

## **UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD PADA MATA PELAJARAN IPS**

<sup>1</sup>Ria Hopipah

<sup>2</sup>Reza Novalia

<sup>3</sup>Selvi Isnaeni

<sup>4</sup>Rahma Kurnia Akhda

<sup>5</sup>Siti Nadira Meilani

<sup>1</sup>Universitas Merangin

Email Correspondence: rezanovalia@gmail.com

\*Penulis Korespondensi: Reza Novalia

---

### **INFO ARTIKEL:**

#### **Riwayat Artikel:**

Submit: 02 Mei 2026

Revisi: 24 Juni 2026

Publish: 04 Juli 2026

#### **Kata Kunci:**

minat belajar; IPS; sekolah dasar; media pembelajaran; strategi pembelajaran.

#### **Keywords:**

*learning interest; social studies; elementary school; learning media; learning strategy.*

#### **Abstrak:**

Minat belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS masih rendah karena materi sering dianggap hafalan dan kurang dekat dengan pengalaman siswa. Artikel ini bertujuan merumuskan upaya peningkatan minat belajar IPS berdasarkan sintesis penelitian Indonesia lima tahun terakhir. Metode yang digunakan adalah studi pustaka deskriptif-kualitatif terhadap sepuluh artikel jurnal nasional periode 2022-2025. Data dianalisis melalui reduksi, pengodean tema, perbandingan temuan, dan sintesis konseptual. Hasil kajian menunjukkan bahwa minat belajar IPS dapat ditingkatkan melalui konteks kehidupan siswa, media visual-audiovisual, video animasi, aplikasi digital, gamifikasi, dan model inquiry. Strategi REAKTIF direkomendasikan sebagai rancangan pembelajaran IPS yang relevan, eksploratif, aktif, kontekstual, teknologis, inspiratif, dan reflektif.

---

#### **Abstract:**

*Elementary students' interest in Social Studies is often low because the subject is perceived as memorization-based and distant from students' experiences. This article formulates strategies to improve elementary students' interest in Social Studies by synthesizing Indonesian studies published in the last five years. This study used a descriptive qualitative literature review of ten national journal articles published from 2022 to 2025. Data were analyzed through reduction, thematic coding, comparison of findings, and conceptual synthesis. The findings show that students' interest can be improved through real-life contexts, visual-audiovisual media, animated videos, digital applications, gamification, and inquiry-based learning. The REAKTIF strategy is recommended for relevant, exploratory, active, contextual, technological, inspirational, and reflective Social Studies instruction.*



*This work is licensed under a **Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License**.*

## **PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami kehidupan sosial, lingkungan sekitar, keragaman budaya, aktivitas ekonomi, serta hubungan manusia dengan ruang dan waktu. IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap sosial dan keterampilan hidup bermasyarakat (Sapriya, 2017). Namun, dalam praktik pembelajaran, IPS masih sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang berisi hafalan nama tempat, peristiwa, tokoh, kegiatan ekonomi, dan istilah sosial. Ketika pembelajaran didominasi ceramah dan membaca buku teks, minat belajar siswa cenderung menurun karena siswa kurang diberi kesempatan mengalami, mengamati, bertanya, dan menghubungkan materi dengan kehidupan nyata (Dianto, 2022).

Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang tampak melalui perhatian, rasa senang, rasa ingin tahu, keterlibatan, ketekunan, dan kesediaan siswa mengikuti proses belajar (Slameto, 2015). Pada pembelajaran IPS, minat belajar menjadi penting karena materi sosial membutuhkan keterlibatan siswa dalam memahami fenomena, bukan hanya mengingat informasi. Susanto (2013) menegaskan bahwa pembelajaran di sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak yang memerlukan pengalaman konkret dan aktivitas bermakna. Temuan Cahyo dan Latifah (2022) menunjukkan bahwa minat belajar IPS siswa kelas V berada pada kategori sedang, sedangkan hasil belajar berada pada kategori rendah. Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru perlu merancang kondisi belajar yang mampu mengundang perhatian dan partisipasi siswa.

