



PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR

Putri Amanda Fadilla, Sapriani Maibang, Nindya Putri,

Zaura Izzati Siagian, Nur Nani Siagian, Eka Yusnaldi

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur, di mana peneliti mengumpulkan dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan, termasuk artikel, jurnal, dan buku yang membahas tentang media pembelajaran digital dan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital, seperti video interaktif, aplikasi edukasi, dan platform pembelajaran online, dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa terhadap IPS. Berbagai studi yang dianalisis menunjukkan bahwa media digital mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep IPS dengan lebih baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial, Media Pembelajaran Digital, Minat Belajar, Komperhensif.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu

dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan

bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. untuk membekali diri peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya maka dalam hal tersebut peserta didik diberikan pengasahan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS, kemudian dengan mempelajari peserta didik dapat mampu memiliki karakteristik dalam hal mental yang positif dan dengan mempelajari IPS peserta didik dapat memiliki kemampuan kompetensi dalam kreativitas tinggi (Azizah, 2021). Di masa depan, perkembangan IPTEK akan memengaruhi perangkat pembelajaran, yang bertujuan untuk mendorong peserta didik menjadi lebih aktif, kritis, dan kreatif. Untuk mendukung proses belajar mengajar dan pembentukan karakter peserta didik, diperlukan perangkat pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran (Setiawan, dkk., 2020).

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan dalam metode pengajaran pendidik untuk menciptakan interaksi pembelajaran antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Fatmawati, dkk., 2021). Kehadiran media pembelajaran ini berdampak pada peningkatan minat belajar siswa. Minat belajar adalah perhatian dan ketertarikan yang disertai rasa senang, sehingga seseorang secara sukarela terlibat dalam kegiatan belajar (Latifah, 2021).

Minat belajar memiliki peran krusial dalam menentukan keberhasilan pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran IPS. Penelitian menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Minat belajar memengaruhi tingkat partisipasi siswa, meningkatkan motivasi, serta mendorong pemahaman materi secara mendalam. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kebosanan terhadap proses pembelajaran.

Menurut Nurhasanah & Sobandi (2016), terdapat hubungan positif dan signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar. Artinya, peningkatan minat belajar siswa akan diikuti oleh peningkatan hasil belajar mereka. Dengan demikian, semakin tinggi minat belajar siswa, semakin baik pula pencapaian hasil belajarnya. Sebagai contoh, sebuah penelitian mengungkapkan adanya hubungan positif yang signifikan antara minat belajar dan hasil pembelajaran IPS. Siswa yang memiliki minat besar terhadap pelajaran IPS biasanya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dan memperoleh nilai yang lebih tinggi dalam evaluasi akademik. Beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan minat belajar siswa antara lain metode pengajaran yang menarik, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, serta dukungan yang diberikan oleh guru (Fatimah, 2022).

Integrasi media digital dalam pembelajaran IPS menjadi langkah strategis untuk mengatasi berbagai tantangan yang ada, seperti metode pengajaran yang monoton, materi yang sulit dipahami, serta keterbatasan sarana teknologi. Penggunaan media digital dapat memanfaatkan potensi visualisasi konsep melalui video, animasi, dan infografis, yang membantu siswa memahami materi IPS dengan cara yang lebih kontekstual dan menarik. Selain itu, platform digital interaktif seperti Quizziz, Google Classroom, dan game edukasi memungkinkan siswa untuk belajar secara kolaboratif dan aktif (Putri, 2023). Teknologi canggih seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) memberikan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan relevan. Melalui teknologi ini, siswa dapat "mengunjungi" situs sejarah, belajar geografi secara langsung, atau mensimulasikan kehidupan sosial. Dengan pendekatan berbasis masalah

(Problem-Based Learning) dan dukungan pelatihan yang memadai bagi guru, teknologi digital dapat menghubungkan pembelajaran IPS dengan pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk memastikan keberhasilan integrasi media digital dalam pembelajaran, diperlukan dukungan infrastruktur yang kuat, pengembangan konten yang sesuai, serta kolaborasi antara guru, sekolah, dan pihak terkait. Dengan pendekatan yang komprehensif dan berkelanjutan, pembelajaran IPS dapat memberikan dampak signifikan dalam mengembangkan pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Teknologi digital bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai pendorong utama dalam menciptakan generasi pembelajar yang kritis, kreatif, dan peka terhadap dinamika sosial yang ada di sekitar mereka (Putri, 2023).

