Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528| P-ISSN: 2986-9439
Website https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2026, Mutiara Belfa Aprilia, et.al

Vol. 4, No. 3, 2026, 1463-1476
DOI:https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i3.

Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Keterampilan Abad 21

Mutiara Belfa Aprilia[1)*], Yoza Meiziana[2)], Suradi[3)], Maryam[4)], Rossi Delta Fitrianah[5)]

[1-5)] Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu
*Corresponding Author: Mutiarabelfaaprilia483@gmail.com

Abstract:

This article discusses the use of interactive multimedia in Social Studies (IPS) learning to support students in understanding learning materials and developing 21st-century skills. This study employs a qualitative approach using a literature review method. The research data were obtained from various sources, including scientific journal articles, educational books, and conference proceedings relevant to the research topic. These sources were identified through academic databases using relevant keywords, such as interactive multimedia, Social Studies learning, 21st-century skills, and educational technology. The data were then analyzed by categorizing the literature according to themes related to the use of multimedia in Social Studies learning, conceptual understanding, and the development of critical thinking, collaboration, communication, and creativity skills. The findings indicate that interactive multimedia can make Social Studies learning more engaging and help students understand learning materials through more concrete presentations that are relevant to everyday life. However, its effectiveness is also influenced by the selection of appropriate media, teachers' skills in utilizing technology, and the availability of supporting facilities. Since this study relies on a literature review, the findings are based on previous studies rather than direct measurements of students' learning outcomes.

Keywords: *Interactive Multimedia, Social Studies Learning, Conceptual Understanding, 21st-Century Skills.*

Abstrak

Artikel ini membahas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk mendukung siswa dalam memahami materi dan mengasah keterampilan abad ke-21. Studi ini menerapkan pendekatan kualitatif melalui metode tinjauan pustaka. Data penelitian diambil dari berbagai sumber, termasuk artikel jurnal ilmiah, buku pendidikan, dan prosiding konferensi yang relevan dengan topik penelitian. Sumber-sumber itu ditemukan melalui basis data akademik dengan memanfaatkan kata kunci relevan, seperti multimedia interaktif, pembelajaran IPS, keterampilan abad ke-21, dan teknologi pendidikan. Data selanjutnya dianalisis dengan mengategorikan konten bacaan berdasar tema yang terkait dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran IPS, pemahaman materi, dan peningkatan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, serta kreasi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa multimedia interaktif dapat membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi dengan penyajian yang lebih nyata serta relevan dengan kehidupan sehari-hari. Namun, keberhasilannya

juga dipengaruhi oleh pemilihan media yang sesuai, keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, serta adanya fasilitas pendukung. Karena penelitian ini mengandalkan kajian pustaka, hasil yang didapatkan berlandaskan pada studi-studi terdahulu dan bukan dari pengukuran langsung terhadap siswa.

Kata Kunci: *Multimedia Interaktif, Pembelajaran IPS, Pemahaman Konseptual, Keterampilan Abad 21.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar maupun menengah memainkan peranan penting dalam mengembangkan warga negara yang cerdas, kritis, kreatif, serta memiliki kepedulian sosial yang tinggi Meskipun demikian, kondisi yang ada di lapangan seringkali menunjukkan bahwa IPS dianggap oleh siswa sebagai pelajaran yang membosankan, sarat dengan menghafal fakta sejarah, definisi geografi, dan teori ekonomi yang abstrak (Adam et al., 2024) Masalah utama dalam pengajaran IPS konvensional terletak pada dominasi pendekatan ekspositori serta penggunaan media cetak yang tidak dinamis, sehingga tidak dapat menggambarkan secara menyeluruh dinamika fenomena sosial (Hadi, 2021). Oleh sebab itu, revitalisasi strategi pengajaran diperlukan melalui penyediaan media pembelajaran terkini yang bisa menghadirkan konteks nyata ke dalam kelas.

Dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), multimedia interaktif muncul sebagai salah satu solusi utama dalam mengatasi kendala metodologis pembelajaran IPS (Hadi, 2021). Multimedia interaktif menggabungkan berbagai format media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu kesatuan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk mengendalikan secara langsung aliran informasi (F. W. Putri et al., 2022). Dalam konteks pendidikan IPS, interaktivitas ini memungkinkan siswa untuk menjelajahi lokasi-lokasi bersejarah lewat tur virtual, menganalisis wilayah secara spasial dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG) yang interaktif, serta mensimulasikan mekanisme pasar ekonomi secara sistematis (Setiawan et al., 2022). Ketersediaan rangsangan auditori dan visual secara bersamaan meningkatkan keseimbangan beban kognitif (*cognitive load balance*) sesuai dengan Teori Pembelajaran Kognitif Multimedia.

Pendidikan di abad 21 mengharuskan perubahan proses belajar dari yang berfokus pada guru (*teacher-centered*) menjadi yang memperhatikan siswa (*student-centered*) (Ahunaya et al., 2021). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah

sebenarnya bertujuan untuk menciptakan warga negara yang memiliki pemahaman konseptual yang mendalam tentang fenomena sosial (Hidayah & Hawa, 2019). serta menguasai keterampilan abad 21, yang terdiri dari berpikir kritis (*critical thinking*), kolaborasi (*collaboration*), komunikasi (*communication*), dan kreativitas (*creativity*) (Jannah, 2020). Pemahaman konseptual yang mendalam merupakan dasar krusial agar siswa tidak hanya mengingat fakta, tetapi bisa mengaitkan dan menerapkan konsep IPS dalam kehidupan sosial (Hadi, 2021).

Pemanfaatan media digital memiliki relevansi yang tinggi (Utami & Asidiqi, 2023). IPS juga berperan dalam menanamkan kearifan lokal yang menjadi dasar penguatan identitas budaya serta sarana bagi siswa untuk belajar menghargai keberagaman dalam kehidupan sosial (Hardiyanti et al., 2022).

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam sepuluh tahun terakhir telah menghasilkan perubahan yang signifikan dalam pelaksanaan Pendidikan (Adam et al., 2024). Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran tidak hanya dilihat sebagai pengganti alat konvensional, tetapi juga sebagai peluang strategis untuk memperkaya sumber belajar, memvariasikan strategi pengajaran (Wulandari et al., 2023). serta memperluas ruang interaksi akademik yang dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Adrias et al., 2024). Transformasi ini menandai perubahan paradigma pembelajaran dari model yang dominan pada guru menuju pembelajaran yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berfokus pada pengalaman belajar siswa (Hidayah & Hawa, 2024).

Akan tetapi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS masih mengalami berbagai tantangan (Ips, 2026). Pembelajaran IPS sering kali dipandang sebagai pelajaran yang membosankan dan penuh dengan hafalan (Hardiyanti et al., 2025). karena dominasi metode ceramah, serta penggunaan media pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah (Ips & Sekolah, n.d.). Sebagai akibatnya, pemahaman konseptual siswa mengenai materi IPS menjadi kurang dan tidak aktif (Hidayah & Hawa, 2019). Di samping itu, kesempatan untuk mengasah keterampilan abad 21 siswa menjadi semakin sempit akibat minimnya sarana yang mendorong interaksi, diskusi, dan eksplorasi mandiri dalam proses pembelajaran (Hidayah et al., 2024).

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang interaktif dan mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi digital (Sari, 2025). Salah satu alternatif yang tepat adalah penggunaan multimedia interaktif

(Ananda et al., 2023). Multimedia interaktif menyatukan berbagai jenis media-seperti tulisan, foto, ilustrasi, suara, film, dan animasi-yang dilengkapi dengan perangkat kontrol agar pengguna dapat menjelajah dan berinteraksi secara aktif (Asdevi et al., 2022). Integrasi visual dan audio dalam multimedia interaktif dapat memperjelas konsep-konsep IPS yang abstrak, menjadikannya lebih nyata, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep secara menyeluruh (Rezania, 2024).

Sebaliknya, elemen interaktif dalam multimedia- seperti kuis interaktif, simulasi, dan tugas berbasis pemecahan masalah-dapat memicu keterlibatan siswa (D. T. Putri et al., 2021). Kegiatan ini secara langsung mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan rekan-rekan dalam menyelesaikan tugas belajar (Asdevi et al., 2023).

