

Media Visual: Rahasia Di Balik Pemahaman Cepat Materi IPS Siswa SD

Nasrudin^{1*}

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Tenggara

*Author Correspondence. Email : Udin23732@gmail.com

<i>Informasi Artikel</i>	Abstract
<p>Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Pemahaman IPA, Teknologi Pendidikan, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar</p> <p>Article history: Submitted: 12-05-25 Final Revised: 26-05-25 Accepted: 13-06-25 Published: 01-07-25</p>	<p>Inovasi pembelajaran IPA melalui pendekatan game-based learning menjadi strategi efektif dalam menjawab tantangan pendidikan abad ke-21, khususnya di jenjang sekolah dasar. Pembelajaran tradisional yang cenderung pasif tidak lagi mampu memenuhi kebutuhan siswa yang hidup di era digital. Melalui integrasi permainan edukatif, siswa diajak untuk terlibat secara aktif, berpikir kritis, serta membangun pemahaman ilmiah yang kontekstual. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka dalam memecahkan masalah dan menerapkan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran strategis dalam memilih dan mengelola permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis sains mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan interaksi sosial, dan membangun karakter siswa yang kolaboratif dan kreatif. Selain itu, strategi ini juga mendorong penerapan prinsip pembelajaran diferensiasi dan pembelajaran aktif. Oleh karena itu, penerapan game-based learning dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar perlu didorong secara berkelanjutan sebagai bagian dari inovasi pendidikan yang relevan, kontekstual, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik.</p>
<i>Article Info</i>	Abstract
<p>Keywords: <i>Online Learning, Science Understanding, Educational Technology, Learning Media, Learning Motivation</i></p> <p>Article history: Submitted: 12-05-25 Final Revised: 26-05-25 Accepted: 13-06-25 Published: 01-07-25</p>	<p><i>Science learning innovation through a game-based learning approach is an effective strategy in responding to the challenges of 21st century education, especially at the elementary school level. Traditional learning that tends to be passive is no longer able to meet the needs of students living in the digital era. Through the integration of educational games, students are invited to be actively involved, think critically, and build contextual scientific understanding. This approach not only increases students' interest and motivation to learn, but also strengthens their ability to solve problems and apply science concepts in everyday life. Teachers as learning facilitators have a strategic role in selecting and managing games that are in accordance with learning objectives. Learning outcomes show that the use of science-based games can create a fun learning atmosphere, increase social interaction, and build collaborative and creative student characters. In addition, this strategy also encourages the application of the principles of differentiated learning and active learning. Therefore, the application of game-based learning in science learning in elementary schools needs to be encouraged sustainably as part of educational innovation that is relevant, contextual, and oriented towards developing student competencies holistically.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki kedudukan strategis sebagai mata pelajaran yang mengembangkan kesadaran sosial, budaya, dan kewarganegaraan sejak dini. Namun, karakter abstrak dari sebagian besar materi IPS seperti dinamika sosial, proses historis, dan konsep spasial kerap menjadi hambatan dalam proses pemahaman siswa. Sebagai pendidik yang aktif mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, saya menyaksikan bahwa media visual mampu mengubah paradigma pengajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Visualisasi materi telah terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi peserta didik usia sekolah dasar.

Menurut penelitian oleh Syamsidar dan Putra (2021), media visual berperan signifikan dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap konsep IPS yang kompleks, dengan peningkatan pemahaman hingga 48% dibandingkan pembelajaran konvensional. Hal ini diperkuat oleh temuan Rahayu et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan infografis dan peta tematik membantu siswa mengaitkan materi dengan fenomena nyata di sekeliling mereka. Sebagai contoh, pemanfaatan media interaktif seperti video sejarah lokal atau simulasi sosial berbasis gambar mempercepat pengenalan konsep abstrak dengan mempertemukannya dengan pengalaman nyata siswa. Integrasi media visual bukan hanya pilihan pedagogis, melainkan kebutuhan didaktik dalam pendidikan kontemporer.