Rendahnya minat belajar IPS berkaitan dengan cara guru menghadirkan materi. IPS akan terasa jauh apabila hanya disampaikan sebagai teks, tetapi menjadi lebih menarik ketika disajikan melalui gambar, video, peta, simulasi, permainan edukatif, proyek kecil, dan masalah nyata di sekitar siswa. Penelitian terbaru di Indonesia menunjukkan bahwa media visual, audiovisual, video animasi, aplikasi Android, gamifikasi, dan model inquiry dapat membantu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran IPS (Amaria et al., 2024; Darniyanti et al., 2023). Namun, media tetap perlu disertai strategi pedagogis yang jelas agar tidak hanya mengganti ceramah dengan tampilan visual.

Dalam konteks Kurikulum Merdeka dan pembelajaran abad ke-21, peningkatan minat belajar IPS perlu dipahami sebagai upaya membangun pengalaman belajar yang bermakna. Siswa SD berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan contoh konkret, aktivitas langsung, cerita, gambar, permainan, dan pengalaman sosial. Oleh karena itu, pembelajaran IPS seharusnya mengembangkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti mengapa masyarakat bekerja berbeda-beda, bagaimana budaya lokal terbentuk, mengapa lingkungan harus dijaga, dan bagaimana manusia saling membutuhkan (Fauziah et al., 2023; Widiastuti et al., 2024).

Berdasarkan persoalan tersebut, artikel ini bertujuan merumuskan upaya meningkatkan minat belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS melalui sintesis hasil penelitian Indonesia lima tahun terakhir. Kebaruan artikel ini terletak pada penyusunan strategi terpadu yang tidak hanya memusatkan perhatian pada media pembelajaran, tetapi juga pada relevansi materi, aktivitas siswa, penggunaan teknologi, model pembelajaran aktif, dan refleksi belajar. Dengan sintesis ini, guru

diharapkan memperoleh arah praktis untuk merancang pembelajaran IPS yang lebih menarik, manusiawi, dan bermakna bagi siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Artikel ini menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Studi pustaka dipilih karena fokus artikel bukan mengumpulkan data lapangan baru, melainkan menelaah dan menyintesis temuan penelitian terdahulu tentang peningkatan minat belajar IPS siswa SD. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan menelusuri, membaca, mengkaji, dan mengorganisasi sumber ilmiah yang relevan dengan fokus kajian (Zed, 2014). Pendekatan deskriptif-kualitatif digunakan untuk menggambarkan pola temuan secara sistematis dan menyusun sintesis konseptual berdasarkan sumber yang dianalisis (Sugiyono, 2019).

Sumber data berupa sepuluh artikel jurnal Indonesia yang terbit dalam rentang 2022-2025 dan relevan dengan tema minat belajar, pembelajaran IPS, media pembelajaran, teknologi pembelajaran, gamifikasi, media visual, audiovisual, video animasi, serta model pembelajaran aktif di sekolah dasar. Pemilihan artikel dilakukan berdasarkan empat kriteria, yaitu membahas pembelajaran IPS atau muatan sosial pada jenjang sekolah dasar, berkaitan dengan minat belajar, motivasi, aktivitas, atau hasil belajar yang dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, berasal dari jurnal Indonesia, serta diterbitkan dalam lima tahun terakhir.

Teknik analisis dilakukan melalui empat tahap. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu membaca artikel dan memilih bagian yang berkaitan dengan masalah minat belajar IPS. Tahap kedua adalah pengodean tema, seperti media visual, audiovisual, digital, gamifikasi, inquiry, dan konteks kehidupan siswa. Tahap ketiga adalah perbandingan temuan untuk melihat pola strategi yang berulang dalam berbagai penelitian. Tahap keempat adalah penyusunan sintesis konseptual berupa rumusan upaya peningkatan minat belajar IPS siswa SD. Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian pembahasan dan tabel ringkasan sumber.

