

**ANALISIS LITERATUR : MEDIA PERMAINAN EDUKATIF INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS
DI SEKOLAH DASAR**

Amalya Cantika Sarie¹, Endang M Kurnianti², Susi Winarni³,
^{1,2,3}PGSD Universitas Negeri Jakarta
[1cantikaamalya@gmail.com](mailto:cantikaamalya@gmail.com), [2ekurnianti1@gmail.com](mailto:ekurnianti1@gmail.com),
[3susiwinarni76@gmail.com](mailto:susiwinarni76@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to examine the role of interactive educational game media in increasing students' learning motivation in Social Sciences (IPS) subjects in elementary schools through a literary study approach. The background of the study is based on the low interest of students in learning IPS which still uses many conventional methods such as lectures. In facing these challenges, interactive learning media, especially educational games, are considered capable of creating a more enjoyable, meaningful, and contextual learning atmosphere. This study was conducted by reviewing various sources of literature from journals and relevant research reports in the last 5-10 years. The results of the analysis show that the use of interactive educational game media has a positive and significant effect on increasing students' learning motivation, both through increasing active involvement, learning interest, and learning outcomes. Thus, the application of interactive educational game media is an effective learning strategy to increase learning motivation in IPS learning at the elementary school level, and can be an innovative solution in creating a more lively and relevant learning experience for students.

Keywords: *interactive educational game media, learning motivation, social studies learning, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media permainan edukatif interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar melalui pendekatan studi literatur. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPS yang masih banyak menggunakan metode konvensional seperti ceramah. Dalam menghadapi tantangan tersebut, media pembelajaran interaktif khususnya permainan edukatif dipandang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Penelitian ini dilakukan dengan menelaah berbagai sumber literatur dari jurnal dan laporan penelitian yang relevan dalam kurun waktu 5–10 tahun terakhir. Hasil analisis menunjukkan bahwa

penggunaan media permainan edukatif interaktif memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, baik melalui peningkatan keterlibatan aktif, minat belajar, hingga hasil belajar. Dengan demikian, penerapan media permainan edukatif interaktif menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar, serta dapat menjadi solusi inovatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan relevan dengan siswa.

Kata Kunci: media permainan edukatif interaktif, motivasi belajar, pembelajaran ips, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang penting dalam kehidupan manusia karena mencakup proses pemindahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dari generasi sebelumnya ke generasi berikutnya. Dengan melalui tahapan pendidikan, individu diberi kesempatan untuk mengembangkan potensi dirinya secara maksimal agar mampu menjadi pribadi yang mandiri, berpikir kritis, serta bertanggung jawab dalam menghadapi tantangan hidup (Singkawang, Penyebab, & Belajar, 2022). Proses pendidikan tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas melalui kegiatan belajar-mengajar, tetapi juga berlangsung secara alami melalui pengalaman sehari-hari, interaksi sosial, serta pemanfaatan teknologi. Dalam proses pembelajaran, guru berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan cara

membimbing, mendampingi, dan mengarahkan siswa agar memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Oktivianto et al., 2018).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki Peran penting untuk membentuk karakter dan pemahaman sosial siswa adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan mata pelajaran integratif yang memuat berbagai cabang ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi (Munadi & Subhani, 2024). Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk membekali pengetahuan, tetapi juga untuk menanamkan kepekaan sosial, membentuk sikap kritis terhadap ketidakadilan, serta membekali siswa dengan kemampuan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, baik secara personal maupun kolektif (Hadifina et al., 2023). Namun

demikian, berdasarkan kenyataan di lapangan, minat siswa terhadap pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini antara lain disebabkan oleh dominasi metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah satu arah yang kurang melibatkan siswa secara aktif dan menyebabkan pembelajaran terasa membosankan (Adhari et al., 2022).

Situasi ini menuntut pendidik untuk lebih inovatif dalam memilih pendekatan serta media pembelajaran yang mampu memicu antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu pendekatan yang dianggap efektif untuk memfasilitasi kreativitas guru dan siswa adalah pendekatan IPAS terpadu, yang mendorong pendidik untuk mengembangkan materi ajar yang lebih relevan dan menarik sesuai dengan konteks kehidupan siswa (Jannah & Suciptaningsih, 2023). Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana bantu yang memadukan teknologi digital dengan elemen visual, audio, serta gerak tubuh, sehingga menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami (Antonius et al., 2023). Salah satu bentuk media interaktif yang kini mulai banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah permainan edukatif interaktif.

Media ini mengintegrasikan unsur permainan dengan nilai-nilai edukatif, sehingga tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Penggunaan permainan edukatif interaktif dalam pembelajaran IPS dinilai efektif karena dapat memperkuat motivasi belajar siswa, membantu memahami materi secara konkret, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual. Oleh karena itu, penting dilakukan kajian literatur lebih lanjut untuk mengeksplorasi peran media permainan edukatif interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur (*literature review*). Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan dan mengkaji berbagai sumber pustaka yang relevan untuk memahami peran

media permainan edukatif interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Menurut Ridley (2012), studi literatur merupakan penelitian yang dilakukan dengan membaca, mencatat, menyortir, dan mengelola berbagai literatur untuk saling dihubungkan sesuai topik yang diteliti.