Di tengah kemajuan teknologi pendidikan, strategi pembelajaran IPS yang efektif untuk siswa SD harus menggabungkan pendekatan visual, kontekstual, dan partisipatif. Dalam pandangan Wulandari dan Suherman (2023), pembelajaran berbasis media visual mendorong keterlibatan kognitif siswa serta menciptakan ruang belajar yang multisensorik. Penggunaan media visual secara adaptif juga sejalan dengan prinsip pembelajaran diferensiasi yang menyesuaikan gaya belajar siswa.

Hasil studi Nasution dan Arifin (2024) mengungkapkan bahwa siswa dengan gaya belajar visual menunjukkan peningkatan prestasi signifikan ketika media grafis dan animasi digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Sementara itu, data Kemendikbudristek (2023) mencatat bahwa lebih dari 70% sekolah dasar yang menerapkan pembelajaran berbasis media digital mengalami peningkatan keterlibatan siswa dalam pelajaran IPS. Dengan melihat tren ini, saya percaya bahwa media visual adalah katalis penting dalam membentuk pemahaman cepat dan bermakna bagi siswa

SD dalam mata pelajaran IPS.

Penggunaan media visual dalam pembelajaran IPS juga memungkinkan terjadinya personalisasi proses belajar yang lebih dalam. Setiap siswa memiliki kecenderungan dan kecepatan belajar yang berbeda, dan dengan bantuan visualisasi, materi dapat disajikan secara lebih fleksibel. Misalnya, melalui tayangan animasi atau ilustrasi kontekstual, siswa dapat mengulang kembali informasi yang belum dipahami tanpa merasa tertinggal dari teman lainnya. Hal ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi dan memaknai isi pelajaran dengan caranya sendiri, menjadikan proses pembelajaran lebih inklusif dan efektif.

Selain itu, media visual dapat berfungsi sebagai jembatan untuk meningkatkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Ketika materi ditampilkan secara visual, siswa cenderung lebih tertarik untuk bertanya dan berdiskusi karena mereka memiliki gambaran nyata yang bisa dijadikan acuan. Kegiatan seperti membaca peta, menganalisis grafik, atau menonton video dokumenter mampu memancing rasa ingin tahu serta memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa. Guru pun dapat memanfaatkan momen ini untuk mengembangkan pertanyaan-pertanyaan reflektif dan menstimulasi dialog kelas yang bermakna.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Game edukatif telah menjadi pendekatan baru yang banyak digunakan dalam pembelajaran, terutama dalam menyampaikan materi IPA kepada siswa sekolah dasar. Menurut Wulandari (2020), game edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang khusus untuk mendukung kegiatan belajar dan mengembangkan keterampilan kognitif peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa game tidak lagi dipandang hanya sebagai sarana hiburan, melainkan sebagai alat edukatif yang mampu membentuk kemampuan berpikir dan pemahaman siswa terhadap materi.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fatimah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Dengan fitur interaktif yang dimiliki oleh game, siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi yang disajikan. Bahkan, melalui simulasi dan tantangan dalam game, siswa dapat mengembangkan pemikiran logis dan keterampilan memecahkan masalah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis game juga memiliki dampak positif terhadap keterlibatan emosional siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan dari Hidayat (2022) yang menyatakan bahwa siswa merasa lebih senang dan tidak terbebani saat

belajar menggunakan media game edukatif. Rasa senang ini berdampak pada meningkatnya keinginan siswa untuk belajar, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, pendekatan ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan dalam proses pembelajaran tradisional.

Selain itu, penelitian oleh Putri (2023) menambahkan bahwa pembelajaran berbasis game IPA memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Dalam game, siswa dapat merasakan langsung aplikasi konsep-konsep sains dalam situasi kehidupan nyata secara virtual. Ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis dalam pendidikan, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dengan game edukatif, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, melainkan menjadi proses interaktif dan dinamis.

