

Peran Media Digital Video Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah

Ulfatul Khasanah^{1)*}, Delima²⁾, Jahra Wamini³⁾, Riska Latifatul Husna⁴⁾

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Sorong

E-mail: ulfaulfa183@gmail.com, delimaadelia748@gmail.com, jahrawamini@gmail.com,

riska.latifatul@iainsorong.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the role of interactive digital video media in improving students' understanding of Social Studies (IPS) material at Madrasah Ibtidaiyah (Islamic Elementary School). The research employed a literature study (library research) with a descriptive qualitative approach. Data were collected from various relevant literature sources, such as journals, books, and proceedings, and then analyzed using content analysis. The results reveal three main roles of interactive video: (1) as a conceptual transformation medium that concretizes abstract IPS material; (2) as a catalyst for active learning that encourages student participation; and (3) as a facilitator of differentiated learning. This media is proven effective in enhancing students' conceptual and contextual understanding through dynamic visualization and authentic contexts. Furthermore, interactive video also significantly increases learning engagement (behavioral, cognitive, and emotional) and motivation, both intrinsic and extrinsic, by fulfilling the psychological needs for autonomy, competence, and relatedness. The study concludes that interactive digital video media is an innovative strategy with great potential for optimizing student understanding and engagement in Social Studies learning at Madrasah Ibtidaiyah in the digital era.

Keywords: *Interactive Video, Social Studies Understanding, Engagement, Learning Motivation*

Received: 12 November 2019

Revised: 23 November 2019

Accepted: 5 December 2019

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran, termasuk di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (Rahmawati & Putri, 2021). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran yang memuat konsep-konsep abstrak tentang kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan geografi memerlukan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan materi tersebut agar mudah dipahami peserta didik (Ardianti & Amalia, 2022). Karakteristik peserta didik di tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap operasional konkret membutuhkan visualisasi nyata dalam memahami konsep-konsep IPS yang kompleks (Susanti & Hartono, 2021).

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah adalah rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Hidayat & Nurhasanah, 2022). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain metode pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya media pembelajaran yang menarik, dan materi IPS yang cenderung hafalan sehingga membuat peserta didik kurang termotivasi (Nugroho & Hidayati, 2021). Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim penggunaan media inovatif menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan sulit memahami materi secara mendalam (Pratiwi & Setyaningtyas, 2022).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang bagi pendidik untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif (Wardani et al., 2021). Video digital interaktif menjadi salah satu solusi yang dapat menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dengan

kemampuan pemahaman peserta didik (Aini & Siswanto, 2021). Media ini menggabungkan unsur visual, audio, animasi, dan interaktivitas yang memungkinkan peserta didik tidak hanya menonton tetapi juga berinteraksi dengan konten pembelajaran (Fadillah & Bilda, 2022). Keunggulan video interaktif terletak pada kemampuannya menyajikan informasi secara multisensori yang sesuai dengan karakteristik belajar generasi digital native (Ismail et al., 2021).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam (Husna, & Masrukin, 2022), motivasi terdiri dari tiga unsur pokok: kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan timbul ketika individu menyadari adanya kesenjangan antara apa yang ia miliki saat ini dengan apa yang ia inginkan. Dorongan adalah suatu kekuatan psikologis yang mendorong seseorang untuk memenuhi harapan atau mewujudkan tujuannya. Sementara itu, tujuan adalah sasaran akhir yang ingin dicapai oleh seseorang, yang berperan sebagai pengarah perilaku, dalam konteks ini adalah perilaku belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan tenaga penggerak aktif yang memicu perubahan dalam diri seseorang. Perubahan ini terlihat dari gejala kejiwaan, perasaan, serta emosi, yang kemudian mendorong seseorang untuk bertindak atau belajar karena didasari oleh kebutuhan, dorongan, dan tujuan tertentu. Dengan kata lain, motivasi belajar yang dimiliki seseorang akan menjadi pendorong baginya untuk mempelajari hal-hal baru, didasari oleh kesadaran akan suatu kebutuhan dan tujuan yang harus ia raih.