Dalam pelaksanaannya, peneliti menelusuri artikel ilmiah dan laporan penelitian yang diterbitkan dalam 5–10 tahun terakhir menggunakan database seperti Google Scholar dan ScienceDirect. Kata kunci yang digunakan antara lain: “media permainan edukatif interaktif,” “motivasi belajar,” “pembelajaran IPS,” dan “sekolah dasar.” Sumber-sumber yang dipilih disesuaikan dengan relevansi tema, kualitas metodologi, dan validitas data. Selanjutnya, seluruh data dianalisis secara deskriptif dan kritis untuk melihat efektivitas media interaktif serta menemukan faktor pendukung dan hambatan yang muncul dalam implementasi media tersebut pada pembelajaran IPS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan temuan penelitian, ditemukan beberapa kajian yang termasuk ke dalam jurnal-jurnal ilmiah dan membahas tentang efektivitas media permainan edukatif interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPS. Temuan penelitian ini menjadi penting untuk dianalisis lebih lanjut karena sebelumnya telah dijelaskan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk peran media interaktif yang mampu membangun pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Melalui studi literatur terhadap artikel yang relevan, dapat dianalisis penggunaan media interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Heni Sri Rahayu dan Neng Tatat Luswati (2022) menunjukkan hasil analisis regresi menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara media interaktif dan motivasi belajar, dengan nilai koefisien beta 0,25 dan signifikansi $< 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan

media interaktif dapat meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS.

Kedua, dalam penelitian yang dilakukan oleh Nofita Jayanti Barus dan Dea Mustika (2024) diperoleh hasil signifikansi $< 0,000$, penelitian ini menegaskan bahwa media interaktif berkontribusi besar dalam meningkatkan hasil belajar, yang secara tidak langsung juga mendorong motivasi belajar melalui peningkatan pemahaman dan rasa percaya diri siswa terhadap materi IPS. Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Sofyan Iskandar, dkk (2023) menunjukkan adanya peningkatan dari hasil perbandingan perbandingan nilai pretest (5,55) dan posttest (6,25), terdapat peningkatan yang menunjukkan efektivitas media interaktif. Meskipun fokus pada hasil belajar, perbaikan nilai ini juga mencerminkan peningkatan motivasi siswa karena mereka merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Keempat, dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahma Fajrianti dan Septi Fitri Meilana (2022), hasil uji ANOVA menunjukkan bahwa media Animaker secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS,

didukung oleh nilai f hitung (5,380) $> f$ tabel (4,18). Penggunaan media berbasis animasi dan audio-visual ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga minat dan motivasi belajar siswa meningkat secara nyata.

Kelima, hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanda Novita Sari dan Yalvema Miaz (2019) menyatakan bahwa Penelitian ini menunjukkan multimedia interaktif dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa secara signifikan. Dibandingkan dengan metode konvensional, siswa lebih aktif, antusias, dan merasa lebih tertarik ketika pembelajaran menggunakan media berbasis visual dan interaktif.

Keenam, penelitian oleh Nurul Asnah dan Kemil Wachidah (2023) dengan menggunakan metode pretest-posttest, diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar secara signifikan. Adobe Flash, sebagai media interaktif berbasis animasi, berhasil menarik perhatian siswa dan mendorong mereka lebih aktif selama proses pembelajaran.

Ketujuh, dalam penelitian oleh Taryzca Putri Laela Ramadhani, dkk (2025), ditemukan bahwa Penelitian

ini menegaskan bahwa media Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi belajar dibanding metode konvensional. Fitur permainan dan interaksi langsung dengan materi membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran IPS.

Kedelapan, penelitian yang dilakukan oleh Ferdy Fahrurrazi (2024) menekankan Studi ini menekankan bahwa metode interaktif secara umum, termasuk permainan edukatif, sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Siswa menjadi lebih aktif, responsif, dan tertarik untuk belajar karena suasana yang lebih hidup dan tidak monoton.

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai artikel yang dianalisis dalam penelitian ini, ditemukan bahwa penggunaan media permainan edukatif interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah dasar. Motivasi belajar sendiri merupakan faktor psikologis yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang ditetapkan. Dalam hal ini, motivasi dapat muncul secara internal maupun eksternal. Menurut Santrock

(2018), terdapat dua bentuk utama motivasi, yaitu motivasi Intrinsik dan motivasi ekstrinsik, motivasi intrinsik sendiri yaitu berasal dari dalam diri individu seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami, serta motivasi ekstrinsik, yang didorong oleh faktor dari luar seperti hadiah atau pengakuan dari orang lain. Media pembelajaran interaktif yang dirancang secara tepat mampu mendorong kedua jenis motivasi ini melalui kegiatan belajar yang bersifat menyenangkan, menantang, dan relevan dengan kehidupan siswa.

Untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna, pendekatan pembelajaran interaktif menjadi strategi yang layak digunakan. Strategi ini mengedepankan peran aktif siswa dalam proses belajar melalui kegiatan seperti diskusi kelompok, simulasi, proyek kolaboratif, dan permainan edukatif. Arends (2015) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa dan menjadikan pengalaman belajar lebih menarik. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran IPS yang menekankan pada aktivitas nyata dan situasi kontekstual.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung penyampaian informasi secara lebih efektif. Lestari (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran tidak hanya memperjelas penyampaian materi, tetapi juga mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam konteks IPS, media permainan edukatif berfungsi sebagai penghubung antara materi pelajaran dengan kegiatan yang sesuai dengan dunia anak, menjadikannya lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Selain mempermudah penyampaian materi, media interaktif juga memiliki kemampuan untuk menarik perhatian dan menumbuhkan respons emosional siswa. Wulandari (2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu merangsang aspek afektif seperti perhatian, emosi, dan kemauan, sehingga menjadikan proses belajar lebih dinamis dan efektif. Ketika siswa mengalami keterlibatan emosional yang positif, mereka akan lebih fokus dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Namun, penerapan media permainan edukatif harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Wulan et al. (2019)

menyatakan bahwa permainan edukatif dirancang khusus untuk mendukung proses belajar, bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga untuk mencapai tujuan instruksional secara terarah. Jika dirancang secara tepat, media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi keterlibatan aktif dan pemahaman konsep secara mendalam.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif interaktif merupakan strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPS. Media ini bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan menjadi bagian integral dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan, relevan, dan bermakna. Pengaruh positifnya terlihat dari meningkatnya keaktifan siswa dalam kelas serta hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, pengembangan dan penerapan media pembelajaran interaktif perlu terus dilakukan sebagai inovasi untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media permainan edukatif interaktif menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah dasar. Media ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis, menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia sekolah dasar. Dengan memadukan elemen visual, audio, animasi, dan interaktivitas, sejumlah platform seperti Wordwall, Animaker, Adobe Flash, serta berbagai bentuk multimedia berbasis permainan terbukti mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menumbuhkan minat dan kepercayaan diri dalam memahami materi IPS. Temuan dari berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek motivasi dan hasil belajar siswa, yang tercermin dari perbandingan nilai pretest dan posttest serta hasil analisis statistik yang mendukung. Oleh karena itu, penggunaan media permainan edukatif interaktif tidak

hanya memberikan kontribusi pada aspek afektif peserta didik, tetapi juga turut menunjang pencapaian tujuan kognitif secara lebih maksimal. Penggunaan media ini secara konsisten dan terstruktur dapat menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar serta menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhari, P. A., Permana, B. S., Aditia, I. M., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Penerapan Metode Enjoyable Learning pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4321-4325.
- Alfigo, R., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Analisis Strategi Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 264-272.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1-6.
- Alkasima, P. S., Marhayani, D. A., & Hendriana, E. C. (2022). Analisis

- Faktor-Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Dalam Pembelajaran Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 53 Singkawang. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 94-104
- Antonius, N., Sianturi, C. F., & Tamba, R. H. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Adobe Flash. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(02), 1-12.
- Ariani, N. D., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2834.
- Asnah, N., & Wachidah, K. (2023). Pengaruh Media Adobe Flash terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Kepatihan 1 pada Materi IPS. *Emergent: Journal of Educational Discoveries and Lifelong Learning (EJEDL)*, 2(4).
- Barus, N. J., & Mustika, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 245-255.
- Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 2(3), 101-110
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh penggunaan media animaker terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ips sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6630-6637.
- Hadifina, C. J., Devi, M. C., & Rafiqi, M. (2023). Strategi pembelajaran IPS di sekolah dasar. 05(03), 6928–6932.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Fadillah, A. R., Ayuni, F., Nur'Ani, F. D., Apriliya, M., & Realistiya, R. (2023). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas 5 sekolah dasar. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 7(3), 557-566.
- Jannah, I. K. J., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis CTL pada Kurikulum Merdeka Muatan IPAS. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 6164-6172.
- Munadi, A., & Subhani, A. (2024). Strategi pembelajaran IPS dalam menanamkan sikap sosial dan tanggung jawab sosial siswa di sekolah menengah pertama.
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 9(1), 63-71.
- Novitasari, N., & Miaz, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 929-934.
- Oktivianto, O. I., Hudaidah, H., & Alian, A. (2018). Pengaruh Implementasi Model Pembelajaran Role Playing

- dengan Media Film terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pelajaran Sejarah Materi Perang Palembang Kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik*, 3(2), 113-118.
- Rahayu, H. S., & Luswati, N. T. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132-137.
- Ramadhani, T. P. L., VK, A. M., Ramadila, C. D., & Pratiwi, D. E. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 3(1), 108-115.
- Ridley, D. (2012). *The Literature Review: A Step-by-Step Guide for Students*. (K. Metzler, Ed.) (2nd Editio). London, UK: SAGE Publications Ltd.
- Singkawang, Stkip, Faktor Penyebab, and Kejenuhan Belajar. 2022. "ANALISIS FAKTOR- FAKTOR PENYEBAB KEJENUHAN BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS IV." 94–104.
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 66–74
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43-48.