Tujuan dari diangkatnya judul artikel "Studi Literatur tentang Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar" adalah untuk mengeksplorasi dan menganalisis peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai teknologi dan media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS, serta bagaimana penerapannya dapat mengatasi tantangan dalam metode pengajaran tradisional, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Selain itu, artikel ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai pentingnya infrastruktur yang mendukung, pengembangan konten yang relevan, dan kolaborasi antara guru dan pihak terkait

untuk memastikan keberhasilan penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Studi literatur merupakan metode yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber yang relevan, baik itu jurnal, buku, maupun artikel ilmiah. Dalam konteks penelitian ini, studi literatur dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis berbagai penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan mencari literatur yang relevan dari berbagai database akademik dan perpustakaan digital, serta fokus pada topik media pembelajaran digital dan kendala ini dengan memberikan visualisasi yang lebih konkret tentang konsep-konsep yang diajarkan dalam IPS. Beberapa sumber yang dijadikan referensi adalah jurnal pendidikan, artikel penelitian, dan laporan yang dipublikasikan oleh lembaga pendidikan. Setelah mengumpulkan data, analisis dilakukan dengan cara mengkategorikan informasi berdasarkan tema yang relevan.

Analisis ini bertujuan untuk menemukan pola dan kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai penelitian yang ada. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas tentang Penggunaan media pembelajaran digital untuk meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecenderungan atau keinginan yang kuat dari seorang siswa untuk

berpartisipasi dalam proses pendidikan dikenal dengan minat belajar. Berbagai sumber mengartikan minat belajar sebagai suatu perasaan keterikatan dan rasa suka terhadap kegiatan pendidikan yang terjadi secara alamiah tanpa adanya paksaan apapun. Fadillah (2016) menjelaskan minat belajar, misalnya, sebagai aktivitas yang menyenangkan dan melibatkan yang memfasilitasi proses pembelajaran yang lancar. Selain itu minat diartikan sebagai perasaan keterikatan dan rasa suka terhadap suatu obyek atau kegiatan. Faktor internal dan eksternal merupakan dua kategori utama faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Faktor Internal

Unsur internal berasal dari dalam diri peserta didik dan terdiri atas:

1. Motivasi: Minat siswa dapat meningkat bila ia mempunyai motivasi belajar yang tinggi
2. Rasa ingin tahu: Siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi biasanya lebih terlibat dalam pembelajarannya.
3. Kondisi Psikologis: Aspek seperti bakat, kecerdasan, dan konsentrasi juga berperan penting dalam membangun keinginan belajar.

Faktor Eksternal

Lingkungan eksternal siswa meliputi faktor eksternal sebagai berikut:

1. Pendekatan Guru: Perhatian siswa dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dan kemampuan instruktur.
2. Lingkungan Keluarga Semangat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh lingkungan rumah, dukungan orang tua, dan perhatian.
3. Fasilitas Sekolah Minat siswa juga dipengaruhi oleh

tersedianya fasilitas belajar yang sesuai.

Secara keseluruhan, semangat belajar siswa sangatlah penting karena dapat mempengaruhi prestasi akademiknya. Siswa yang memiliki minat belajar yang kuat biasanya lebih terdorong untuk belajar dan berprestasi lebih baik dibandingkan mereka yang tidak. Saat ini, media pendidikan semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi; seiring kemajuan teknologi, begitu pula media pendidikan yang digunakan. Sumber belajar berbeda dengan media pendidikan. Untuk menciptakan kesadaran, minat, dan rasa ingin tahu di kalangan siswa, media pendidikan menitikberatkan pada berbagai alat atau kemitraan untuk mengajarkan atau menjelaskan pelajaran dan pelajaran secara jelas dan ringkas.