Dengan mempertimbangkan potensi tersebut, penelitian ini dilaksanakan untuk menguji dan menganalisis secara empiris efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS (Wahyuni, 2023). Studi ini diharapkan mampu memberikan bukti ilmiah terkait peningkatan pemahaman konseptual dan penguasaan keterampilan abad 21 siswa dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif (Zuniarti et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode kajian kepustakaan (literature review) untuk mengkaji pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Snyder, 2019). Data yang digunakan merupakan data sekunder yang, sebagaimana dijelaskan dalam naskah awal, bersumber dari artikel jurnal ilmiah, buku pedagogi, dan prosiding konferensi yang telah dipublikasikan (Hanif & Ginanjar, 2024). Literatur yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada publikasi yang terbit pada tahun 2019–2026. Rentang tahun tersebut ditetapkan untuk memperoleh sumber yang relevan dengan perkembangan pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS (Ulfa & Gunansyah, 2024). Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data akademik *Google Scholar* dengan menggunakan kombinasi kata kunci "multimedia *interaktif*", "pembelajaran IPS", "keterampilan abad ke-21", dan "teknologi pendidikan"(Adam et al., 2024). Naskah awal menyebutkan rentang publikasi sepuluh tahun terakhir; karena itu, rentang tersebut perlu diterapkan secara

konsisten pada sumber yang dipilih dan diperjelas berdasarkan tahun penelusuran yang sebenarnya (Utami & Asidiqi, 2023).

Pemilihan sumber perlu didasarkan pada kesesuaian topik dengan fokus kajian, yaitu penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS serta kaitannya dengan pemahaman konseptual atau keterampilan abad ke-21 (Agistia et al., 2025). Kriteria inklusi meliputi artikel yang membahas multimedia interaktif, pembelajaran IPS, pemahaman konseptual, atau keterampilan abad ke-21 serta memiliki identitas publikasi yang dapat diverifikasi (Spradley & Huberman, 2024). Adapun kriteria eksklusi meliputi publikasi yang tidak relevan dengan fokus kajian, memiliki informasi bibliografis yang tidak jelas, atau tidak menyediakan informasi yang memadai untuk dianalisis (Nyoman et al., 2022). (Spradley & Huberman, 2024). Penyaringan literatur dilakukan dengan meninjau judul, abstrak, dan isi artikel untuk menilai kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Artikel yang memenuhi kriteria kemudian digunakan sebagai sumber dalam analisis dan sintesis tematik (Aisy & Salsabilla, 2025).

Penelusuran literatur dilakukan pada 10 Oktober. Dari proses penelusuran, diperoleh 6 artikel. Setelah proses penyaringan berdasarkan kriteria yang ditetapkan, sebanyak 35 artikel digunakan dalam analisis. Data dari sumber terpilih dianalisis menggunakan analisis isi (content analysis) dan sintesis tematis (thematic synthesis) (Wahyuni, 2023). Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi gagasan yang relevan, mengelompokkan temuan ke dalam tema-tema utama, lalu membandingkan persamaan dan perbedaan pembahasan antar-sumber (Susanto & Jailani, 2023). Tema sintesis dalam artikel ini mencakup hakikat dan relevansi multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS, bentuk penerapannya, dukungannya terhadap pemahaman konseptual, serta hubungannya dengan pengembangan keterampilan abad ke-21 (Nyoman et al., 2022). Hasil pengelompokan tersebut kemudian disajikan secara deskriptif dan digunakan sebagai dasar untuk menyusun kesimpulan. Prosedur ini perlu disesuaikan dengan proses penelusuran dan analisis yang sungguh-sungguh dilakukan oleh penulis (Haifa et al., 2025).

TEMUAN DAN PEMBAHASAN.