## **PEMBAHASAN**

### **Kondisi Minat Belajar IPS Siswa SD**

Minat belajar IPS siswa SD cenderung menurun ketika pembelajaran berpusat pada guru, menggunakan metode ceramah secara dominan, dan tidak memberi ruang bagi siswa untuk mengalami materi. Pada kondisi seperti ini, siswa hanya menerima informasi, mencatat, lalu mengerjakan soal. Pola tersebut tidak sepenuhnya salah, tetapi menjadi masalah ketika digunakan sebagai satu-satunya cara pembelajaran. Penelitian Dianto (2022) memperlihatkan bahwa sebagian siswa menganggap IPS membosankan karena dipenuhi hafalan. Kondisi ini menjelaskan bahwa pembelajaran IPS membutuhkan desain yang konkret, visual, dan dekat dengan dunia anak.

Cahyo dan Latifah (2022) menunjukkan bahwa minat belajar tidak selalu berjalan lurus dengan hasil belajar. Dalam penelitian tersebut, minat belajar IPS berada pada kategori sedang, tetapi hasil belajar siswa masih rendah. Artinya, minat belajar perlu dipandang sebagai salah satu faktor penting, bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan. Guru tetap perlu memperhatikan kualitas penjelasan, metode, latihan, asesmen, dukungan keluarga, suasana kelas, dan ketersediaan media pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan perlu tetap memiliki struktur, tujuan, dan arah yang jelas.

### **Media Visual sebagai Pintu Masuk Ketertarikan Siswa**

Media visual merupakan salah satu cara yang dekat dengan karakteristik belajar siswa SD. Gambar, peta, bagan, kartu, foto lingkungan, dan ilustrasi

peristiwa sosial membantu siswa memahami konsep IPS yang sebelumnya abstrak. Penelitian Dianto (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan ketuntasan klasikal dari 40% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II, sedangkan minat belajar meningkat dari 56% menjadi 88%. Data tersebut memperlihatkan bahwa visualisasi dapat menjadi jembatan kognitif agar siswa lebih mudah menangkap makna materi.

Penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD. Media gambar bekerja karena siswa tidak hanya membayangkan konsep sosial secara abstrak, tetapi melihat representasi konkret yang dapat dibahas bersama. Misalnya, materi kegiatan ekonomi dapat dipelajari melalui gambar pasar tradisional, petani, nelayan, pedagang, dan transportasi barang. Dari gambar tersebut, guru dapat mengajak siswa mengamati, bertanya, mengelompokkan, dan menyimpulkan. Dengan demikian, gambar berfungsi sebagai pemantik aktivitas berpikir, bukan sekadar dekorasi kelas.

### **Video, Audiovisual, dan Animasi dalam Pembelajaran IPS**

Video pembelajaran dan media audiovisual mampu menggabungkan gambar, suara, gerak, dan alur cerita sehingga lebih mudah menarik perhatian siswa. Pada pembelajaran IPS, video dapat digunakan untuk memperlihatkan keberagaman budaya, kondisi geografis, aktivitas ekonomi, peristiwa sejarah, dan kehidupan masyarakat yang tidak selalu dapat diamati langsung oleh siswa. Sunardin et al. (2023) mengembangkan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa SD, sedangkan Fauziah et al. (2023) menekankan bahwa media audiovisual membantu pembelajaran IPS karena membuat materi lebih konkret dan mudah dipahami.

Video animasi juga memiliki keunggulan karena mampu menyederhanakan konsep sosial yang kompleks menjadi tampilan yang lebih ringan bagi siswa SD. Darniyanti et al. (2023) mengembangkan video animasi pada muatan IPS menggunakan aplikasi CapCut di kelas V SD. Pengembangan ini menunjukkan bahwa guru dapat berinovasi dengan perangkat yang sederhana dan mudah diakses. Akan tetapi, penggunaan video tetap harus dikontrol. Video yang terlalu panjang, tidak diselingi pertanyaan, dan tidak diikuti tugas eksploratif berpotensi membuat siswa menjadi penonton pasif. Oleh karena itu, video perlu disertai pertanyaan, diskusi, atau tugas yang mendorong keterlibatan siswa.