Media melayani tujuan pendidikan dengan menyediakan informasi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas dunia nyata sehingga pembelajaran dapat berlangsung. Materi yang akan diajarkan perlu diorganisasikan secara lebih metodis dan psikologis agar dapat memberikan pembelajaran yang efektif. Yuniarti, dkk (2023). Sebagai komponen penting dalam pendidikan kontemporer, materi pembelajaran digital menjadikan proses belajar mengajar lebih dinamis dan menarik. Uraian lebih lengkap mengenai beberapa macam materi pembelajaran digital yang banyak digunakan disajikan di bawah ini:

1) Video Edukasi

Video edukasi merupakan salah satu format media terbaik untuk menyebarkan ilmu pengetahuan. Video membuat ide-ide sulit lebih mudah dipahami dengan memungkinkannya divisualisasikan. Misalnya, film animasi dapat memberikan penjelasan yang menghibur tentang prosedur sejarah atau ilmiah. Selain YouTube, situs web seperti Vimeo dan Khan Academy

menawarkan video gratis berkualitas tinggi. Guru dapat memanfaatkan video untuk memperkenalkan materi pelajaran, memberikan klarifikasi lebih lanjut, atau membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik melalui percakapan setelah menonton (Asari, dkk, 2023).

2) Aplikasi Pembelajaran Online

Platform pembelajaran online seperti Microsoft Teams dan Google Classroom telah mengubah cara dosen dan mahasiswa berkomunikasi. Aplikasi ini memungkinkan diskusi, umpan balik, dan penyerahan tugas. Siswa dapat berbagi pemikiran dan mengajukan pertanyaan berkat fitur seperti forum diskusi. Perangkat lunak ini meningkatkan fleksibilitas belajar dengan memungkinkan siswa belajar kapan saja dan dari lokasi mana pun (Jediut, dkk, 2021). Misalnya, guru dapat mengadakan sesi tanya jawab atau kelas virtual untuk memperkenalkan konten baru.

3) Blog dan Media Sosial

Blog dan media sosial telah berkembang menjadi alat yang ampuh untuk berbagi informasi dan menciptakan komunitas belajar. Siswa dapat bertukar sumber daya, berbicara tentang mata pelajaran tertentu, dan saling memberikan umpan balik. Guru dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dengan berbagi pengalaman, strategi pengajaran, dan saran pembelajaran melalui blog pendidikan. Misalnya, blog kelas yang dikelola siswa atau halaman Facebook yang didedikasikan untuk kelas tersebut.

4) Pembelajaran Campuran dan Pendidikan Online

Pembelajaran campuran menggabungkan aspek pengajaran online dan tatap muka, sedangkan e-

learning didefinisikan sebagai pembelajaran yang sepenuhnya dilakukan secara online. E-learning merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk pendidikan anak usia dini. Beberapa sekolah menggunakan e-learning sebagai panduan dalam proses pengajaran selama COVID-19 dengan memanfaatkan teknologi internet, dan hingga saat ini masih digunakan (Julita, J., & Purnasari, P. D., 2022). Siswa dapat mengakses materi belajar dari lokasi mana pun dan kapan pun, yang sangat membantu bagi siswa dengan jadwal padat. Pembelajaran campuran menawarkan perpaduan antara pembelajaran mandiri dan komunikasi tatap muka dengan instruktur.

5) Media yang Bersifat Interaktif

Simulasi dan permainan pembelajaran merupakan contoh media interaktif yang membuat pembelajaran lebih dinamis. Media ini meningkatkan motivasi dan daya ingat materi dengan mengedepankan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Guru dapat membuat tes interaktif yang menghibur menggunakan platform seperti Quizizz dan Kahoot!. Siswa juga dapat melakukan eksperimen virtual menggunakan simulasi sains yang ditawarkan oleh aplikasi seperti PhET.

6) Alat untuk Presentasi Digital

Alat presentasi digital seperti PowerPoint dan Prezi membantu guru mengkomunikasikan konten secara visual. Informasi dapat dijelaskan lebih baik dengan menggunakan grafik, gambar, dan video. Struktur presentasi Prezi yang non-linier memungkinkan bercerita lebih dinamis. Presentasi kelompok di mana siswa menggunakan teknologi ini untuk memamerkan proyek mereka juga merupakan contoh penerapan alat ini.

7) Audio dan Podcast

Podcast sebagai media audio memberi siswa cara lain untuk belajar sambil melakukan aktivitas lain. Siswa dapat mendengarkan podcast sambil berolahraga, mengemudi, atau bersantai di rumah. Siswa dapat memilih dari berbagai podcast pendidikan yang mencakup mata pelajaran seperti sains dan sejarah. Contoh podcast pendidikan mencakup "TED Talks Education" dan "Stuff You Should Know".