1. Hakikat dan Relevansi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran IPS

Secara konseptual, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perumusan atau

penyesuaian dari cabang-cabang ilmu sosial dan humaniora yang tersusun secara ilmiah dan pedagogis untuk kepentingan pendidikan di sekolah (Saputri & Firmantika, 2024). Ruang lingkup materi IPS yang sangat luas mencakup elemen sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi mengharuskan pendekatan pembelajaran yang dapat menampilkan objek kajian secara kontekstual (Hidayah & Hawa, 2025). Multimedia interaktif berfungsi sebagai media pembelajaran yang dapat mengintegrasikan berbagai kenyataan sosial yang terpisah dalam ruang dan waktu ke dalam kelas dengan cara yang representative (Wulandari et al., 2026). Dengan mengintegrasikan elemen visual yang menarik, suara yang realistis, dan teks naratif, multimedia interaktif memfasilitasi pemahaman siswa mengenai konsep-konsep sosial yang rumit (A. F. Putri & Salam, 2024)

Pemanfaatan multimedia dalam IPS berpijak pada Teori Konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibentuk secara aktif oleh pembelajar melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya (Wahyuni, 2023). Dalam kerangka ini, multimedia interaktif tidak sekadar berfungsi sebagai alat penyampai pesan (medium of delivery), melainkan sebagai sarana kognitif (cognitive tools) yang menstimulasi siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan memecahkan masalah sosial (Rahmat et al., 2025). Interaktivitas yang ditawarkan oleh media seperti tombol navigasi, pencarian mandiri, dan simulasi sebab-akibat memberikan kontrol kognitif sepenuhnya kepada siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang berpusat pada siswa (student-centered learning) (Setiawan et al., 2022)

Penggunaan multimedia dalam IPS didasarkan pada Teori Konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya (Hardiyanti et al., 2025). Dalam konsep ini, multimedia interaktif tidak hanya berperan sebagai alat komunikasi (medium of delivery), tetapi juga sebagai alat kognitif (*cognitive tools*) yang mendorong siswa untuk menjelajahi, menganalisis, dan mengatasi masalah sosial (Laksana, 2025). Interaktivitas yang disediakan oleh media seperti tombol navigasi, pencarian mandiri, dan simulasi sebab-akibat memberikan kendali kognitif sepenuhnya kepada siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa (student-centered learning) (Putra, 2013).

Tabel 1. Alur Pemerosesan koknitif multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS

DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF IPS		
RANGSANGAN VISUAL (Video, Animasi, Peta)	RANGSANGAN AUDIO (Narasi, Efek Suara)	INTERAKTIVITAS (Simulasi, Quiz)
PEMROSESAN KOGNITIF GANDA (DUAL CODING)		
PEMAHAMAN KONSEPTUAL DAN RETENSI MEMORI		

Tabel 2. Pemetaan fungsional elemen multimedia interaktif

Sub-Disiplin IPS	**Elemen Multimedia Interaktif**	**Fungsi Pedagogis Utama**	**Implikasi Kognitif**
Sejarah	Video Dokumenter, Tur Virtual 3D	Memvisualisasikan peristiwa masa lalu	Mengembangkan empati dan kesadaran sejarah
Geografi	SIG Interaktif, Peta Digital 3D	Memodelkan fenomena spasial dan lingkungan	Meningkatkan literasi spasial dan analisis wilayah
Sosiologi	Simulasi Rekayasa Sosial, Animasi	Memetakan struktur dan interaksi sosial	Mengasah kepekaan dan empati sosial
Ekonomi	Perangkat Game Ekonomi Interaktif	Mensimulasikan mekanisme pasar dan transaksi	Mengembangkan pemikiran rasional-finansial

Tabel 1 menggambarkan pemetaan fungsional elemen multimedia interaktif beserta implikasi pedagogisnya dalam pembelajaran disiplin ilmu IPS secara spesifik.

2. Bentuk-Bentuk Multimedia Interaktif unggulan dalam Pembelajaran IPS

Tipe pertama multimedia interaktif yang sangat efektif dalam pengajaran IPS adalah Virtual Reality (VR) dan Tur Virtual 3D (Diputra & Sujana, 2023). Dalam pembahasan sejarah dan budaya, pemanfaatan tur virtual memungkinkan pelajar

untuk seakan-akan mengunjungi candi-candi kuno, museum nasional, atau lokasi artefak purbakala tanpa harus meninggalkan ruang kelas (Adikusuma et al., 2017). Pengalaman mendalam ini terbukti menghasilkan pengaruh positif pada daya ingat visual dan keterlibatan emosional peserta didik dengan warisan budaya bangsa (Wedi, 2021). Siswa kini tidak sekadar membaca teks sejarah yang pasif, tetapi juga mengamati rincian arsitektur, artefak, dan konteks lingkungan geografis secara spasial.