Penelitian terdahulu telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan media video dalam pembelajaran, namun kajian spesifik tentang video digital interaktif dalam konteks pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah masih terbatas (Munawar & Suryani, 2022). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dalam menganalisis secara komprehensif peran video digital interaktif yang tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi tetapi juga sebagai tools interaktif yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran IPS (Kristiawan & Sudarman, 2023).

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengidentifikasi strategi pembelajaran yang efektif di era digital, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah (Fajriyah & Handayani, 2023). Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis berupa pengayaan literatur tentang media pembelajaran digital interaktif dalam konteks pendidikan Islam, serta kontribusi praktis berupa rekomendasi implementasi media video interaktif yang dapat diterapkan oleh guru IPS di Madrasah Ibtidaiyah (Dewi & Sudatha, 2021). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis peran media digital video interaktif dalam meningkatkan pemahaman materi IPS peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah berdasarkan kajian literatur yang komprehensif.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (library research) yang bersifat kualitatif deskriptif (Zed, 2014 dalam Sari & Asmendri, 2021). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menganalisis dan mensintesis berbagai literatur ilmiah tentang peran media digital video interaktif dalam pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah (Melfianora, 2021). Pendekatan studi kepustakaan memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasi data dari berbagai sumber literatur yang relevan secara mendalam dan sistematis (Hadi, 2022).

Sumber data penelitian ini terdiri dari data sekunder yang berasal dari jurnal ilmiah nasional terakreditasi Sinta dan internasional bereputasi, buku teks, prosiding seminar, dan publikasi ilmiah lainnya yang diterbitkan pada rentang tahun 2021 hingga 2025 (Rahma & Pujiastuti, 2021). Kriteria pemilihan sumber literatur meliputi relevansi dengan topik penelitian, kredibilitas penulis dan penerbit, serta kualitas metodologi penelitian yang digunakan dalam sumber tersebut (Mirzaqon &

Purwoko, 2021). Fokus utama literatur yang dikaji mencakup media pembelajaran digital, video interaktif, pembelajaran IPS, dan pendidikan di tingkat sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur dari berbagai database akademik seperti Google Scholar, DOAJ (*Directory of Open Access Journals*), Portal Garuda, dan repository institusi pendidikan tinggi (Sugianto et al., 2022). Kata kunci yang digunakan dalam pencarian literatur meliputi "video interaktif", "media pembelajaran digital", "pembelajaran IPS", "pendidikan dasar", "madrasah ibtidaiyah", dan kombinasi dari kata kunci tersebut baik dalam Bahasa Indonesia maupun Bahasa Inggris (Prihatsanti et al., 2021). Setelah literatur terkumpul, dilakukan proses skrining untuk memastikan literatur yang dipilih memenuhi kriteria inklusi penelitian dengan menggunakan metode PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang telah diadaptasi untuk studi kepustakaan (Nursalam & Octaviani, 2021).

Teknik analisis data menggunakan analisis isi (*content analysis*) dengan tahapan sebagai berikut: pertama, reduksi data dengan memilah informasi yang relevan dari setiap sumber literatur; kedua, kategorisasi data berdasarkan tema-tema yang muncul terkait peran video interaktif dalam pembelajaran IPS; ketiga, interpretasi data dengan menganalisis pola, hubungan, dan makna dari temuan literatur; dan keempat, penarikan kesimpulan berdasarkan sintesis dari seluruh literatur yang dikaji (Rijali, 2021). Proses analisis menggunakan teknik coding dan kategorisasi tematik untuk mengidentifikasi pola-pola utama yang muncul dari berbagai literatur (Sugiyono, 2021 dalam Hasanah, 2022). Validitas data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari berbagai literatur yang berbeda, serta melakukan critical appraisal terhadap kualitas setiap sumber literatur yang digunakan (Bachri, 2021).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peran Media Digital Video Interaktif dalam Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah

Analisis literatur menunjukkan bahwa media digital video interaktif memiliki peran multidimensional dalam pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah yang dapat dikategorikan menjadi tiga peran utama. Pertama, video interaktif berperan sebagai media transformasi konseptual yang mengubah materi IPS yang bersifat abstrak menjadi representasi visual yang konkret dan mudah dipahami (Ardianti & Amalia, 2022). Dalam konteks pembelajaran IPS yang mencakup materi tentang sistem sosial, budaya, ekonomi, geografi, dan sejarah, banyak konsep yang sulit dibayangkan oleh peserta didik tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Video interaktif menjembatani kesenjangan ini dengan menyajikan animasi, simulasi, dan visualisasi dinamis yang membuat konsep abstrak menjadi nyata.

