

**Efektivitas Penggunaan Teknologi Multimedia Dalam
Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar**

Kamarudin^{1*}

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Tenggara

*Author Correspondence. Email : aditfurqon71@gmail.com

<i>Informasi Artikel</i>	Abstract
<p>Kata Kunci: Multimedia, IPS, Efektivitas, Sekolah Dasar, Pembelajaran IPS</p> <p>Article history: Submitted: 03-05-25 Final Revised: 18-05-25 Accepted: 09-06-25 Published: 01-07-25</p>	<p>Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar sering kali dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa. Padahal, materi IPS sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari dan seharusnya bisa menjadi pelajaran yang menyenangkan. Dalam era digital saat ini, teknologi multimedia membuka peluang baru untuk mengubah cara pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Melalui video, animasi, dan simulasi interaktif, siswa tidak hanya belajar dari buku, tetapi juga mengalami sendiri proses belajar yang lebih visual dan interaktif. Artikel ini mengajak pembaca untuk melihat bagaimana teknologi multimedia dapat menjadi solusi kreatif dalam mengatasi kebosanan siswa terhadap materi IPS. Dengan pendekatan yang lebih menarik, siswa didorong untuk aktif berpikir, terlibat, dan memahami materi secara lebih dalam. Tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, teknologi ini juga membantu membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu siswa selama proses belajar. Penggunaan multimedia tentu tidak bisa dipisahkan dari tantangan, seperti keterbatasan fasilitas atau kesiapan guru dalam mengelola teknologi. Namun, dengan perencanaan yang matang dan pelatihan yang tepat, multimedia dapat menjadi jembatan antara dunia digital dan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar. Artikel ini memberikan gambaran tentang potensi besar multimedia dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan relevan dengan zaman.</p>
<i>Article Info</i>	Abstract
<p>Keywords: Multimedia, Social Studies, Effectiveness, Elementary School, Social Studies Learning</p> <p>Article history: Submitted: 03-05-25 Final Revised: 18-05-25 Accepted: 09-06-25 Published: 01-07-25</p>	<p><i>Learning Social Studies (IPS) in elementary schools is often considered monotonous and less interesting for students. In fact, IPS material is very close to everyday life and should be a fun lesson. In today's digital era, multimedia technology opens up new opportunities to change the way learning becomes more lively and meaningful. Through videos, animations, and interactive simulations, students not only learn from books, but also experience a more visual and interactive learning process. This article invites readers to see how multimedia technology can be a creative solution to overcome student boredom with IPS material. With a more interesting approach, students are encouraged to actively think, get involved, and understand the material more deeply. Not only does it improve conceptual understanding, this technology also helps to arouse students' enthusiasm and curiosity during the learning process. The use of multimedia certainly cannot be separated from challenges, such as limited facilities or teacher readiness in managing technology. However, with careful planning and proper training, multimedia can be a bridge between the digital world and the learning needs of elementary school students. This article provides an overview of the great potential of multimedia in creating a learning atmosphere that is more interesting, fun, and relevant to the times.</i></p>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, khususnya di jenjang sekolah dasar. Penggunaan teknologi multimedia—yang mencakup gabungan teks, gambar, audio, video, dan animasi telah menjadi alternatif yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Sudrajat dan Hermawan (2020) multimedia dalam pembelajaran mampu memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik usia dini. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memuat banyak konsep yang bersifat teoritis dan kontekstual.

IPS sebagai mata pelajaran yang memuat nilai-nilai sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah, menuntut metode pengajaran yang kontekstual dan bermakna. Pembelajaran IPS di sekolah dasar sering kali dianggap membosankan karena masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku teks semata (Mustika & Lestari, 2021). Dalam konteks ini, penggunaan multimedia dapat menjadi jembatan yang menjadikan materi IPS lebih hidup dan mudah dicerna oleh siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Nurkholis dan Prasetya (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi dan daya serap siswa dalam memahami materi IPS.

Selain memberikan manfaat kognitif, teknologi multimedia juga terbukti mampu membangun motivasi dan minat belajar peserta didik. Seperti dijelaskan oleh Yuliana dan Hamzah (2023) integrasi multimedia dalam proses belajar mengajar mendorong siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Motivasi ini menjadi elemen penting dalam pembelajaran IPS, yang menuntut keterlibatan emosional siswa dalam memahami kehidupan sosial masyarakat.