Tipe kedua merupakan aplikasi yang menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG) interaktif serta peta digital yang dinamis seperti Google Earth dan ArcGIS Online. Dalam pengajaran geografi IPS, peta statis tradisional sering kali tidak dapat menggambarkan perubahan penggunaan lahan, pola migrasi penduduk, atau dinamika bencana secara langsung (Hanif & Ginanjar, 2025). Melalui SIG interaktif, siswa dapat menganalisis lapisan demi lapisan, mengukur jarak, melihat profil topografi, serta memprediksi pengaruh perubahan iklim pada daerah pesisir (Ananda et al., 2021). Kemampuan dalam memanipulasi data spasial ini mendorong perkembangan analisis geospasial yang kritis pada siswa sejak awal (Heryani et al., 2022).

Bentuk ketiga merupakan simulasi komputer interaktif dan gamifikasi edukatif yang dirancang khusus untuk pengajaran ekonomi dan sosiologi (Hastuti et al., 2024). Melalui permainan simulasi ekonomi, siswa bisa berperan sebagai aktor ekonomi seperti produsen, konsumen, atau pembuat kebijakan publik untuk memahami konsep permintaan, penawaran, inflasi, dan perdagangan internasional (Tholhah et al., 2015). Simulasi ini menawarkan lingkungan percobaan yang aman bagi siswa untuk mengamati hasil logis dari setiap pilihan ekonomi yang diambil tanpa adanya risiko di dunia nyata (Budyartati, 2006). Metode pembelajaran melalui permainan interaktif ini secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan kemampuan pemecahan masalah secara terstruktur (Rohyati, 2016).

3. Peningkatan Pemahaman Konseptual IPS Melalui Pengolahan Kognitif Ganda

Pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS memerlukan pemrosesan informasi yang mendalam, mengingat banyaknya konsep abstrak yang saling berinteraksi. Berdasarkan Teori Pengkodean Ganda, otak manusia memproses informasi melalui

dua jalur yang berbeda namun saling mendukung: jalur verbal (teks/narasi) dan jalur visual (gambar/animasi) (Anisah & Maratussalihah, 1907). Multimedia interaktif memaksimalkan kedua saluran ini secara paralel, sehingga struktur pengetahuan (schema) menjadi lebih teratur dalam memori jangka panjang (Murniayudi et al., 2018). Saat siswa mempelajari teks mengenai Revolusi Industri sambil menyaksikan simulasi mesin uap dan perkembangan kota industri, pemrosesan ganda ini mempercepat pemahaman konseptual secara menyeluruh (Anisah & Maratussalihah, 1907).

Penggunaan multimedia interaktif juga dapat mengurangi dampak beban kognitif yang berlebihan yang sering dialami siswa ketika menghadapi teks IPS yang panjang dan kompleks (Adrias et al., 2025). Di media terintegrasi, narasi suara dapat menggantikan Teks tulisan berlebihan yang mengumpul di layar, sementara grafik dinamis berfungsi untuk memperjelas hubungan sebab-akibat fenomena sosial, Pendekatan ini sesuai dengan prinsip segmentasi dan modalitas dalam multimedia, di mana informasi dibagi menjadi unit-unit kecil yang dapat dikendalikan oleh kecepatan belajar siswa sendiri (Heryani et al., 2022). Sebagai hasilnya, siswa dengan berbagai metode belajar (*visual, auditori, kinestetik*) dapat dipenuhi secara adil dan maksimal (Saputri & Firmantika, 2024).

Dampak positif dari pengolahan kognitif ganda ini terlihat pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa dalam tes pemahaman konsep IPS (Farika et al., 2020). Beragam penelitian lapangan menunjukkan bahwa kelompok pelajar yang belajar dengan multimedia interaktif mendapatkan skor rata-rata pemahaman yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok yang mendapatkan pengajaran dengan cara ceramah tradisional (Syaodih & Wulansari, 2019). Daya ingat atau retensi siswa terhadap materi IPS juga memperlihatkan tingkat ketahanan penurunan yang lebih lambat seiring berjalannya waktu. Ini menunjukkan bahwa visualisasi konsep sosial dalam bentuk interaktif menciptakan jejak ingatan (Farika et al., 2020).