### **Teknologi Digital dan Gamifikasi**

Teknologi digital dapat meningkatkan minat belajar IPS apabila digunakan untuk memperluas interaksi siswa dengan materi. Amaria et al. (2024) mengembangkan aplikasi GAPEN berbasis Android untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas IV SD pada materi keberagaman budaya. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media memperoleh kelayakan sangat tinggi dan minat belajar siswa meningkat dari 79% menjadi 95%, dengan nilai N-Gain 67%. Temuan ini memperlihatkan bahwa aplikasi digital dapat membantu siswa belajar secara lebih interaktif, terutama ketika materi dikemas melalui fitur yang sederhana, menarik, dan sesuai usia anak.

Gamifikasi juga dapat menjadi pendekatan kuat dalam pembelajaran IPS. Penerapan elemen permainan seperti poin, tantangan, lencana, dan papan skor dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta pemahaman siswa dalam IPS. Nurita et al. (2024) menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif melalui elemen permainan yang terarah. Kekuatan gamifikasi bukan terletak pada menjadikan

kelas sebagai permainan semata, melainkan pada pemberian tujuan yang jelas, tantangan bertahap, umpan balik cepat, dan rasa pencapaian.

Widiastuti et al. (2024) juga menegaskan pentingnya implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Akan tetapi, teknologi harus ditempatkan sebagai alat pedagogis, bukan sekadar simbol kemajuan. Sekolah dapat memiliki proyektor, aplikasi, dan internet, tetapi pembelajaran tetap kurang efektif apabila guru tidak memiliki skenario pertanyaan, aktivitas, diskusi, dan refleksi. Dengan kata lain, teknologi perlu memperkuat desain pembelajaran, bukan menggantikannya.

### **Model Inquiry dan Pembelajaran Aktif**

Selain media, model pembelajaran juga menentukan minat belajar. Model inquiry memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menyelidiki, mengumpulkan informasi, dan menyusun kesimpulan. Arsyad et al. (2023) menemukan bahwa model inquiry berpengaruh terhadap minat belajar IPS siswa kelas V. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi daripada pretest setelah penerapan model inquiry. Temuan ini menguatkan gagasan bahwa siswa lebih tertarik ketika mereka dilibatkan sebagai pencari jawaban, bukan sekadar penerima jawaban dari guru.

Dalam pembelajaran IPS SD, inquiry dapat diterapkan melalui pertanyaan sederhana yang dekat dengan lingkungan siswa. Guru dapat memulai dengan masalah seperti mengapa pekerjaan masyarakat berbeda-beda, mengapa aturan sekolah diperlukan, bagaimana sampah memengaruhi lingkungan, atau mengapa kegiatan jual beli membutuhkan kejujuran. Setelah itu, siswa dapat bekerja dalam kelompok kecil, mengamati gambar atau lingkungan, melakukan wawancara sederhana, membaca sumber ringkas, lalu mempresentasikan hasilnya. Proses ini membangun rasa memiliki terhadap pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa.

### **Sintesis Strategi Peningkatan Minat Belajar IPS**

Berdasarkan telaah terhadap sepuluh artikel, upaya meningkatkan minat belajar IPS siswa SD dapat dirumuskan dalam enam prinsip. Pertama, pembelajaran harus relevan dengan pengalaman siswa. Materi IPS perlu dikaitkan dengan keluarga, sekolah, lingkungan rumah, budaya lokal, pasar, pekerjaan orang tua, transportasi, dan peristiwa sosial sederhana. Kedua, pembelajaran harus visual agar siswa memiliki gambaran konkret. Ketiga, pembelajaran perlu aktif melalui diskusi, tanya jawab, permainan, proyek mini, dan presentasi. Keempat, pembelajaran harus kontekstual dengan masalah nyata. Kelima, teknologi digunakan secara tepat untuk memperkaya pengalaman belajar. Keenam, refleksi dilakukan agar siswa memahami makna kegiatan yang telah dilakukan.