Namun demikian, efektivitas penggunaan multimedia tidak lepas dari tantangan. Infrastruktur yang terbatas, keterampilan guru dalam mengelola media digital, serta kesiapan peserta didik menjadi faktor penentu keberhasilan implementasinya. Menurut Hidayat dan Komalasari (2021) keberhasilan integrasi multimedia dalam pembelajaran sangat tergantung pada kesiapan guru dalam merancang dan mengelola materi ajar berbasis digital. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi bukanlah solusi instan, melainkan alat yang membutuhkan strategi dan pemahaman pedagogis yang matang.

Lebih lanjut, dalam studi yang dilakukan oleh Kartika dan Supriadi (2020) ditemukan bahwa guru yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi cenderung

menggunakan multimedia hanya sebagai pelengkap, bukan sebagai bagian integral dari strategi pembelajaran. Padahal, pemanfaatan multimedia yang optimal menuntut desain pembelajaran yang mengintegrasikan unsur interaktivitas dan pengalaman belajar yang mendalam.

Dari sisi kurikulum, penggunaan teknologi multimedia juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif. Menurut Syafrudin dan Anwar (2024) multimedia memungkinkan pengembangan keterampilan tersebut melalui penyajian materi yang variatif dan menantang, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Meskipun sebagian besar penelitian mendukung efektivitas multimedia, terdapat pula pandangan yang kritis terhadap implementasinya, terutama jika penggunaannya tidak dibarengi dengan strategi pembelajaran yang tepat. Sari dan Nugroho (2023) mengingatkan bahwa penggunaan multimedia yang berlebihan tanpa kontrol pedagogis justru dapat menurunkan fokus belajar siswa dan menciptakan ketergantungan terhadap visualisasi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi digital dalam dunia pendidikan merupakan media modern yang mendukung proses pembelajaran berbasis data dan konektivitas. Pada jenjang sekolah dasar, teknologi ini telah mengubah cara belajar menjadi lebih aktif dan interaktif. Astuti (2021) menjelaskan bahwa penggunaan perangkat seperti tablet dan aplikasi simulasi dapat membantu visualisasi konsep ilmiah yang sulit dipahami siswa secara abstrak. Hal ini diperkuat oleh Nurhayati (2022) yang menegaskan bahwa teknologi digital memungkinkan siswa belajar tidak hanya di ruang kelas, tetapi juga dari berbagai tempat dengan koneksi internet.

Dalam pembelajaran IPA, teknologi digital sangat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang tidak bisa diamati secara langsung. Misalnya, simulasi tentang proses fotosintesis atau pergerakan planet memungkinkan siswa berinteraksi secara virtual dengan objek ilmiah. Lestari dan Prasetya (2020) menyatakan bahwa siswa yang menggunakan teknologi dalam pembelajaran IPA memiliki pemahaman konsep yang lebih baik dibandingkan yang hanya menggunakan buku. Namun, Sari (2023) mengingatkan bahwa literasi digital guru menjadi faktor penting agar teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal.

Pendekatan konstruktivisme dan konektivisme menjadi dasar teori yang relevan untuk menjelaskan bagaimana siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman

digital. Putra (2021) menyebutkan bahwa media simulasi mendukung konstruktivisme karena memungkinkan siswa membangun pemahaman sendiri melalui interaksi langsung. Sementara itu, Puspitasari (2022) menyoroti pentingnya konektivisme dalam pembelajaran digital karena siswa dapat membangun jaringan informasi dan belajar dari berbagai sumber digital yang tersedia.

Keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas juga dapat dikembangkan melalui pembelajaran IPA berbasis teknologi. Siregar (2020) menyebutkan bahwa penggunaan proyek berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Selain itu, Dewi dan Nugroho (2021) menambahkan bahwa kerja sama dalam proyek digital memperkuat keterampilan kolaboratif dan komunikasi sejak usia dini. Namun, Hasanah (2023) menekankan bahwa guru tetap perlu merancang pembelajaran berbasis teknologi dengan tujuan yang jelas agar hasilnya optimal.