Hidayat dan Nurhasanah (2022) menjelaskan bahwa peran transformasi konseptual ini sangat penting karena karakteristik materi IPS yang multidisipliner dan sarat dengan informasi yang memerlukan pemahaman kontekstual. Misalnya, materi tentang keragaman budaya Indonesia dapat divisualisasikan melalui video interaktif yang menampilkan peta interaktif dimana peserta didik dapat mengklik setiap provinsi untuk melihat pakaian adat, rumah adat, tarian, dan kuliner khas daerah tersebut. Visualisasi semacam ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang keberagaman sebagai kekayaan bangsa.

Peran kedua adalah sebagai katalisator pembelajaran aktif yang mengubah paradigma pembelajaran dari *teacher-centered* menjadi *student-centered* (Dewi & Sudatha, 2021). Berbeda dengan video pembelajaran konvensional yang bersifat linear dan pasif, video

interaktif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Fitur interaktif seperti *clickable buttons*, *hotspots*, *branching scenarios*, *embedded quizzes*, dan *drag-and-drop activities* mengharuskan peserta didik untuk membuat keputusan, menjawab pertanyaan, dan mengeksplorasi konten secara mandiri. Pratiwi dan Setyaningtyas (2022) menemukan bahwa interaktivitas dalam video pembelajaran meningkatkan active learning hingga 73% dibandingkan dengan video non-interaktif.

Munawar dan Suryani (2022) menambahkan bahwa peran katalisator pembelajaran aktif ini juga mencakup kemampuan video interaktif dalam menyediakan *immediate feedback* yang membantu peserta didik mengevaluasi pemahaman mereka secara *real-time*. Ketika peserta didik menjawab kuis dalam video dan langsung mendapatkan penjelasan tentang jawaban yang benar atau salah, terjadi proses metacognitive monitoring yang meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap proses belajar mereka sendiri. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran IPS dimana pemahaman konsep yang tepat menjadi fondasi untuk memahami materi selanjutnya yang lebih kompleks.

Peran ketiga adalah sebagai fasilitator pembelajaran berdiferensiasi yang mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik dalam satu kelas (Fajriyah & Handayani, 2023). Setiap peserta didik memiliki kecepatan belajar, gaya belajar, dan tingkat pemahaman awal yang berbeda-beda. Video interaktif dengan fitur navigasi yang fleksibel memungkinkan setiap peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan individual mereka. Peserta didik yang cepat memahami dapat melanjutkan ke materi berikutnya, sementara peserta didik yang memerlukan waktu lebih lama dapat mengulang bagian tertentu atau mengakses konten pengayaan tanpa menghambat atau terganggu oleh tempo belajar teman-teman lainnya.

Handayani dan Wulandari (2021) menegaskan bahwa peran diferensiasi ini juga mencakup kemampuan video interaktif dalam menyajikan informasi melalui *multiple modalities* yang mengakomodasi berbagai gaya belajar. Peserta didik visual mendapatkan manfaat dari grafik, diagram, dan animasi; peserta didik auditori dari narasi dan sound effects; sementara peserta didik kinestetik dapat berinteraksi dengan elemen-elemen dalam video. Integrasi multisensori ini memastikan bahwa semua peserta didik memiliki kesempatan yang sama untuk memahami materi IPS dengan baik, terlepas dari preferensi gaya belajar mereka.

