

ANALISIS IMPLEMENTASI MEDIA SIGANA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Tiara¹, Alfina Dwi Saputri², Muhammad Ikhsan Fahruraji³, Aldy Ferdiyansyah⁴,
Bagus Aulia Iskandar⁵, Tika Puspita Widya Rini⁶

^{1,2,3,4,5,6} PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat

aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

ABSTRACT

This study aims to implement SIGANA (Smart Interactive Geography of Indonesian Children) media as an alternative solution to the minimal use of interesting learning media in social studies subjects in grade IV of SDN Sungai Mai 4 Banjarmasin. The research method used is descriptive qualitative through observation, interview, and documentation techniques. SIGANA is designed in the form of a smart box containing interactive maps, information cards, and educational games. The implementation results show that this media is able to increase active participation and enthusiasm for learning for students. Students appear more involved in the learning process and understand the material more easily. These results strengthen the theory that concrete and interactive media can increase the effectiveness of learning.

Keywords: *Interactive Media, Elementary School Social Studies, SIGANA, Student Activeness*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) sebagai alternatif solusi terhadap minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Sungai Mai 4 Banjarmasin. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. SIGANA dirancang dalam bentuk smart box yang berisi peta interaktif, kartu informasi, dan permainan edukatif. Hasil implementasi menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif dan semangat belajar siswa. Siswa terlihat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memahami materi secara lebih mudah. Hasil ini menguatkan teori bahwa media yang bersifat konkret dan interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Kata Kunci: Media Interaktif, IPS Sekolah Dasar, SIGANA, Keaktifan Siswa

A. Pendahuluan

Media pembelajaran secara umum merujuk pada segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta

didik. Media pembelajaran dapat berupa alat bantu visual, audio, maupun gabungan keduanya, seperti gambar, video, alat peraga, diagram, dan papan tulis. Media pembelajaran memiliki karakteristik yang mampu

memperjelas penyampaian informasi, menarik perhatian, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna (Ferdiansyah & Iskandar, 2025). Media berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memotivasi mereka untuk terlibat dalam pembelajaran, serta membantu memahami konsep-konsep yang abstrak dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Media yang tepat dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mengurangi kejenuhan, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan dinamis (Irsan et al., 2021). Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung kelancaran proses pendidikan karena berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan informasi secara efektif. Media dapat memperjelas pesan pembelajaran dan mendorong siswa untuk lebih fokus (Ferdiansyah et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran yang sesuai dapat memberikan dampak positif terhadap

keberhasilan pendidikan, karena dapat menciptakan atmosfer yang lebih menyenangkan, mengurangi rasa bosan peserta didik, dan memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi secara lebih efektif (Shabrina et al., 2025). Penerapan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman konsep maupun penguasaan keterampilan tertentu. Oleh karena itu, pemanfaatan media yang tepat sangat penting untuk menciptakan proses belajar yang aktif, efektif, dan bermakna.

Terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di SDN Sungai Miai 4, fakta lapangan menunjukkan adanya beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan tiga hal utama permasalahan yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Pertama, model pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, yaitu dominan menggunakan metode ceramah kurang melibatkan siswa secara aktif. Kedua, media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas, guru hanya mengandalkan buku teks dan peta wilayah,

khususnya dalam materi letak geografis Indonesia. Ketiga, suasana belajar kurang kondusif akibat adanya gangguan suara dari kelas lain yang menyebabkan siswa mudah terdistraksi dan sulit berkonsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, hal tersebut diperkuat oleh pernyataan dari hasil wawancara dengan guru kelas IV, guru menyampaikan bahwa salah satu penyebab utama minimnya keaktifan siswa adalah keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Guru juga menyadari bahwa mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi-materi IPS, seperti letak wilayah atau kondisi sumber daya alam, karena kurang adanya media bantu yang mendukung visualisasi dan interaksi siswa terhadap materi. Jadi, dapat disimpulkan permasalahan utama dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sungai Miai 4 terletak pada keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Guru masih bergantung pada buku teks dan peta konvensional, sehingga materi geografi seperti letak wilayah dan sumber daya alam sulit dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat

meningkatkan keaktifan belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik (Rohima, 2023). Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk meningkatkan keaktifan siswa dan kualitas proses belajar mengajar.

Keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran IPS berdampak besar terhadap efektivitas proses belajar siswa sekolah dasar. Tanpa dukungan media, pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan monoton, sehingga siswa kesulitan memahami materi yang bersifat geografis dan abstrak, seperti kondisi wilayah atau distribusi sumber daya alam. Dampaknya, siswa menjadi pasif, kurang tertarik, dan tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang minim membuat proses transfer ilmu menjadi kurang menarik dan membatasi interaksi yang seharusnya terjadi antara guru dan murid (Pribadi, 2021). Tanpa media pendukung, siswa sulit mengaitkan pelajaran dengan realitas sehari-hari. Dalam mata pelajaran IPS, yang banyak berkaitan dengan fenomena nyata dan lingkungan sekitar, media

pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami dan menerapkan konsep secara konkret dalam kehidupan sehari-hari (Munadi et al., 2020). Oleh sebab itu, peran media tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai jembatan antara teori dan praktik dalam proses pembelajaran.

Salah satu alternatif solusi untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah pengembangan media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara). Media ini dirancang dalam bentuk smart box interaktif, yang di dalamnya memuat berbagai materi geografis seperti peta wilayah Indonesia, ciri khas tiap pulau, aktivitas mencocokkan nama pulau dengan bentuknya, serta permainan kantong kota yang tersebar di Indonesia. Media pembelajaran yang bersifat konkret dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari (Fitriani et al., 2022). Selain itu, media yang dirancang dengan pendekatan bermain sambil belajar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif, terutama untuk siswa sekolah dasar (Novitasari, 2023). Hal ini

menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan dalam media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) memadukan elemen visual, teks, dan gerak yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung ini membantu meningkatkan minat belajar, memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, dan mendorong keterlibatan aktif. Penggunaan media konkret dan menarik secara visual dapat memperbaiki proses pemahaman konsep (Pratama et al., 2020). Penggunaan game edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) menjadi pilihan media pembelajaran yang inovatif, edukatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan telah membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Pertama media pembelajaran berbasis permainan edukatif, seperti board game, game interaktif digital, atau alat peraga berbentuk permainan dapat mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar (Sari et al., 2020). Kedua, penggunaan permainan edukatif dapat membangkitkan semangat belajar serta meningkatkan interaksi antarsiswa (Putri et al., 2021). Ketiga, media permainan konkret mendukung pemahaman siswa terhadap materi geografi yang bersifat abstrak (Aprilia et al., 2022). Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) hadir sebagai inovasi baru yang belum dikaji sebelumnya, karena mengintegrasikan unsur visual, sentuhan, dan permainan langsung dalam satu media fisik yang dirancang khusus untuk pembelajaran IPS sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sungai Miai 4 dan memberikan alternatif penyelesaian masalah terkait penggunaan media pembelajaran IPS di kelas IV SDN

Sungai Miai 4 dengan menggunakan media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) sebagai media pembelajaran IPS yang inovatif di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus untuk mengkaji keaktifan siswa dalam implementasi media pembelajaran SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN Sungai Miai 4, yang terdiri dari 19 siswa (12 perempuan dan 7 laki-laki). Subjek penelitian meliputi guru kelas dan siswa yang terlibat langsung dalam pembelajaran menggunakan media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam dengan guru, observasi selama proses pembelajaran untuk merekam aktivitas siswa, serta dokumentasi berupa foto guna memperkuat data dari hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan secara kualitatif melalui proses triangulasi, yaitu dengan menggabungkan data dari observasi, wawancara, dan

dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang utuh dan objektif. Setelah semua data terkumpul, dilakukan reduksi data untuk merangkum, memilih informasi penting, serta mengidentifikasi tema-tema dan pola-pola yang relevan dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan secara deskriptif agar lebih mudah dipahami. Langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan keseluruhan temuan dalam proses implementasi media SIGANA.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) merupakan singkatan dari Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara. Nama ini mencerminkan esensi dari media tersebut, yakni sebuah alat bantu pembelajaran yang bersifat cerdas, interaktif, dan dirancang khusus untuk anak-anak Indonesia dalam mengenal materi geografis nusantara. Media ini dikembangkan untuk mendukung pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi mengenai kenampakan wilayah, pembagian pulau-pulau besar di Indonesia, dan persebaran

kota-kota besar. SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) menjawab kebutuhan siswa terhadap media yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga mendorong mereka untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) dikembangkan untuk membantu siswa memahami konsep spasial dan geografis secara lebih konkret melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS melalui berbagai aktivitas interaktif dan eksploratif. Penggunaan SIGANA mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif melalui diskusi kelompok dan kegiatan bersama antarsiswa. Media ini juga diharapkan menjadi solusi atas keterbatasan penggunaan media pembelajaran konvensional di sekolah dasar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.