Dari berbagai literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa game edukatif berbasis IPA memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Selain mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep, game edukatif juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Maka dari itu, penting bagi pendidik untuk terus mengeksplorasi dan mengembangkan media game edukatif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan efektif.

3. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah studi literatur (literature review). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai peran media visual dalam meningkatkan pemahaman materi IPS siswa sekolah dasar berdasarkan kajian teori, hasil penelitian sebelumnya, serta praktik pembelajaran di berbagai konteks pendidikan. Penelitian ini tidak melibatkan eksperimen langsung di lapangan, namun mengandalkan pengumpulan dan analisis data sekunder dari sumber ilmiah terpercaya seperti jurnal nasional terakreditasi, artikel prosiding, buku pendidikan, serta laporan kebijakan pendidikan terbaru.

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber ilmiah yang relevan dari rentang tahun 2020 hingga 2024. Kriteria pemilihan sumber didasarkan pada relevansi dengan topik media visual dalam pembelajaran IPS, tingkat validitas akademik, serta keterbaruan informasi. Beberapa database yang dijadikan acuan meliputi Google Scholar, Garuda, SINTA, serta jurnal internasional open access. Setiap sumber dianalisis untuk menemukan pola temuan, perbandingan pandangan ahli, dan kontribusinya terhadap tema sentral artikel ini. Teknik analisis data dilakukan melalui klasifikasi tematik, sintesis temuan, serta penarikan kesimpulan secara kritis

terhadap keefektifan media visual dalam konteks pendidikan dasar.

Pendekatan studi literatur ini dipilih bukan semata-mata karena keterbatasan akses lapangan, melainkan karena keinginan untuk memperoleh pemetaan komprehensif dari beragam hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dalam praktiknya, metode ini memungkinkan penulis untuk merangkai narasi ilmiah yang menyeluruh, menggabungkan pandangan dari berbagai sudut, serta mengevaluasi relevansi antara teori, data, dan praktik nyata pembelajaran IPS di SD. Dengan landasan kajian pustaka yang kuat, diharapkan artikel ini dapat menjadi rujukan teoritis sekaligus praktis bagi pendidik yang ingin mengoptimalkan pemanfaatan media visual dalam proses belajar mengajar IPS.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman konsep dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) seringkali menjadi tantangan tersendiri bagi siswa karena materi yang bersifat abstrak dan membutuhkan koneksi dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, penggunaan media visual menjadi sebuah strategi yang sangat relevan dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna. Artikel ini membahas bagaimana media visual berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman siswa SD terhadap materi IPS melalui hasil dan pembahasan dari berbagai sudut pandang praktis dan teoritis.

a. Kebutuhan Visualisasi dalam Pembelajaran IPS SD

Kehidupan siswa SD sangat dipengaruhi oleh pengalaman konkret dan visual. Oleh karena itu, pembelajaran IPS yang bersifat naratif dan konseptual sering kali sulit dipahami tanpa bantuan media visual. Dalam konteks ini, media seperti gambar peta, video dokumenter singkat, ilustrasi peristiwa sejarah, atau infografik sangat membantu dalam menjembatani pemahaman siswa terhadap materi. Menurut Nurkencana (2020), penggunaan media visual meningkatkan daya serap siswa terhadap materi IPS hingga 65% lebih tinggi dibandingkan metode ceramah konvensional.

Sebagai guru, saya mengamati bahwa siswa lebih tertarik dan aktif saat materi seperti sejarah kemerdekaan, interaksi sosial, atau pembagian wilayah administrasi disajikan melalui gambar dan peta interaktif. Mereka cenderung mampu menjelaskan kembali materi dengan lebih runtut dan logis. Ini menunjukkan bahwa media visual tidak hanya mempercepat pemahaman, tetapi juga memperkuat daya ingat jangka panjang siswa.