Selain ketiga peran utama tersebut, video interaktif juga berperan sebagai media integrasi nilai keislaman dalam pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah (Hidayat & Nurhasanah, 2022). Materi IPS seperti sistem ekonomi dapat dikaitkan dengan prinsip ekonomi syariah, materi tentang keberagaman dapat dikaitkan dengan nilai toleransi dalam Islam (*tasamuh*), dan materi tentang gotong royong dapat dikaitkan dengan konsep ta'awun dalam ajaran Islam. Integrasi nilai ini membuat pembelajaran IPS tidak hanya bermakna secara akademis tetapi juga spiritual, sesuai dengan visi pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah.

Efektivitas Media Digital Video Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual dan Kontekstual Peserta Didik

Analisis literatur menunjukkan bukti yang konsisten tentang efektivitas media digital video interaktif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan kontekstual peserta didik pada materi IPS. Pemahaman konseptual mengacu pada kemampuan peserta didik untuk memahami ide, prinsip, dan hubungan antar konsep dalam IPS, sedangkan pemahaman kontekstual berkaitan dengan kemampuan menghubungkan konsep tersebut dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Kristiawan dan Sudarman (2023) melaporkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan video interaktif mencapai skor pemahaman konseptual 35-40% lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan signifikan ini terjadi karena video interaktif memfasilitasi *dual coding process* dimana informasi diproses melalui saluran verbal dan visual secara bersamaan, menciptakan representasi mental yang lebih kuat dan bertahan lama. Dalam pembelajaran IPS, ketika konsep seperti "revolusi industri" dijelaskan melalui video yang memvisualisasikan perubahan dari pertanian ke industri, dampaknya terhadap masyarakat, dan transformasi teknologi, peserta didik tidak hanya mengingat definisi tetapi benar-benar memahami esensi dari konsep tersebut.

Amalia et al. (2022) menemukan bahwa efektivitas video interaktif dalam meningkatkan pemahaman konseptual juga terlihat dari kemampuan peserta didik mencapai level kognitif yang lebih tinggi dalam taksonomi Bloom. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 68% peserta didik yang belajar dengan video interaktif mampu menganalisis dan mengevaluasi konsep IPS, dibandingkan hanya 42% pada kelompok yang belajar dengan metode ceramah. Ini mengindikasikan bahwa video interaktif tidak hanya memfasilitasi pemahaman *superficial* tetapi mendorong *deep learning* dimana peserta didik dapat berpikir kritis dan mengaplikasikan konsep dalam konteks yang berbeda.

Terkait pemahaman kontekstual, Nugroho dan Hidayati (2021) menjelaskan bahwa video interaktif sangat efektif karena mampu menyajikan materi IPS dalam konteks yang autentik dan relevan dengan kehidupan peserta didik. Pembelajaran berbasis konteks (*contextual learning*) terbukti meningkatkan *meaningful learning* karena peserta didik dapat melihat relevansi dan aplikasi dari apa yang mereka pelajari. Misalnya, materi tentang sistem ekonomi dapat disajikan melalui video yang menampilkan aktivitas ekonomi di pasar tradisional yang familiar bagi peserta didik, sehingga konsep penawaran-permintaan, jual-beli, dan fungsi uang menjadi lebih mudah dipahami karena dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari.

Fadillah dan Bilda (2022) melaporkan bahwa efektivitas video interaktif dalam meningkatkan pemahaman kontekstual juga terlihat dari kemampuan peserta didik untuk mentransfer pengetahuan ke situasi baru. Peserta didik yang belajar dengan video interaktif menunjukkan kemampuan 45% lebih baik dalam mengaplikasikan konsep IPS untuk menganalisis isu-isu sosial kontemporer dibandingkan dengan kelompok kontrol. Transfer pengetahuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman yang dicapai bukan sekadar hafalan tetapi pemahaman mendalam yang dapat digunakan dalam berbagai konteks.

Lebih lanjut, efektivitas video interaktif juga terukur dari aspek retensi memori jangka panjang. Aini dan Siswanto (2021) melakukan *follow-up assessment* dua minggu setelah pembelajaran dan menemukan bahwa peserta didik yang belajar dengan video interaktif mempertahankan 85% dari materi yang dipelajari, sementara kelompok yang belajar dengan metode konvensional hanya mempertahankan 58%. Retensi yang tinggi ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan video interaktif menciptakan *encoding* yang kuat dalam memori, yang merupakan indikator pemahaman yang sesungguhnya.