8) Media Cetak Digital (E-book dan Dokumen Digital)

E-book dan dokumen digital memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses bahan ajar. E-book seringkali lebih murah dibandingkan buku cetak dan dapat diakses dari berbagai perangkat. Banyak e-book hadir dengan fitur interaktif seperti link ke video atau kuis untuk memperdalam pemahaman. Google Books dan Project Gutenberg menyediakan berbagai eBook gratis yang dapat digunakan oleh siswa.

Penggunaan media digital dalam pendidikan memberikan pengaruh baik secara positif maupun negatif terhadap minat belajar siswa. Media seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, dan platform daring telah terbukti meningkatkan minat belajar siswa dengan menyajikan materi secara menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Dampak Positif:

1. Meningkatkan

Ketertarikan Siswa: Media digital dirancang dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan, sehingga membuat siswa lebih antusias dalam belajar. Materi yang disajikan menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, yang berkontribusi pada peningkatan minat belajar (Erwiza, 2019).

2. Belajar Mandiri yang Fleksibel: Digitalisasi dalam

pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan sumber belajar yang tersedia secara daring, siswa dapat mempelajari materi sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan mereka, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman terhadap pelajaran (Husain, 2024).

3. Peningkatan Motivasi: Media digital membantu membangkitkan rasa ingin tahu siswa dengan visual yang menarik, simulasi, dan konten interaktif. Pembelajaran berbasis video atau animasi dapat membuat siswa lebih fokus dan memahami konsep secara mendalam (Nurfadhillah, 2023).

4.

Dampak Negatif:

1. Menurunnya Interaksi Sosial: Ketergantungan siswa pada media digital dapat mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya dan guru. Hal ini bisa berdampak pada kemampuan kerja sama atau keterampilan sosial mereka yang seharusnya diasah melalui interaksi tatap muka (Jediut, 2021).

2. Distraksi dari Media Non-Pendidikan: Saat menggunakan media digital, siswa sering kali terganggu oleh aplikasi non-pendidikan, seperti media sosial atau permainan daring. Gangguan ini dapat membuat siswa kehilangan fokus selama proses belajar, sehingga mengurangi efektivitas pembelajaran (Nurdin, 2022).

Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Penggunaan Media Digital:

1. Kesiapan Infrastruktur dan Teknologi: Keberhasilan media digital sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur, seperti jaringan internet yang memadai dan perangkat elektronik. Kurangnya akses terhadap teknologi, terutama di daerah terpencil, menjadi tantangan besar. Guru

yang kompeten dalam menggunakan teknologi juga memiliki peran penting dalam menciptakan materi pembelajaran yang sesuai.

2. Kesesuaian Media dengan Materi Pembelajaran: Media digital harus dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang tidak sesuai dapat mengurangi minat siswa dalam belajar. Kebijakan dari sekolah atau institusi pendidikan, seperti penyediaan anggaran dan fasilitas yang memadai, sangat mendukung penggunaan media digital.

3. Aspek Psikologis dan Sosial: Motivasi dan minat siswa adalah elemen penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media digital yang dirancang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar. Evaluasi yang baik, seperti melalui aplikasi Computer-Based Test (CBT), membantu menilai hasil belajar siswa secara objektif.

4. Manfaat Relatif dan Faktor Sosial dan Ekonomi: Keberhasilan dalam penggunaan media digital dipengaruhi oleh manfaat yang dirasakan oleh pengguna, seperti kemudahan dalam mengakses informasi dan efisiensi biaya. Faktor sosial dan ekonomi juga memainkan peran penting dalam mendorong transformasi media digital, memfasilitasi hubungan global yang lebih erat dan memengaruhi cara masyarakat mengonsumsi informasi (Tajudeen, 2018).

Perkembangan teknologi saat ini memberikan kemudahan bagi lembaga pendidikan, terutama dengan penerapan teknologi digital dalam media pembelajaran. Lembaga pendidikan beralih dari metode tradisional ke media digital yang lebih efektif dan efisien, bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami konsep dan teori. Penting bagi lembaga pendidikan untuk mendukung guru dalam penerapan media ini untuk menciptakan suasana

pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang diyakini dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik.