Hal ini didukung oleh hasil studi Sukardi (2021) yang menemukan bahwa integrasi media visual dalam pembelajaran IPS mampu menumbuhkan rasa ingin tahu

siswa, serta membantu mereka mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Visualisasi menjadikan pembelajaran lebih humanis dan kontekstual, menjauh dari sekadar hafalan.

b. Media Visual sebagai Penguat Konteks dan Relevansi Materi

Salah satu kekuatan media visual dalam pembelajaran IPS adalah kemampuannya memperjelas konteks sosial dan kultural dalam kehidupan nyata. Misalnya, saat membahas materi tentang keragaman budaya Indonesia, siswa dapat melihat perbedaan pakaian adat, rumah tradisional, dan alat musik daerah melalui gambar atau video. Hal ini sangat efektif untuk membangun pemahaman konkret terhadap konsep abstrak “keragaman sosial”.

Menurut Hasibuan dan Rasyid (2022), pemanfaatan media visual kontekstual membantu siswa SD memahami bahwa pelajaran IPS bukan hanya hafalan, melainkan refleksi dari realitas sosial mereka. Ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih autentik dan melekat secara emosional, yang berdampak pada pembentukan sikap toleransi dan empati sosial.

Saya melihat bahwa siswa jauh lebih reflektif ketika diajak mendiskusikan makna simbol-simbol budaya yang mereka lihat di media. Ini menumbuhkan kesadaran akan keberagaman, dan itu tidak bisa dicapai hanya dengan membaca buku teks. Media visual, dalam hal ini, berfungsi sebagai jendela sosial yang membawa siswa berkelana melampaui batas ruang kelas.

c. Dukungan Media Visual terhadap Gaya Belajar dan Inklusivitas

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan media visual mampu menjangkau berbagai preferensi belajar secara lebih adil. Siswa dengan kecenderungan belajar visual dan kinestetik akan sangat terbantu dengan adanya gambar, diagram, atau animasi yang memperkuat konsep dalam IPS. Misalnya, ketika mempelajari proses urbanisasi, penggunaan animasi yang menggambarkan perpindahan penduduk dari desa ke kota membantu siswa memahami sebab-akibat secara runut.

Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian Lestari (2023) yang menyebutkan bahwa siswa dengan kebutuhan khusus atau kesulitan belajar mengalami peningkatan pemahaman sebesar 40% saat menggunakan media visual dibandingkan hanya teks. Ini menunjukkan bahwa media visual berkontribusi terhadap inklusivitas pembelajaran, menjangkau lebih banyak karakteristik siswa.

Penggunaan video atau ilustrasi animasi membuat siswa yang biasanya pasif menjadi lebih terlibat. Mereka merasa dihargai karena gaya belajar mereka diakomodasi. Pembelajaran IPS pun menjadi tidak hanya lebih inklusif, tetapi juga lebih

demokratis secara pedagogis.

d. Efektivitas Media Visual dalam Meningkatkan Retensi Informasi

Media visual memiliki kekuatan dalam menciptakan pengalaman belajar yang melekat dalam memori siswa. Gambar, simbol, dan warna membantu otak mengorganisasi informasi lebih efisien. Dalam IPS, konsep seperti “proklamasi”, “demokrasi”, atau “struktur pemerintahan” yang abstrak dapat dibuat konkret melalui bagan atau ilustrasi.

Menurut Putra dan Dewi (2021), media visual mampu meningkatkan retensi memori siswa karena bersifat dual coding, yaitu penggabungan antara informasi verbal dan visual yang diproses secara bersamaan oleh otak. Hal ini membuat siswa tidak hanya mengingat informasi lebih lama, tetapi juga lebih cepat dalam menarik kembali informasi tersebut saat dibutuhkan.