Strategi tersebut dapat dirangkum dalam model konseptual REAKTIF, yaitu Relevan, Eksploratif, Aktif, Kontekstual, Teknologis, Inspiratif, dan Reflektif. Relevan berarti materi dekat dengan kehidupan siswa. Eksploratif berarti siswa diberi ruang mencari dan menemukan. Aktif berarti siswa berbicara, mengamati, bertanya, dan menghasilkan karya. Kontekstual berarti pembelajaran berangkat dari masalah nyata. Teknologis berarti media digital digunakan secara fungsional. Inspiratif berarti guru menghadirkan cerita, tokoh, dan nilai sosial yang bermakna. Reflektif berarti siswa diajak menyadari apa yang dipelajari dan mengapa hal itu penting.

Implikasi praktis bagi guru adalah perlunya menyusun pembelajaran IPS yang bergerak dari pengalaman konkret menuju konsep. Pada awal pembelajaran, guru

dapat memantik perhatian melalui gambar, video pendek, cerita lokal, benda nyata, atau pertanyaan masalah. Pada kegiatan inti, siswa perlu diberi tugas eksploratif, seperti mengelompokkan gambar kegiatan ekonomi, membuat peta sederhana lingkungan, memainkan kuis gamifikasi, menganalisis video budaya, atau melakukan wawancara kecil kepada anggota keluarga. Pada akhir pembelajaran, guru perlu memberi refleksi singkat agar siswa menghubungkan materi dengan sikap sosial, tanggung jawab, dan kehidupan sehari-hari.

### Ringkasan Sumber Kajian

Tabel 1.  
Ringkasan Sumber Kajian

No.	Penulis/Tahun	Fokus Kajian	Metode/Objek	Temuan Utama
1	Dianto (2022)	Media visual IPS	PTK kelas VI SD	Minat belajar meningkat dari 56% menjadi 88%.
2	Cahyo & Latifah (2022)	Minat dan hasil belajar IPS	Korelasi kelas V SD	Minat sedang, hasil belajar rendah; minat perlu didukung desain belajar.
3	Sunardin et al. (2023)	Video pembelajaran IPS	Pengembangan media	Video membantu meningkatkan ketertarikan belajar IPS.
4	Fauziah et al. (2023)	Media audiovisual IPS	Studi literatur	Audiovisual membantu membuat materi IPS lebih konkret.
5	Darniyanti et al. (2023)	Video animasi CapCut	Pengembangan media kelas V SD	Animasi mendukung penyajian materi IPS yang menarik.
6	Arsyad et al. (2023)	Model inquiry IPS	Pre-eksperimental kelas V SD	Inquiry berpengaruh terhadap minat belajar IPS.
7	Amaria et al. (2024)	Aplikasi GAPEN	R&D model ADDIE kelas IV SD	Minat meningkat dari 79% menjadi 95%.
8	Nurita et al. (2024)	Gamifikasi IPS	Kajian literatur	Poin, tantangan, rencana, dan papan skor meningkatkan partisipasi.
9	Widiastuti et al. (2024)	Teknologi pembelajaran IPS	Kajian implementasi SD	Teknologi memperkaya interaksi bila didukung desain pedagogis.
10	Maduwu et al. (2025)	Media gambar IPS	PTK pembelajaran IPS SD	Media gambar meningkatkan minat dan hasil belajar.

Sumber: Data kajian penulis, tahun 2026.

