebagai media pembelajaran. Uji tersebut bertujuan membandingkan rata-rata hasil belajar kedua kelompok setelah perlakuan diberikan. Berdasarkan hasil pengujian, penggunaan media visual interaktif terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media visual interaktif memberikan pengaruh yang nyata terhadap tingkat pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian yang dilaksanakan di UPT SD Negeri 145 Gresik melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang sama-sama diberikan posttest setelah proses pembelajaran selesai. Dari hasil analisis diperoleh bahwa rata-rata nilai siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa media visual interaktif lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran dibandingkan penggunaan media gambar pada kelas kontrol.

Berdasarkan uji prasyarat, data penelitian telah memenuhi syarat normalitas dan homogenitas sehingga dapat dianalisis menggunakan statistik parametrik. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. < 0,05, yang berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, media visual interaktif dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS. Selisih rata-rata nilai antara kedua kelas juga menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih optimal.



Hasil penelitian ini didukung oleh temuan Nufus dan Nukman (2024) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi sosial dalam pembelajaran IPS. Penelitian Utami et al. (2023) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dengan data penelitian yang homogen. Selain itu, penelitian Aulia et al. (2023) membuktikan bahwa multimedia interaktif berbasis Canva memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan belajar siswa. Kesamaan hasil dari berbagai penelitian tersebut menegaskan bahwa media interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

Adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol membuktikan bahwa media visual interaktif lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Media tersebut memadukan teks, gambar, animasi, serta audio dalam satu sajian sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Zahra et al., 2023). Di samping itu, keberadaan fitur kuis dan latihan interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung sehingga keterlibatan mereka dalam belajar semakin meningkat (Nofitasari et al., 2021). Pada materi kegiatan ekonomi, tampilan visual mengenai proses produksi, distribusi, dan konsumsi membantu siswa memahami konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih nyata dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Efektivitas media visual interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa juga sesuai dengan teori pembelajaran multimedia Mayer yang dikutip oleh Hanum et al. (2023). Teori tersebut menyatakan bahwa informasi diterima melalui jalur visual dan verbal secara bersamaan. Karena itu, penggunaan kombinasi gambar, teks, dan animasi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya memperoleh penjelasan dari guru, tetapi juga menyaksikan visualisasi materi dan ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Situasi tersebut membuat proses belajar menjadi lebih aktif, menarik, serta bermakna bagi siswa.

Mengacu pada indikator pemahaman Anderson dalam Febriyana et al. (2021), siswa pada kelas eksperimen menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menafsirkan, mengelompokkan, menjelaskan, memberikan contoh, dan menyimpulkan materi kegiatan ekonomi. Media visual interaktif membantu siswa memahami materi melalui penyajian yang lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, pengaitan materi dengan aktivitas sehari-hari, seperti kegiatan jual beli di pasar maupun proses produksi barang dan jasa, memudahkan siswa menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata. Hal tersebut menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual serta bermakna bagi siswa.

Keberhasilan penerapan media visual interaktif dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung. Adi et al. (2024) menyebutkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang bersifat interaktif disertai pemilihan media yang sesuai mampu membantu peningkatan pemahaman siswa. Restiani (2025) juga menjelaskan bahwa sumber belajar, media pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kondusif memiliki kontribusi terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi. Dalam penelitian ini, media visual interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga perhatian dan motivasi siswa selama pembelajaran meningkat. Kondisi tersebut menyebabkan siswa pada kelas eksperimen lebih mudah memahami materi dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Huda & Susdarwono (2023) menjelaskan bahwa media visual interaktif membantu siswa memproses informasi melalui penyajian visual yang



sesuai dengan perkembangan belajar mereka. Selain itu, Simbolon et al. (2024) menyatakan bahwa media visual dapat memudahkan siswa memahami konsep yang rumit sekaligus memperkuat daya ingat. Dengan demikian, media visual interaktif tidak hanya dimanfaatkan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan keterlibatan, konsentrasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa guru sekolah dasar dapat memanfaatkan media visual interaktif sebagai alternatif media pembelajaran inovatif guna menciptakan proses belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media visual interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar. Hal tersebut terlihat dari hasil uji *Independent Sample T-Test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media visual interaktif memperoleh nilai rata-rata pemahaman lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media gambar biasa. Penggunaan media ini mempermudah siswa dalam memahami konsep kegiatan ekonomi secara lebih nyata melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan kuis interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Selain membantu pemahaman konsep, media visual interaktif juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media visual interaktif terhadap pemahaman siswa dapat tercapai dengan baik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa media visual interaktif dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar, terutama pada penerapan Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21. Penggabungan materi dengan kuis formatif dalam satu media membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, serta berpusat pada siswa. Oleh sebab itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan media visual interaktif secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maupun pemahaman siswa. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan penerapan media visual interaktif pada materi IPS lain atau memadukannya dengan model pembelajaran tertentu agar diperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam mengenai efektivitas media dalam proses belajar. Hasil penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media visual interaktif berpotensi menjadi pilihan pembelajaran inovatif dalam menciptakan proses belajar yang aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, E., Ginting, F., Marsya, & Noviyanti, S. (2024). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Terhadap Konsep Ruang Dan Waktu Dalam Sejarah. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1689>
- Aisyah S, Sholeh M, Bunga L, & Dkk. (2024). Peran Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar.