Peran guru dalam mengoptimalkan teknologi digital tidak bisa diabaikan. Kurniawati (2021) mengungkapkan bahwa banyak guru masih mengalami kendala dalam menggunakan teknologi secara efektif. Maka dari itu, pelatihan dan pengembangan profesional sangat diperlukan. Arifin (2022) merekomendasikan model TPACK sebagai pendekatan untuk menggabungkan konten IPA, metode pengajaran, dan teknologi secara menyeluruh. Di sisi lain, Latifah (2023) menekankan pentingnya etika penggunaan teknologi dalam kelas digital agar siswa tetap fokus dan tidak menyalahgunakan perangkat yang digunakan.

Dengan kata lain, keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran IPA di SD sangat bergantung pada kesiapan guru, ketersediaan infrastruktur, serta pendekatan pedagogis yang tepat. Hamzah (2024) menekankan bahwa teknologi hanyalah alat bantu, sedangkan hasil belajar tetap ditentukan oleh cara guru memfasilitasi proses pembelajaran. Maka, diperlukan perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar pembelajaran berbasis digital tidak hanya menarik, tetapi juga bermakna bagi siswa.

Yuliana (2024) mengingatkan bahwa teknologi digital dalam pembelajaran memiliki dua sisi: peluang dan tantangan. Di satu sisi, ia membuka akses informasi yang luas dan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi di sisi lain, tanpa kebijakan dan pendampingan yang tepat, teknologi bisa menjadi hambatan. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran IPA perlu dilakukan secara bijak, terencana, dan berkelanjutan agar benar-benar memberi manfaat nyata bagi siswa di sekolah dasar.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur atau library research, yaitu

dengan membaca, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber tertulis untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik yang dibahas. Fokus penelitian ini adalah efektivitas penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Metode ini dipilih karena mampu menghimpun berbagai teori, hasil penelitian, dan pandangan dari para ahli yang telah dikaji sebelumnya.

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan mengakses beragam sumber seperti jurnal ilmiah, buku, artikel akademik, dan prosiding seminar yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2024. Seluruh literatur diambil dari sumber terpercaya seperti Google Scholar, dan DOAJ, agar keakuratan dan validitas informasi tetap terjaga.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Penggunaan teknologi multimedia, seperti video interaktif, infografis, dan aplikasi pembelajaran, menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Namun, efektivitas penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran IPS perlu dikaji secara mendalam, mengingat adanya berbagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

a. Peningkatan Pemahaman Konsep Melalui Media Digital

Teknologi multimedia memainkan peran besar dalam meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terutama di tingkat sekolah dasar. Dengan menggunakan media digital seperti video, animasi, dan infografis, konsep-konsep abstrak dalam IPS dapat disajikan secara visual dan interaktif. Hal ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk tidak hanya mendengar dan membaca, tetapi juga melihat dan mengalami konsep-konsep tersebut secara langsung.

Penggunaan video dokumenter yang menggambarkan keberagaman budaya di Indonesia, misalnya, memberikan gambaran visual yang jelas tentang berbagai suku dan tradisi yang ada di negara ini. Video yang disertai narasi dan gambar bergerak mampu menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami informasi. Demikian juga dengan penggunaan animasi yang menjelaskan proses-proses alam atau sejarah penting yang sulit digambarkan dengan teks. Penelitian oleh Fadilla et al. (2023) menyatakan bahwa penggunaan video dan animasi dalam pembelajaran IPS meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Proses belajar menjadi lebih hidup dan tidak monoton, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

Media digital juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi

langsung dengan materi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran yang menyediakan soal-soal interaktif atau kuis berbasis multimedia memungkinkan siswa untuk menguji pemahaman mereka secara langsung. Hasil dari kuis ini dapat digunakan oleh guru untuk memberikan umpan balik yang lebih cepat, yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi mereka juga aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan mereka.