Gambar 1 Tampilan Media SIGANA

Media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) merupakan smart box edukatif berukuran sedang yang dirancang untuk mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar. Di dalamnya terdapat komponen seperti peta Indonesia, kartu nama pulau dan kota, serta kantong wilayah berlabel untuk permainan “kantong kota” yang disusun secara tematik dan interaktif. Desainnya dibuat dengan warna cerah dan visual yang atraktif, sesuai dengan karakteristik siswa SD yang menyukai tampilan menarik dan mudah dikenali. SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) bersifat konkret, manipulatif, dan kolaboratif, sehingga mampu merangsang gaya belajar visual, kinestetik, dan sosial, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami materi IPS yang selama ini cenderung abstrak.

Media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) dirancang agar dapat digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran IPS, baik melalui pendekatan individual maupun kelompok. Penggunaan media ini disesuaikan dengan alur kegiatan pembelajaran tematik integratif dan kontekstual yang umum diterapkan di sekolah dasar. Guru dapat mengintegrasikan SIGANA ke dalam kegiatan inti pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep geografis melalui pendekatan visual dan eksploratif. Tahap penggunaan media dimulai dari tahap pengenalan atau orientasi awal, yaitu guru memperkenalkan media serta menjelaskan fungsi setiap komponennya guna membangun rasa ingin tahu siswa. Tahap berikutnya adalah eksplorasi dan interaksi, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk mencocokkan kartu pulau dan kota dengan peta secara interaktif. Setelah itu, siswa memasuki tahap diskusi dan presentasi dengan memaparkan hasil eksplorasi kelompok, sementara guru memberikan penguatan terhadap konsep yang dipelajari. Tahap refleksi dan penguatan konsep dilakukan melalui pertanyaan reflektif yang

diajukan guru serta penggunaan kembali media SIGANA untuk menegaskan pemahaman siswa terhadap materi. Tahap terakhir adalah evaluasi dan penutup, yaitu penilaian berdasarkan keterlibatan siswa selama pembelajaran yang diakhiri dengan pemberian apresiasi dan motivasi.

Berdasarkan penjabaran di atas, media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) merupakan solusi inovatif dan efektif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran IPS di sekolah dasar. Pendekatan yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa menjadikan media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep geografis, partisipasi aktif, serta motivasi belajar siswa. Penggunaan SIGANA juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran bermakna dan berpusat pada peserta didik.

Pelaksanaan pembelajaran dengan media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) di Kelas IV SDN Sungai Miai 4 dilakukan pada mata pelajaran IPS tentang pembagian wilayah geografis Indonesia. Kegiatan diawali dengan

pengenalan isi box interaktif SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) oleh mahasiswa. Siswa tampak antusias saat melihat langsung media yang dapat disentuh dan dimainkan. Mereka kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil untuk mengikuti dua permainan edukatif, yaitu mencocokkan nama pulau dengan bentuk fisiknya dan menempatkan kota pada wilayah pulau yang sesuai.



Gambar 2 Implementasi Media

Setelah menyelesaikan permainan, setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Guru berperan aktif dalam memfasilitasi diskusi, memberi penguatan, serta menilai keterlibatan siswa selama proses berlangsung. Kegiatan ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berani berbicara di depan umum, serta bekerja sama dalam kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, dan pemahaman siswa terhadap materi pun meningkat secara signifikan.

Dari keseluruhan pelaksanaan, SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) terbukti efektif menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Media ini mampu mengatasi keterbatasan metode konvensional dengan pendekatan yang konkret dan interaktif. Selain memperkuat pemahaman spasial, SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) juga membangun keterampilan sosial siswa. Meskipun bahan media masih perlu ditingkatkan dari segi ketahanan, secara umum SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Sungai Miai 4 memberikan dampak positif terhadap partisipasi aktif siswa. Sejak awal kegiatan, siswa terlihat antusias memperhatikan penjelasan dan mencoba langsung media berupa peta, kartu nama pulau, kota, serta ciri khas wilayah. Aktivitas eksplorasi dilakukan secara berkelompok. Antusiasme ini tampak pada siswa yang biasanya diam, kini mulai terlibat. Media yang konkret dan interaktif membuat materi IPS terasa

lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membosankan (Yusnaldi et al., 2025). Dengan bantuan media yang tepat, siswa dapat lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik serta meningkatkan daya serap terhadap materi pelajaran.