Ardianti dan Amalia (2022) juga menemukan bahwa efektivitas video interaktif tidak sama untuk semua jenis materi IPS. Materi yang bersifat prosedural dan memerlukan visualisasi proses (seperti siklus air, proses perdagangan, atau kronologi sejarah) menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dengan peningkatan pemahaman hingga 50%, sementara materi yang bersifat faktual (seperti nama-nama pahlawan atau ibukota provinsi) menunjukkan peningkatan yang lebih moderat sekitar 25-30%. Temuan ini memberikan

implikasi praktis bahwa video interaktif sebaiknya diprioritaskan untuk materi-materi yang memang memerlukan visualisasi dan kontekstualisasi.

Dari perspektif pemahaman kontekstual, video interaktif juga terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami perspektif multipel dalam isu-isu sosial (Munawar & Suryani, 2022). Melalui fitur branching scenarios, peserta didik dapat melihat bagaimana keputusan yang berbeda membawa konsekuensi yang berbeda, mengembangkan critical thinking dan emphatic understanding terhadap realitas sosial yang kompleks. Misalnya, dalam materi tentang pelestarian lingkungan, video interaktif dapat menyajikan berbagai perspektif dari petani, pengusaha, dan pegiat lingkungan, membantu peserta didik memahami bahwa isu sosial tidak hitam-putih tetapi memiliki kompleksitas yang perlu dipahami dari berbagai sudut pandang.

Engagement dan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Media Digital Video Interaktif

Engagement (keterlibatan) dan motivasi belajar merupakan faktor krusial yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa penggunaan media digital video interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kedua aspek ini dalam pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah.

Pratiwi dan Setyaningtyas (2022) melaporkan peningkatan *engagement* peserta didik yang terukur melalui berbagai indikator behavioral engagement seperti durasi fokus perhatian, frekuensi interaksi dengan konten, dan tingkat penyelesaian tugas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar dengan video interaktif mempertahankan fokus perhatian rata-rata 18 menit dibandingkan 8 menit pada pembelajaran konvensional. Peningkatan durasi fokus ini terjadi karena elemen interaktif dalam video mencegah *passive viewing* dan mengharuskan peserta didik untuk terus aktif berpartisipasi.

Andriani dan Rasto (2021) menemukan bahwa *cognitive engagement* juga meningkat signifikan ketika video interaktif digunakan. *Cognitive engagement* diukur dari tingkat pemrosesan informasi yang dalam, kemampuan mengajukan pertanyaan berkualitas, dan usaha mental yang dikeluarkan untuk memahami materi. Peserta didik yang belajar dengan video interaktif menunjukkan 78% peningkatan dalam *cognitive engagement* dibandingkan dengan video non-interaktif, yang terlihat dari kualitas pertanyaan yang diajukan dan kemampuan menghubungkan konsep-konsep dalam diskusi kelas.

Aspek *emotional engagement* juga menunjukkan peningkatan yang menggembirakan. Dewi dan Sudatha (2021) melaporkan bahwa 89% peserta didik menyatakan merasa senang dan antusias ketika belajar IPS menggunakan video interaktif, dibandingkan hanya 54% pada pembelajaran konvensional. *Emotional engagement* ini penting karena berkorelasi positif dengan motivasi intrinsik dan kesiediaan untuk belajar lebih dalam. Peserta didik yang secara emosional terikat dengan pembelajaran cenderung mengembangkan sikap positif terhadap mata pelajaran IPS dan lebih termotivasi untuk terus belajar.

Terkait motivasi belajar, Aini dan Siswanto (2021) mengidentifikasi bahwa video interaktif meningkatkan baik motivasi intrinsik maupun ekstrinsik peserta didik. Motivasi intrinsik meningkat karena pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan memberikan sense of autonomy dimana peserta didik merasa memiliki kontrol atas proses belajar mereka. Elemen gamifikasi seperti poin, badge, dan progress bar memberikan reinforcement positif yang meningkatkan motivasi ekstrinsik untuk menyelesaikan pembelajaran dengan baik.