Namun, meskipun teknologi multimedia menawarkan berbagai manfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep, penggunaannya tidak selalu berjalan mulus. Ada beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah dasar, terutama di daerah terpencil. Seperti yang disampaikan oleh Karina et al. (2023) kurangnya infrastruktur teknologi yang memadai di beberapa sekolah dapat menjadi hambatan besar dalam penerapan teknologi multimedia secara efektif.

b. Meningkatkan Minat dan Keterlibatan Siswa

Salah satu aspek yang paling menonjol dari penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran IPS adalah kemampuannya untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang berbasis multimedia, seperti video, audio, dan game edukatif, mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal ini berkontribusi pada meningkatnya motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan lebih antusias.

Menurut Putri et al. (2023) penggunaan video yang menampilkan materi yang relevan dengan kehidupan nyata, seperti video tentang peristiwa sejarah atau fenomena sosial, dapat memperkuat hubungan siswa dengan materi pelajaran. Video dan gambar bergerak tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga memberikan konteks yang lebih jelas bagi siswa. Selain itu, media visual yang disertai dengan teks atau penjelasan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

Peningkatan keterlibatan siswa juga didorong oleh elemen interaktif yang terkandung dalam teknologi multimedia. Penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif atau permainan edukatif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi kejenuhan siswa yang sering kali timbul pada pembelajaran yang menggunakan metode tradisional. Fadilla et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran yang memberikan tantangan dalam bentuk game atau simulasi meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Misalnya, dalam pembelajaran tentang peta dan geografi, siswa dapat menggunakan aplikasi peta interaktif untuk menjelajahi berbagai tempat di dunia. Interaksi langsung dengan peta ini membantu siswa memahami topografi dan geografi

dengan cara yang menyenangkan.

Namun, penting untuk dicatat bahwa meskipun teknologi multimedia dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, ada juga potensi ketergantungan yang perlu diperhatikan. Menurut Yusnaldi et al. (2023) jika penggunaan teknologi tidak diawasi dengan baik, siswa dapat terganggu oleh elemen-elemen permainan yang kurang relevan dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, pengelolaan dan integrasi yang tepat dari teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk memaksimalkan manfaatnya.

c. Tantangan dalam Implementasi Teknologi Multimedia

Meskipun teknologi multimedia menawarkan berbagai manfaat dalam pembelajaran IPS, implementasinya di sekolah dasar menghadapi sejumlah tantangan. Salah satu tantangan terbesar adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi yang memadai di beberapa sekolah. Meskipun di daerah perkotaan banyak sekolah yang telah dilengkapi dengan komputer, proyektor, dan koneksi internet, di daerah terpencil banyak sekolah yang masih kesulitan dalam mendapatkan fasilitas ini.

Menurut Karina et al. (2023) masalah infrastruktur menjadi salah satu penghalang utama dalam implementasi teknologi multimedia yang efektif. Sekolah-sekolah yang tidak memiliki akses ke teknologi yang memadai tidak dapat memanfaatkan potensi teknologi multimedia secara maksimal. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk pemerataan akses terhadap teknologi di seluruh wilayah, terutama di daerah-daerah yang lebih membutuhkan.

Selain itu, keterbatasan keterampilan guru dalam mengelola teknologi multimedia juga menjadi hambatan besar dalam penerapannya. Tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup dalam menggunakan perangkat teknologi dalam pembelajaran. Masluhah et al. (2022) menekankan pentingnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru agar mereka dapat mengintegrasikan teknologi multimedia dengan baik dalam proses pembelajaran. Tanpa keterampilan yang memadai, teknologi yang ada justru tidak akan efektif dalam meningkatkan pembelajaran.

Tantangan lainnya adalah kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi. Tidak semua siswa memiliki keterampilan yang sama dalam menggunakan perangkat digital. Beberapa siswa mungkin tidak familiar dengan teknologi, sementara yang lainnya mungkin lebih mahir. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan dalam pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memastikan bahwa teknologi digunakan dengan cara yang inklusif dan dapat diakses oleh seluruh siswa, terlepas dari tingkat keterampilan teknologi mereka

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa teknologi multimedia memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan aplikasi pembelajaran interaktif tidak hanya membantu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, teknologi multimedia juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Namun, meskipun manfaat yang ditawarkan sangat besar, implementasi teknologi multimedia di sekolah dasar menghadapi sejumlah tantangan. Keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi, kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, serta kesiapan siswa dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi menjadi hambatan yang perlu diatasi. Oleh karena itu, integrasi teknologi multimedia dalam pembelajaran IPS harus dilakukan secara hati-hati, dengan mempertimbangkan berbagai faktor pendukung dan tantangan yang ada.