4. Pengembangan Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia

Pembelajaran IPS di era 21 memerlukan perubahan fokus tujuan instruksional dari sekadar penguasaan materi menjadi penguasaan keterampilan berpikir level tinggi (Farika et al., 2020). Multimedia interaktif menawarkan platform yang tepat untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui penyajian kasus sosial yang

multi-perspektif (Hanif & Ginanjar, 2025).

Sebagai ilustrasi, dalam mempelajari konflik sosial atau isu lingkungan, multimedia interaktif bisa menawarkan klip video wawancara dari berbagai pihak yang berbeda, data statistik yang interaktif, serta dokumen sejarah yang relevan. Pelajar dihadapkan pada tantangan untuk mengevaluasi validitas informasi, menemukan pengaruh bias, dan merancang solusi untuk isu sosial tersebut secara logis (Hamdani et al., 2022).

Selain berpikir kritis, multimedia interaktif secara alami mendukung perkembangan literasi digital dan literasi media pada siswa (Zuniarti et al., 2025). Dalam zaman banjir informasi, kemampuan untuk mencari, menilai, menyaring, dan menyatukan informasi dari media multimedia adalah keterampilan hidup yang sangat penting (Ulfa & Gunansyah, 2024).

Proses pembelajaran IPS yang menggunakan multimedia membantu siswa untuk menjadi kritis terhadap kebenaran informasi sosial yang ada di internet, melindungi mereka dari ancaman disinformasi dan informasi palsu (hoax) (Nanda & Romadhon, 2019). Literasi digital ini berfungsi sebagai modal sosial penting bagi siswa dalam peran mereka sebagai warga negara digital yang bertanggung jawab (Nastiah et al., 2025).

Kemampuan kolaborasi dan komunikasi (*collaboration and communication*) juga berkembang saat multimedia interaktif digunakan dalam konteks pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) (A. F. Putri & Salam, 2024). Pemanfaatan alat seperti papan kolaborasi digital, proyek pembuatan konten multimedia IPS secara kelompok, atau simulasi kelompok mengharuskan siswa untuk berdiskusi, bernegosiasi, dan membagi tugas dengan efisien (Maslahah, 2022). Siswa tidak hanya berperan sebagai konsumen media yang diam, tetapi juga berubah menjadi pencipta konten (prosumer) yang mampu menyampaikan gagasan sosial dengan cara kreatif melalui berbagai format media kontemporer (Sholeh et al., 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan kajian mendalam yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran yang sangat strategis dan transformatif. Multimedia interaktif mampu mendobrak keterbatasan konvensional pembelajaran IPS yang identik dengan hafalan

abstrak menjadi sebuah proses belajar yang visual, dinamis, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Penerapan media ini terbukti memperkuat pemahaman konseptual siswa melalui mekanisme pengolahan kognitif ganda, memperlama daya ingat retensi, serta memfasilitasi tumbuhnya Keterampilan Abad 21 yang meliputi berpikir kritis, literasi digital, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

Namun demikian, efektivitas multimedia interaktif sangat ditentukan oleh kesiapan infrastruktur TIK serta kompetensi guru IPS dalam mengintegrasikan teknologi secara terpadu berdasarkan kerangka kerja TPACK. Diharapkan para pemangku kebijakan pendidikan dan pendidik IPS dapat bersinergi dalam merancang, mengembangkannya, serta mengimplementasikan multimedia interaktif yang adaptif demi mewujudkan pendidikan IPS yang unggul dan relevan dengan tantangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Adam, H., Tidore, M., & Indonesia, M. U. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Mtsn 3 Tidore*. *10*(2), 205–218.

Adikusuma, H., Putu, L., Mahadewi, P., & Tastra, I. D. K. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Pelajaran Ips Kelas V*. *1*.