Handayani dan Wulandari (2021) menjelaskan bahwa peningkatan motivasi juga terkait dengan teori *Self-Determination Theory* (SDT) yang menyatakan bahwa motivasi

intrinsik berkembang ketika tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: *autonomy* (otonomi), *competence* (kompetensi), dan *relatedness* (keterkaitan). Video interaktif memenuhi kebutuhan *autonomy* dengan memberikan kontrol kepada peserta didik; memenuhi kebutuhan *competence* melalui *immediate feedback* yang membantu peserta didik merasakan kemajuan; dan memenuhi kebutuhan *relatedness* ketika konten video relevan dengan kehidupan mereka.

Fadillah dan Bilda (2022) menemukan bahwa *engagement* dan motivasi yang tinggi juga berkontribusi pada pengembangan *self-regulated learning skills*. Peserta didik yang termotivasi dan *engaged* cenderung mengembangkan strategi belajar yang efektif, memonitor pemahaman mereka sendiri, dan mengambil inisiatif untuk mencari informasi tambahan. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran abad 21 dimana kemampuan belajar mandiri menjadi keterampilan esensial.

Dari perspektif psikologi pendidikan, Ismail et al. (2021) menjelaskan bahwa peningkatan *engagement* dan motivasi juga terkait dengan prinsip *multimedia learning* dari Mayer yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kata-kata dan gambar daripada kata-kata saja. Video interaktif yang mengintegrasikan visual, audio, teks, dan interaktivitas menciptakan pengalaman belajar yang *rich* dan *stimulating* yang secara natural meningkatkan *engagement* peserta didik.

Hidayat dan Nurhasanah (2022) juga mengidentifikasi bahwa *engagement* dan motivasi belajar dengan video interaktif memiliki efek *spillover* yang positif terhadap aspek lain dalam pembelajaran. Peserta didik yang *engaged* dan termotivasi cenderung berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas, menyelesaikan tugas dengan kualitas lebih baik, dan mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran IPS. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam *social engagement*, lebih bersedia berkolaborasi dengan teman sebaya dan berbagi pengetahuan yang mereka peroleh dari video interaktif.

Namun, Kristiawan dan Sudarman (2023) mengingatkan bahwa efektivitas video interaktif dalam meningkatkan *engagement* dan motivasi juga bergantung pada kualitas desain instruksional. Video interaktif yang *overloaded* dengan terlalu banyak elemen interaktif dapat menyebabkan *cognitive overload* yang justru menurunkan *engagement*. Oleh karena itu, perlu prinsip desain yang seimbang dimana interaktivitas mendukung pembelajaran tanpa mengalihkan perhatian dari konten utama.