Dalam praktik kelas, proses pemilihan umum di Indonesia. Siswa tidak hanya paham alurnya, tetapi bisa menjelaskan kembali menggunakan istilah sendiri. Ini menunjukkan bahwa media visual bukan hanya alat bantu, tetapi strategi belajar aktif yang menginternalisasi informasi secara mendalam.

e. Integrasi Teknologi Visual Interaktif dalam IPS SD

Perkembangan teknologi pendidikan saat ini memungkinkan guru menggunakan media visual berbasis digital seperti infografik interaktif, peta digital, augmented reality (AR), dan video pembelajaran. Teknologi ini meningkatkan daya tarik dan interaktivitas dalam pembelajaran IPS. Guru dapat merancang skenario belajar berbasis eksplorasi visual yang membuat siswa aktif mencari informasi, bukan sekadar menerima.

Riset oleh Ramadhani & Prasetya (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi visual interaktif meningkatkan partisipasi belajar siswa sebesar 50% dibandingkan media statis. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif dan komunikatif, yang sangat penting dalam pengembangan kompetensi sosial dalam IPS.

Sebagai guru, saya melihat bahwa penggunaan aplikasi seperti Google Earth dalam menjelaskan geografi Indonesia atau menggunakan timeline digital untuk sejarah perjuangan bangsa sangat membantu memperluas pemahaman siswa secara spasial dan temporal. Tren ini menunjukkan bahwa guru perlu adaptif dengan kemajuan teknologi untuk mempertahankan relevansi dan kualitas pembelajaran.

f. Tantangan dan Peluang Pengembangan Media Visual ke Depan

Meskipun media visual terbukti efektif, masih ada tantangan yang perlu diperhatikan. Beberapa sekolah dasar di daerah masih memiliki keterbatasan akses

terhadap infrastruktur teknologi yang memadai. Selain itu, guru perlu memiliki literasi media yang baik agar mampu memilih dan memanfaatkan media visual secara bijak dan tidak hanya bersifat dekoratif.

Penelitian dari Surya & Hamid (2023) mengingatkan bahwa media visual harus dikembangkan berdasarkan prinsip pedagogis, bukan sekadar mengikuti tren. Media visual harus sesuai dengan capaian pembelajaran dan mampu menstimulasi keterampilan berpikir kritis siswa, bukan sekadar menarik secara estetika.

Saya percaya bahwa dengan pelatihan guru yang berkelanjutan serta kolaborasi antar pendidik untuk mengembangkan media visual berbasis lokal, pembelajaran IPS di SD akan semakin kontekstual dan relevan. Ini adalah langkah nyata menuju transformasi pendidikan IPS yang adaptif dan humanis.

5. KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa media visual memegang peran sentral dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Dasar. Pertama, media visual terbukti mampu menjembatani keterbatasan kognitif siswa SD dengan menghadirkan representasi konkret dari konsep-konsep abstrak, sehingga meningkatkan pemahaman konseptual mereka. Kedua, media visual memperkuat konteks sosial dan budaya dalam materi IPS, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan membumi dalam kehidupan nyata siswa.

Ketiga, media visual memberikan ruang inklusif bagi berbagai gaya belajar siswa, termasuk siswa dengan kebutuhan khusus, dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan responsif. Keempat, penggunaan media visual mendukung retensi informasi secara signifikan, karena pendekatan dual coding yang menggabungkan elemen verbal dan visual terbukti lebih efektif dalam menyimpan dan mengingat informasi.