### KESIMPULAN

Minat belajar siswa SD pada mata pelajaran IPS dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang konkret, relevan, aktif, dan dekat dengan pengalaman siswa. Hasil kajian menunjukkan bahwa media visual, gambar, video, audiovisual, video animasi, aplikasi digital, gamifikasi, dan model inquiry memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan minat belajar IPS. Namun, inti peningkatan minat bukan terletak pada media semata, melainkan pada cara guru mengubah pembelajaran IPS dari hafalan pasif menjadi pengalaman sosial yang bermakna.

Strategi yang direkomendasikan adalah model REAKTIF, yaitu pembelajaran yang Relevan, Eksploratif, Aktif, Kontekstual, Teknologis, Inspiratif, dan Reflektif. Guru perlu memulai pembelajaran dari masalah nyata, menghadirkan media yang konkret, memberi ruang eksplorasi, menggunakan teknologi secara fungsional, dan menutup pembelajaran dengan refleksi. Penelitian berikutnya disarankan menguji model REAKTIF melalui penelitian tindakan kelas atau eksperimen agar efektivitasnya dapat diukur secara lebih empiris.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, S., Hopipah, R., & Saputri, D. A. (2024, December). Teacher Strategies in Developing Student Identity Through A Culturally responsive teaching (CRT) Approach in Primary Schools. In *ICEETE Conference Series* (Vol. 2, No. 1, pp. 309-314).
- Amaria, W. L., Hanifah, N., & Karlina, D. A. (2024). Pengembangan media aplikasi GAPEN untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa kelas 4 sekolah dasar.

- JUTECH: Journal Education and Technology, 5(1), 114-125.  
<https://doi.org/10.31932/jutech.v5i1.3547>
- Arsyad, H., Fadilah, A., & Muchtar, Y. (2023). Pengaruh model pembelajaran inquiry pelajaran IPS kelas V UPT SD Negeri 4 Kelara Kabupaten Jeneponto. 1(20), 7-14.
- Cahyo, E. D., & Latifah, U. (2022). Hubungan minat belajar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V sekolah dasar. PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 3(1), 33-38.  
<https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.113>
- Darniyanti, D., Subhan, M., & Hoiriyanti, Y. (2023). Pengembangan media video animasi pada muatan IPS menggunakan aplikasi CapCut di kelas V SDN 01 Koto Baru. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 870-879.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1568>
- Dianto, D. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar dan minat belajar IPS melalui media visual pada siswa SD. Jurnal Insan Cendekia, 3(2), 49-59.  
<https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.80>
- Fauziah, F., Saputri, S., & Rustini, T. (2023). Penggunaan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa sekolah dasar. Dirasah: Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam, 6(1), 125-135. <https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789>
- Hopipah, R., Mulya, D. A., Rientia, R., & Pitri, A. (2026). Penerapan Metode Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri 82/VI Rantau Limau Kapas Tahun Pelajaran 2024/2025. *Meeran: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(1), 1-10.
- Latifah, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Creative Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 43 Merangin Tahun Pelajaran 2023/2024. *Meeran: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 2(2), 1-8.
- Maduwu, E., Sinaga, A. R., Gultom, P. W., Aritonang, T. T., & Ismail, P. R. (2025). Pengaruh penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 24870-24874. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.30714>
- Muyusari, F., Pratiwi, Y. D., Hopipah, R., & Haliza, Z. (2026). Strengthening Disaster Mitigation Management for the Community and Primary and Secondary School Students at the Sigerincing Waterfall Site. *Vox Populi: Jurnal Umum Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17-24.
- Nurita, A., Putri, A. N., Mawaddah, S. S., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Optimalisasi minat belajar IPS siswa SD melalui pendekatan gamifikasi. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 10(1), 31-40.  
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v10i1.8820>
- Sapriya. (2017). Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran. Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sunardin, S., Kilawati, K., & Kasma, K. (2023). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar IPS siswa SD. 10, 544-556.
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Kencana.
- Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 563-572. <https://jurnaldidaktika.org>
- Zed, M. (2014). Metode penelitian kepustakaan. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.