Adrias, A., Syam, S. S. (2025). *Analisis Strategi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. *3*.

Agistia, R., & Safitri, D (2026). *Systematic Literature Review : Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Ips Di Smp*. *3*(3), 190–204.

Ahunaya, D., Purba, G. R., Sari, I. P., Khairunnisa, R., Aulina, P., Lubis, U., Yusnaldi, E., Negeri, I., & Utara, S. (2025). *Jurnal Mudabbir*. *5*, 200–211.

Aisy, M. R., & Salsabilla, M. (2025). *Perubahan Nilai Dan Norma Pada Masyarakat : Studi Sosial Di Era Globalisasi*. *1*(6).

Ananda, R., Marsyalia, L., & Safitri, M. (2026). *Model Pembelajaran Ips Berbasis Society 5 . 0*.

Anisah, A. S., & Maratussalihah, M. (1907). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Ips Melalui Penerapan Model Core (Connecting , Organizing , Reflecting , And Extending)*. 761–779.

Asdevi, A. P., Apriliani, F., Zanuba, T. F., Wahyuningsih, Y. (2026). *Jiipsi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Volume 6 Nomor 1 Tahun 2026 , Hal 47 - 58*. *6*, 47–58.

Budyartati, S. (2006). *Menggunakan Multimedia Berbasis Komputer Di*. *22*.

Diputra, I. M. Y., & Sujana, I. W. (2023). *Multimedia Interaktif Berorientasi Profil Pelajar Pancasila Materi Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Pada Muatan Ips Kelas V Sekolah Dasar*. *6*, 242–254.

Farika, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). *Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa Dalam*

Muatan Ips Kelas V Sdn Mlajah 1 Bangkalan. *10*(1), 16–19.

Hadi, S. (2025). *Pemanfaatan Media Digital Interaktif Dalam Pembelajaran Ips*. *November*, 239–250.

Haifa, N. M., Nabilla, I., Rahmatika, V., & Hidayatullah, R. (2025). *Identifikasi Variabel Penelitian , Jenis Sumber Data Dalam Penelitian Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab / Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang Berubah Tergantung Situasi Tertentu . (Arib , M . F ., Dkk , 2024)*.

Hamdani, A. D., Nurhafsah, N., & Rustini, T. (2022). *Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Hots) Pada Siswa Sekolah Dasar*. *05*(01), 460–468.

Hanif, M. K., & Ginanjar, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Ips Dalam Materi Sejarah Pra Aksara Di Smp N 1 Kertek*. *7*(1), 47–53.

Hardiyanti, N., Apriono, D., & Santoso, M. (2025). *Efektivitas Multimedia Interaktif Canva Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Sosial Siswa Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar*. *9*(4), 1059–1065.

Hastuti, N. W., Nurrahmah, S., & Darmawan, H. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar*. *4*, 391–397.

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., Heryani, A., Pebriyanti, N., & Rustini, T. (2022). *Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi 31*(1), 17–28.

Hidayah, F., & Hawa, N. N. (2026). *Peran Media Digital Dalam Pembelajaran Ips Di Smp Pada Era Transformasi Pendidikan*. *9*(1), 546–562.

Jannah, B. N. (2026). *Penggunaan Media Digital Berbasis Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ips Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Memiliki Peranan Yang Penting Dalam Dalam Proses Belajar Di Kelas . 03*(01), 1773–1783.

Laksana, S. D. (2025). *Pemanfaatan New Media Dan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Era Digital*. *8*(September).

Maslahah, W. (2022). *Pembelajaran Ips Dalam Manifestasi Keterampilan Abad 21 Di Mts Nurul Huda Bantur Malang*. *4*(2).

Multimedia, P., Interaktif, P., & Rahmat, R. (2025). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Digital Dalam Pembelajaran Ips Kelas Vii Smpn 2 Wagir*.

Murniayudi, H., Mustadi, A., Jerusalem, M. A., (2018). *Reciprocal Teaching : Sebuah Inovasi Pembelajaran Abad 21 Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pgsd A . 8*(November), 173–184. Https://Doi.Org/10.25273/Pe.V8i2.3308

Nanda, D., & Romadhon, A. (2019). *Implementasi Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ips*. *3*(2), 94–99.