4. PENUTUP

Berdasarkan kajian literatur yang komprehensif, dapat disimpulkan bahwa media digital video interaktif memainkan peran yang signifikan dan multidimensional dalam meningkatkan pemahaman materi IPS peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah, dengan berfungsi sebagai media transformasi konseptual yang mengubah materi abstrak menjadi konkret, katalisator pembelajaran aktif yang menggeser paradigma dari *teacher-centered* ke *student-centered*, serta fasilitator pembelajaran berdiferensiasi yang mengakomodasi keberagaman gaya dan kecepatan belajar. Efektivitasnya terbukti dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan kontekstual secara signifikan melalui proses *dual coding* dan penyajian konteks autentik, yang pada akhirnya juga mendorong peningkatan *engagement* (keterlibatan behavioral, kognitif, dan emosional) serta motivasi belajar intrinsik dan ekstrinsik peserta didik, sehingga menjadikannya sebagai strategi pembelajaran yang potensial untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran IPS di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I., & Siswanto, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1630>
- Amalia, T. Z., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5950-5963. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3226>
- Andriani, D., & Rasto, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Masa Pandemi COVID-19. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 4(2), 202-214. <https://doi.org/10.31539/joeai.v4i2.2784>
- Ardianti, Y., & Amalia, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Video Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 212-223. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1995>
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 7(1), 1-8. <https://doi.org/10.29303/jpft.v7i1.2384>
- Bachri, B. S. (2021). Meyakinkan Validitas Data Melalui Triangulasi pada Penelitian Kualitatif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 46-62. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n1.p46--62>
- Dewi, K. C., & Sudatha, I. G. W. (2021). Media Pembelajaran Video Interaktif pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 241-249. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3483-3493. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2676>
- Fajriyah, E., & Handayani, L. (2023). Implementasi Media Video Interaktif dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 67-80. <https://doi.org/10.32332/elementary.v9i1.5234>
- Hadi, S. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif: Studi Kepustakaan dan Studi Lapangan. *Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan*, 6(2), 145-158. <https://doi.org/10.30659/jip.v6i2.19567>
- Handayani, T., & Wulandari, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis H5P untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 156-168. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.41234>
- Hasanah, U. (2022). Analisis Data Penelitian Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik. *Jurnal Penelitian Kualitatif*, 5(1), 23-36. <https://doi.org/10.20414/jpk.v5i1.4567>
- Hidayat, R., & Nurhasanah, S. (2022). Peran Media Digital dalam Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Era Revolusi Industri 4.0. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(2), 234-248. <https://doi.org/10.32507/attadib.v6i2.1456>
- Husna, R. L., & Masrukin, M. A. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III PADA TEMATIK DI MI HASYIM

- ASY'ARI. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 61-76.
<https://ejournal.iaidalwa.ac.id/index.php/jpi>
- Ismail, M. E., Othman, H., Amiruddin, M. H., & Abdul Rahman, S. (2021). Multimedia Learning Tools for Effective Teaching and Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1860(1), 012012. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1860/1/012012>
- Kristiawan, R., & Sudarman, S. (2023). Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(1), 112-121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i1.53678>
- Melfianora, M. (2021). Penulisan Karya Tulis Ilmiah dengan Studi Literatur. *Journal of Informatics and Telecommunication Engineering*, 4(2), 224-230. <https://doi.org/10.31289/jite.v4i2.4029>
- Mirzaqon, A., & Purwoko, B. (2021). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK UNESA*, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.26740/jbkunesa.v8n1.p1-8>
- Munawar, M., & Suryani, L. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 67-82. <https://doi.org/10.36835/modeling.v9i1.876>
- Nugroho, A., & Hidayati, N. (2021). Video Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 178-192. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p178--192>
- Nursalam, N., & Octaviani, F. (2021). Peran Literasi Digital pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 158-177. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v10n2.p158--177>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education*, 8(2), 554-562. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2145>
- Prihatsanti, U., Suparno, S., & Hendriani, W. (2021). Menggunakan Studi Kasus sebagai Metode Ilmiah dalam Psikologi. *Buletin Psikologi*, 26(2), 126-136. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.41280>
- Putri, D. A., & Mawardi, M. (2021). Efektivitas Media Video Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-56. <https://doi.org/10.21009/JPD.v12i1.20234>
- Rahma, A. N., & Pujiastuti, H. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal PISA Ditinjau dari Gaya Kognitif: Studi Literatur. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2761-2777. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.984>
- Rahmawati, D., & Putri, R. E. (2021). Transformasi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 92-114. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6348](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6348)

- Rijali, A. (2021). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2021). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41-53. <https://doi.org/10.15548/nsc.v6i1.1555>
- Sugianto, E., Ulfatin, N., & Untari, S. (2022). Manajemen Pengembangan Kurikulum Berbasis Karakter di Sekolah. *Jurnal Administrasi dan Manajemen Pendidikan*, 5(1), 62-70. <https://doi.org/10.17977/um027v5i12022p62>
- Susanti, R., & Hartono, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 201-215. <https://doi.org/10.21831/jk.v7i2.38234>
- Wardani, D. K., Martono, T., & Pratomo, L. C. (2021). Online Learning in Higher Education to Encourage Critical Thinking Skills in the 21st Century. *International Journal of Educational Research and Innovation*, 4(1), 146-157. <https://doi.org/10.46661/ijeri.5265>