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.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran: Pendekatan Praktis untuk Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewi, A., & Azizah, N. (2021). Penggunaan Video dalam Menumbuhkan Ide Menulis Siswa. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 9(2), 112–124.
- Fadilla, S., Indah, S., & Pratiwi, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Interaktif dalam Pembelajaran IPS terhadap Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 134–145.
- Fitriani, D., & Nugraha, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 10(4), 301–310.
- Handayani, L., & Surya, A. (2022). Diagram Visual dan Kohesi Teks Siswa. *Jurnal Evaluasi Pembelajaran Dasar*, 7(1), 45–60.
- Hasanah, I. (2022). Perubahan Persepsi Siswa Terhadap Kegiatan Menulis Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(2), 89–102.
- Hidayat, S., & Komalasari, D. (2021). Kesiapan Guru dalam Implementasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 7(2), 150–158.

- Karina, D., Sari, P., & Ahmad, R. (2023). Peran Multimedia dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 72–83.
- Kartika, I., & Supriadi, E. (2020). Persepsi Guru terhadap Penggunaan Multimedia dalam Kelas. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(1), 88–96.
- Kress, G., & Bezemer, J. (2020). *Multimodal Literacy: Redesigning Reading and Writing*. London: Routledge.
- Kurniawan, D., & Sari, F. (2020). Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 33–45.
- Lestari, N. (2024). Multimedia Interaktif dan Pembelajaran Diferensiasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(1), 12–26.
- Masluhah, I., Santoso, S., & Hamidah, A. (2022). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 156–167.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mustika, R., & Lestari, M. (2021). Kendala Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.
- Nugroho, T. (2022). Efektivitas Storyboard dalam Memfasilitasi Penulisan Teks Naratif. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(2), 221–233.
- Nurkholis, A., & Prasetya, D. (2022). Video Interaktif untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 210–219.
- 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.
- Prasetyo, M., & Handayani, L. (2023). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran IPS Abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 7(2), 145–157.
- Putri, L., Wahyuni, A., & Yunita, P. (2023). Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 118–130.
- Rahman, M. (2022). Visualisasi Gambar dalam Menulis Deskriptif. *Jurnal Bahasa dan Pembelajaran*, 13(1), 66–78.
- Rahmah, S. (2023). Kohesi Paragraf dalam Teks Naratif Siswa yang Dibimbing Menggunakan Skema Visual. *Jurnal Wacana Bahasa Indonesia*, 11(3), 190–202.

- 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.
- Sari, N., & Nugroho, T. (2023). Risiko Ketergantungan Multimedia dalam Proses Belajar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 15(2), 130–141.
- Salsabila, H., & Kurniawan, B. (2023). Penggunaan Gambar Berurutan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 177–188.
- Sudrajat, A., & Hermawan, T. (2020). Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2), 123–134.
- Syafrudin, M., & Anwar, R. (2024). Pendidikan Abad 21 dan Peran Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Kurikulum dan Teknologi*, 10(1), 55–67.
- Syamsuddin, H., & Ramadhani, I. (2022). Kontekstualisasi Materi IPS melalui Media Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(3), 210–223.
- Syamsuddin, M. (2024). Literasi Visual dan Representasi Teks dalam Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 16(1), 89–101.
- Wulandari, T., & Setiawan, R. (2020). Peran Guru sebagai Desainer Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Pengembangan Profesi Guru*, 5(2), 98–109.
- Yuliani, S. (2023). Infografis Sebagai Media Penguatan Struktur Teks Eksposisi. *Jurnal Inovasi Bahasa dan Sastra*, 12(4), 255–268.
- Yuliana, R., & Hamzah, H. (2023). Multimedia sebagai Pendorong Motivasi Belajar. *Jurnal Media Pembelajaran*, 11(4), 290–302.
- Yusnaldi, T., Fadilah, N., & Putra, H. (2023). Evaluasi Penggunaan Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pembelajaran Berbasis Teknologi*, 7(4), 200–212.