Kegiatan kelompok dilakukan melalui dua permainan edukatif dalam media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara). Siswa mencocokkan nama pulau dengan bentuknya serta menempatkan kota besar ke dalam kantong wilayah yang sesuai. Mereka aktif berdiskusi, saling membantu, dan menyusun strategi untuk menyelesaikan tantangan. Suasana kelas menjadi lebih dinamis dengan interaksi antar kelompok. Siswa juga mulai berani bertanya dan menjelaskan pemikirannya. Keberanian dan kolaborasi meningkat, termasuk dari siswa yang biasanya pasif. Hal ini menunjukkan bahwa media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) mampu mengaktifkan siswa secara menyeluruh. Penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS telah merubah persepsi siswa terhadap pembelajaran IPS dari

awalnya sulit dipahami, tidak menarik, menjemukan bagi siswa menjadi sangat menyenangkan bagi mereka (Dewi, 2022). Perubahan persepsi ini menunjukkan bahwa pendekatan yang tepat dalam penyampaian materi mampu meningkatkan minat belajar serta partisipasi aktif siswa di kelas.

Guru kelas IV menyampaikan bahwa media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) membawa suasana baru dalam pembelajaran. Ia melihat siswa lebih berani berbicara, bertanya, dan bekerja sama. Sebelumnya, banyak siswa hanya menyimak tanpa respon, namun kini mereka lebih percaya diri. Materi IPS yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Guru merasa terbantu karena siswa lebih fokus dan antusias mengikuti pelajaran. Pembelajaran terasa lebih ringan dan menyenangkan. Media pembelajaran inovatif berperan dalam meningkatkan minat belajar siswa serta membantu mereka memahami konsep-konsep abstrak dalam IPS, media ini dapat berupa alat bantu visual, digital, interaktif, atau berbasis permainan yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Nurbaytie et al., 2025; Ferdiyansyah & Iskandar, 2026). Dengan demikian,

penerapan media pembelajaran yang inovatif sangat efektif dalam meningkatkan kualitas dan dinamika pembelajaran IPS di kelas.

Siswa RM mengatakan bahwa ia merasa lebih berani dan senang saat belajar menggunakan SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara). Biasanya ia hanya mendengarkan, namun kali ini aktif menjawab dan menyusun kartu bersama kelompok. Ia merasa kegiatan belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan. Rasa percaya dirinya meningkat karena merasa paham dan dilibatkan. Media ini mendorongnya untuk lebih aktif dan tertarik pada pelajaran IPS. Antusiasme seperti ini belum pernah ia rasakan sebelumnya. Penggunaan media inovatif, seperti video pembelajaran dan permainan edukatif, dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Siswa lainnya AP, juga menyampaikan bahwa media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) membuatnya lebih semangat belajar. Ia merasa lebih mudah memahami materi karena disampaikan secara langsung dan menyenangkan. Ia aktif saat diskusi

dan tampil percaya diri ketika mempresentasikan hasil kelompok. Belajar terasa seperti bermain, bukan seperti kegiatan yang membebani. Ia menyebut suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan semua teman ikut terlibat. Pengalamannya menunjukkan bahwa media ini efektif untuk semua jenis karakter siswa.

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS meningkat karena media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) menyajikan pembelajaran yang konkret dan menyenangkan. Siswa aktif secara fisik, kognitif, dan sosial. Guru terbantu dalam mengelola kelas karena siswa lebih fokus dan terlibat. Media ini tidak bergantung pada teknologi canggih, sehingga dapat digunakan di kelas biasa dengan hasil yang baik. Materi yang sebelumnya sulit menjadi mudah dipahami. SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) dapat menjadi solusi alternatif untuk pembelajaran aktif sesuai prinsip Kurikulum Merdeka. Penggunaan media yang inovatif dan berpusat pada siswa sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dinamis yang konsisten dengan prinsip-prinsip kurikulum ini.