Kemajuan teknologi informasi diharapkan membawa perubahan positif dalam pendidikan, meningkatkan mutu pembelajaran. Media pembelajaran digital seperti slide presentasi, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif semakin banyak digunakan oleh pendidik. Penggunaan media ini dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar di kelas. Namun, tantangan seperti ketersediaan infrastruktur, kapasitas dan kompetensi guru, serta motivasi peserta didik perlu diatasi. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan media pembelajaran digital lebih memahami materi, sehingga dapat meningkatkan prestasi akademik mereka. Oleh karena itu, peningkatan infrastruktur dan pelatihan bagi guru sangat diperlukan (Karimah, 2024).

Tantangan utama dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah memastikan bahwa alat yang dibuat selaras dengan tujuan pembelajaran. Desain media harus direncanakan dengan cermat untuk menjamin integrasi antara isi pembelajaran, tampilan visual, dan interaksi. Aspek aksesibilitas juga penting, agar semua siswa dapat mengakses media dengan mudah, menerapkan standar aksesibilitas dan prinsip kesetaraan (Utomo, 2023).

Pemenuhan kebutuhan fasilitas pendidikan kini dapat dilakukan lebih cepat, seperti penggandaan soal ujian yang dipermudah dengan mesin fotokopi. Kemajuan teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik, membantu guru menyampaikan materi melalui media visual dan audio-visual, serta menciptakan suasana baru dalam proses pembelajaran (Akbar, 2019).

SIMPULAN

Pembelajaran IPS memiliki peran penting dalam membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis dan karakter positif melalui interaksi sosial. Penggunaan media pembelajaran digital sangat relevan untuk meningkatkan minat belajar siswa, membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Minat belajar yang tinggi berhubungan positif dengan hasil belajar yang optimal, sehingga penting untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran IPS.

Dukungan infrastruktur yang memadai, pengembangan konten yang relevan, dan kolaborasi antara guru dan pihak terkait menjadi kunci keberhasilan dalam penerapan media digital. Dengan pendekatan yang komprehensif, pembelajaran IPS dapat memberikan dampak signifikan dalam mengembangkan pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Lembaga pendidikan perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk menciptakan generasi pembelajar yang kritis, kreatif, dan peka terhadap dinamika sosial di sekitar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, A., & Noviani, N. (2019, July). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.

Al Hidayah, H., Hidayatullah, H. M., Asnidar, A., & Nasir, N. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 97-102.

Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., ... & Pratasik, S. (2023). *Media pembelajaran era digital*.

Azizah, A. A. M. (2021). Analisis Pembelajaran IPS di SD/MI Dalam Kurikulum 2013. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 5(1), 1.

Erwiza, E., Kartiko, S., & Gimin, G. (2019). Factors affecting the concentration of learning and critical thinking on student learning achievement in economic subject. *Journal of Educational Sciences*, 3(2), 205-215.

Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar matematika siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113-122.

Fatmawati, Yusrizal, & Marhamah Hasibuan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. In *Esj (Elementary School Journal)*. (Vol.11. Issue 2).

Fatimah, W., Abustang, P. B., & Supardi, R. (2022). Pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar IPS. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(1), 28-35.

Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227-239.

Jediut, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-5.

Karimah, I., & Lestari, S., Romadloni, N., dkk. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research* 2 (01), 29-34.

Latifah, U. (2021). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 11 Metro Pusat (*Doctoral dissertation, IAIN Metro*).

Nurdin, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Mendongeng di Masa Pandemi Covid 19. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 43-52.

Nurfadhillah, M. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Anak Usia Dini Melalui Media Video

dan Media Gambar di RA Al Hikmah Ambon.
Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 9(2), 1409-1420.

Nurhasanah, S & Sobandi, A. (2016).
Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.

Putri, A. K., Jida, A. N. F. E. T., Zakya, A. L. F., Saputri, D. A., Faruqi, M. I., & Marini, A. (2023). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(2), 181-190.

Setiawan, B., Sakdiyah, S. H., & Rahayunita, C. I. (2020, November). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V SDN Karangnom 02 Lumajang. *In Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 4, No. 1, pp. 115-122).

Tajudeen, F. P., Jaafar, N. I., & Ainin, S. (2018). Understanding the impact of social media usage among organizations. *Information & management*, 55(3), 308-321.

Utomo,S, T,. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2), 3635-3645.

Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95.