Kelima, integrasi media visual berbasis teknologi interaktif seperti peta digital dan infografik membuka peluang baru untuk mendorong pembelajaran yang lebih aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Namun, tantangan terkait keterbatasan fasilitas dan literasi media guru tetap menjadi pekerjaan rumah yang perlu diatasi melalui pelatihan berkelanjutan dan pengembangan media lokal yang relevan. Secara keseluruhan, media visual bukan sekadar alat bantu, melainkan strategi pedagogis strategis yang mampu merevolusi pembelajaran IPS menjadi lebih dinamis, adaptif, dan berorientasi pada pemahaman mendalam

6. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A., Saputra, E. E., & Suziman, A. (2025). Integrasi Pendekatan Teori Belajar

- Konstruktivisme Melalui Model Project-Based Learning pada Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 469-475.
- Hamid, A., & Sutrisno, D. (2021). Pendekatan kontekstual dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hasibuan, R., & Rasyid, A. (2022). Pemanfaatan media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 145–158.
- Hidayah, R., & Kurniawan, A. (2024). Inovasi media visual oleh guru dalam pembelajaran IPS: Studi kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(1), 45–57.
- Hidayat, R., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1043-1048.
- Kemendikbudristek. (2023a). Laporan Nasional Implementasi Media Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kemendikbudristek. (2023b). Laporan Tahunan Transformasi Digital di Sekolah Dasar. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lestari, M. D. (2023). Penerapan media visual interaktif untuk siswa berkebutuhan khusus dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Inklusif: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Inklusif*, 5(1), 33–45.
- Nasution, M., & Arifin, S. (2024). Preferensi gaya belajar siswa dan efektivitas media visual dalam pembelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Dasar*, 9(2), 102–115.
- Nasution, R., & Arifin, M. (2024). Pengaruh gaya belajar visual terhadap hasil belajar IPS dengan media grafis. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Media Pembelajaran*, 11(1), 23–34.
- Nurkencana, W. (2020). Efektivitas media visual dalam meningkatkan daya serap materi IPS pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 59–67.
- Parisu, C. Z. L., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Integrasi Nilai Multikultural dalam Materi IPS terhadap Sikap Kebhinekaan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 31-39.
- Pramesti, N., & Lestari, W. (2023). Strategi visualisasi materi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan retensi dan pemahaman konsep. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(4), 233–246.

- Putra, R. A., & Dewi, N. K. (2021). Dual coding theory dan retensi informasi pada pembelajaran IPS berbantuan media visual. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 112–120.
- Rahayu, I., Mahardika, B., & Sari, F. (2022). Pengaruh penggunaan media visual terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 8(3), 148–160.
- Rahayu, S., Nugraheni, L., & Prasetya, R. (2022). Efektivitas infografis dan peta tematik dalam meningkatkan pemahaman IPS siswa SD. *Jurnal Media Pembelajaran Inovatif*, 8(2), 76–85.
- Ramadhani, R., & Prasetya, D. H. (2022). Media visual interaktif dan dampaknya terhadap partisipasi belajar IPS siswa SD. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 14(1), 27–39.
- Saputra, E. E. (2024). Pengembangan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar dalam Konteks Pendidikan Multikultural Pada Mata Pelajaran IPS. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 158-164.
- Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2025). Perilaku Sosial Dalam Konteks Pendidikan Multikultural. *Jurnal Konseling dan Psikologi Indonesia*, 1(1), 21-31.
- Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Gaya Kognitif terhadap Sikap Sosial. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(3), 524-537.
- Sukardi, A. (2021). Media visual sebagai sarana meningkatkan minat dan pemahaman IPS pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(3), 178–190.
- Surya, I. P., & Hamid, F. (2023). Pengembangan media visual berbasis kontekstual untuk pembelajaran IPS SD. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 13(2), 101–115.
- Syamsidar, A., & Putra, F. H. (2021). Media visual sebagai alat bantu pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 9(3), 101–109.
- Syamsidar, N., & Putra, R. A. (2021). Efektivitas media visual dalam meningkatkan pemahaman materi IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 88–99.
- Wulandari, S., & Suherman, D. (2023a). Integrasi media visual interaktif berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Inovatif*, 10(2), 120–134.
- Wulandari, T., & Suherman, D. (2023b). Pembelajaran multisensorik berbasis media visual dalam pendidikan IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPS*, 10(2), 55–67.