D. Kesimpulan

Media SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara) memberikan dampak positif terhadap peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan berani dalam menyampaikan pendapat maupun bekerja sama dengan teman kelompok. Proses pembelajaran menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna karena media ini menyajikan materi secara konkret dan interaktif, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep geografis.

Peningkatan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Sekolah diharapkan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung implementasi media inovatif seperti SIGANA (Smart Interaktif Geografis Anak Nusantara). Selain itu, pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan dan workshop tentang pemanfaatan teknologi pendidikan harus terus dilakukan. Sinergi antara guru dan pihak sekolah akan memperkuat efektivitas pembelajaran dan meningkatkan

motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, S. N., Setya Nugroho, A., & Umam, N. K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA SCRAPBOOK RAKUYAWA (KERAGAMAN SUKU BUDAYA DI PULAU JAWA) UNTUK KELAS IV SEKOLAH DASAR Development Of RAKUYAWA Scrapbook Media (The Tribal Culture Diversity In Java Island) For Class IV Elementary School. *Nusantara Hasana Journal*, 2(7), 132–139.
- Ayub, M. R. S. S. N., Istiyono, E., Munadi, S., Permadi, C., Pattiserlihun, A., & Sudjito, D. N. (2020). Analisa Penilaian Soal Fisika Menggunakan Model Rasch Dengan Program R. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 3(2), 46–52.
<https://doi.org/10.24246/juses.v3i2p46-52>
- Ariyani, OB, Renata, R., Wardoyo, RP, Marini, A., & Yunus, M. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(12), 200-205.
- Dewi, A. L. S. (2022). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(1), 1062–1066.
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i12919>
- Ferdiyansyah, A., & Iskandar, B. A. (2025). GAWI SABUMI Educational Animation: Strengthening Students Cultural Literacy on Banjar Philosophy. *JURNAL EDUSCIENCE*, 12(6), 1674-1684.
- Ferdiyansyah, A., & Iskandar, B. A. (2026). Development of SELASAR Learning Media to Improve Elementary School Students Social Skills. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 35(1), 213-227.
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, & Nihayati. (2022). Development Of Interactive Teaching Materials Based On Android Application For Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25.
- Fitriani, L., Fatimah, D. D. S., & Novitasari, S. (2022). Perancangan media pembelajaran interaktif pengenalan bahasa inggris untuk pendidikan anak usia dini (paud) berbasis android. *Jurnal Algoritma*, 19(2), 537-546.
- Irsan, I., G, A. L. Nurmaya., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417.
<https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Niken Sekar Kinasih, Adrias Adrias, & Aissy Putri Zulkarnaini. (2025). Problematika dan Transformasi Penyesuaian Media Digital dalam Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 86–93.
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v3i2.1714>
- Nurbaytie, W., Maulidiana, S., Nur Azizah, RV, Serkadifat, Y., & Kurnia, B. (2025). Media pembelajaran inovatif: Kunci sukses pembelajaran IPS yang menyenangkan di SD. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian*

- Pendidikan*, 7(2), 46–52
- Patara, S., Nurvita, N., Arsy, R. F., & Novarita, A. (2025). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN EXPERIENTIAL LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IIS PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 10 SIGI. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 10(1), 59-72.
- Pratama, C., Kaspul, & Arsyad, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(102), 16–23.
- Pribadi, B. A., & Susilana, R. (2021). The use of mind mapping approach to facilitate students' distance learning in writing modular based on printed learning materials. *European Journal of Educational Research*, 10(2), 907–917.
<https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.2.907>
- Putri, M. A. D., Widjanarko, B., & Martini, M. (2021). Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah Dengue pada Siswa Pramuka Sekolah Dasar. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*, 16(1), 31–37.
<https://doi.org/10.14710/jpki.16.1.31-37>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Jurnal Seri Pembelajaran*, 1(1), 1.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Zaheen: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120-131.
- Tuada, N. J., & Raihani, N. P. (2025). Generasi Z, tantangan dan peluang bagi pendidikan. *Cendekia*, 5(1), 224–234.
<https://doi.org/10.55606/cendekia.v5i1.3517>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal ilmu pendidikan*, 2(1), 23-27.
- Wardhani, I. S. (2024). Peran media pembelajaran dalam tantangan kurikulum merdeka. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Pema*, 5(1), 80-89.