- Journal Of Information System And Education Development*, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Amri, Yusnaldi, E., Febriyanti, E., & Dkk. (2025). Evaluasi Pembelajaran IPS: Pemanfaatan Media Digital Di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 3998–4006.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v9i1.24950>
- Aulia, D., Firman, & Desyandri. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1). <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.181>
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>
- Febriyana, S., Ahied, M., Fikriyah, A., & Yasir, M. (2021). Profil Pemahaman Konsep Siswa Smp Pada Materi Tata Surya. *Natural Science Education Research*, 4(1), 56–64.
<https://doi.org/10.21107/nser.v4i1.8140>
- Hanum, R., Mirawati, I., & Karimah, K. (2023). Mengembangkan Pesan Whatsapp Tentang Edukasi Mindful Parenting Dengan Prinsip Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *AGUNA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 75–90.
<https://ejournal.amikompurwokerto.ac.id/index.php/aguna/article/view/2230>
- Huda, S., & Susdarwono, E. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1).
<https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Kusmirah, Maharani, S. D., & Susanti, L. R. R. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Game Edukasi Berbantuan Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Sekolah Dasar. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 275–283.
<https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/5137>
- Nofitasari, D., Kartono, K., & Suparjan, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis SAC Tema 9 Subtema 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 250–267. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/didika/article/view/4390>
- Nufus, H., & Nukman, M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Cara Berkomunikasi Sosial Dalam Pembelajaran IPS Kelas 4 SD Negeri 011 Dumai. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04).
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20089>
- Nuha, U., Andrianto, D., Nashiroh, J., & Irawan, D. (2024). Integrasi Islam Dan Sosial-Humaniora Dalam Pembelajaran Ips : Studi Kasus Di Mts Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(3), 193–203.
<https://doi.org/10.51878/social.v4i3.3331>
- Prastyo, D., Rosyanafi, R. J., Ifitah, S. L., Reswari, A., Anggraini, D. D., & Wahyuni, W. (2024). Eksplorasi Media Interaktif Wordwall Topik Lingkunganku Dalam Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Di TK PKK Jalmak Pamekasan. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 300–313.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17246>
- Rachadiyanti, A. N., & Mulyono, H. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Dalam Pemanfaatan Sumber Daya Alam Melalui Penerapan Model



- Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(4), 14–18. <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i04.41005>
- Restiani, D. I. (2025). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa Tentang Materi Peluang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.59024/jipa.v3i2.1112>
- Rosalina, M. D. V., & Amalia, N. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Penggerak (Studi Kasus SD Muhammadiyah 23 Semanggi). *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(3). <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i3.3510>
- Sahira S, Rejeki, Jannah M, & Dkk. (2022). Implementasi Pembelajaran IPS Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.173>
- Simbolon, E., Sari, I., Pratiwi, W., & Susilo. (2024). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 36–42. <https://doi.org/10.32502/jdh.v4i2.8988>
- Suryani, I. D., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 252–260. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3894
- Tajidin, M., Rahmadani, N. S., Habibah, N., Humaira, N. N., & Rafianti, W. R. (2025). Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar: Kajian Literatur. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/39048>
- Tsany, Z. A., Rostika, D., & Arifin, M. H. (2023). Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pada Materi Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(4), 247–260. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v1i4.2074>
- Utami, Jayanti, & Selegi, S. F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 3 Tanjung Lago. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 8(1), 21–26. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i1.3758>
- Utami, P. R., Rahmawati, L., & Nektaria, M. (2025). Pengembangan Kompetensi Dsn Soft Skill Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka : Tinjauan Literatur. *Jurnal Inovasi Manajemen Dan Supervisi Pendidikan*, 5(1), 2025. <https://doi.org/10.51878/manajerial.v5i1.4734>
- Windasari, R., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Strategi Efektif Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 54–68. <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3667>
- Zahra, A., Rahmah, M., Nurlaela, S., & Melati, N. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Dan Media Visual Interaktif Tema Energi Dan Perubahannya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.863>