Nastiah, N. A., Rahmawati, L., Syapurrohman, P., Ruslan, A., & Timur, J. (2025). *Inovasi Pembelajaraan Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Membangun Karakter Dan Keterampilan*

Abad-21 Di Sekolah. *6*(02), 1–11.

Nyoman, N., Kristanti, D., & Sujana, I. W. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan Ips Pada Materi Kenampakan Alam*. *6*(2), 202–213.

Putra, I. E. (2013). *Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui*. *1*(2), 20–25.

Putri, A. F., & Salam, R. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Minat Belajar Ips Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 22 Semarang*. 20–31.

Putri, D. T., Rahmi, D. D., Yunengsih, Y., Nofiana, T., & Sinaga, L. (2025). *Implementasi Media Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sd Negeri Jawilan*. *3*(6), 3103–3108.

Putri, F. W., Rustini, T., Herlambang, Y. T., Pendidikan, U., Kampus, I., Bandung, K., & Barat, J. (2025). *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Kenampakan Alam Kelas Iv Sekolah Dasar*. *20*(1), 46–56. Https://Doi.Org/10.29408/Edc.V20i1.29602

Rezania, V. (2025). *Transformasi Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Melalui Media Animasi Dan Game Edukatif Sebagai Inovasi Dalam Penguatan Pemahaman Konseptual Peserta Didik : Studi Literatur*. *1*(1), 77–85.

Rohyati, D. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dan Aktivitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas V Sdn Sukabumi 1 Dan 6 Gugus 02 Tahun Pelajaran 2014 / 2015 Di Kota Probolinggo*. *10*(2), 184–202.

Saputri, A. B., & Firmantika, L. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Edugo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. *4*(4), 607–615.

Sari, Y. I. (2025). *Dinamika Sosial : Media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreatifitas guru dalam menumbuhkan pemahamn kontekstual*. *4*(2), 150–162.

Setiawan, D., Selvyana, K., Hidayat, A., Kadek, N., & Rahmadani, A. (2022). *Jurnal Basicedu*. *6*(1), 1201–1209.

Sholeh, B., Soffiatun, S., & Afriliani, F. (2023). *Meningkatkan Ketrampilan Sosial Dalam Pembelajaran Ips*. *8*, 1264–1269.

Snyder, H. (2019). Literature Review As A Research Methodology : An Overview And Guidelines. *Journal Of Business Research*, *104, 333-339.* https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039

Spradley, P., & Huberman, M. (2024). *Kajian Teoritis Tentang Teknik Analisis Data Dalam Penelitian Kualitatif : 1(2), 77-84*

Susanto, D., & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah*. *1*(1), 53–61.

Syaodih, E., & Wulansari, R. (2019). *Meningkatkan Pemahaman Konsep Peta Menggunakan Metode Pembelajaran Bervariasi*. *17*(2), 84–89.

Tholhah, H., Multimedia, P., & Komputer, B. (2015). *Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer Habib Tholhah 1*. 87–108.

Ulfa, A., & Gunansyah, G. (2024). *Literature Review : Media E-Modul Ips Untuk Meningkatkan*

Keterampilan Abad 21 Siswa Sekolah Dasar. *10*(4), 1340–1349.

Utami, D., & Asidiqi, D. F. (2023). *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Ips Sd Pada Era Disrupsi Abad 21*. *7*(1), 23–30.

Wahyuni, A. S. (2024). *Analisis Persepsi Peserta Didik Terhadap Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Website Dalam Pembelajaran Ips Kelas Vii*. *1*(1), 40–47.

Wedi, A. (2021). *Multimedia Berjenis Interaktif Materi Indahnya*. *4*(3), 299–308. Https://Doi.Org/10.17977/Um038v4i32021p299

Wulandari, A., Arifin, M., Makhtuna, W., & Enggar, D. (2026). *Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Ips Sekolah Dasar Untuk Menghadapi Era Pendidikan Abad Ke-21*. *2*, 140–157.

Zuniarti, P. P., Yonanda, D. A., & Nahdi, D. S. (2025). *Systematic Literature Review : Pengaruh Model Quantum Teaching Berbantu Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa*. *2*, 65–73.