

Transformasi Pembelajaran IPS Sekolah Dasar melalui Media Animasi dan Game Edukatif sebagai Inovasi dalam Penguatan Pemahaman Konseptual Peserta Didik: Studi Literatur

Vanda Rezanian^{1*}, Suryanti²

¹ Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

² Universitas Negeri Surabaya

*Correspondence author: vanda1@umsida.ac.id

Article History

Received : 12 Agustus 2025

Accepted : 22 Oktober 2025

Published : 01 Januari 2026

Keywords

Social Studies Learning;
Educational Animation;
Educational Games;
Conceptual Understanding;
Primary School

Abstract

This study aims to analyze the transformation of Social Studies (IPS) learning in primary schools through the use of animated media and educational games as innovative approaches to strengthening students' conceptual understanding. The study addresses the need for Social Studies learning that is not only innovative and interactive but also effective in developing students' deep and meaningful conceptual understanding in response to the demands of the digital era. The research employed a literature review method by examining various scientific articles indexed in SINTA, nationally accredited journals, international journals, conference proceedings, and scientific repositories published between 2015 and 2025. The data were analyzed using a descriptive qualitative approach. The findings indicate that the use of educational animation and educational games as learning innovations can transform Social Studies learning in primary schools into a more innovative, interactive, engaging, and contextual learning experience. Animated media and educational games also play an important role in strengthening students' conceptual understanding through material visualization, interactive simulations, and active engagement in the learning process. Furthermore, animation and educational games are aligned with technological developments and students' learning needs in the digital era, making them effective alternatives for addressing the limitations of conventional learning. Therefore, integrating animation and educational games represents a promising strategy for improving the quality of learning while strengthening students' conceptual understanding in Social Studies at the primary school level.

Pendahuluan

Pendidikan pada jenjang SD merupakan fondasi utama dalam pembentukan karakter, pengetahuan dasar, serta keterampilan berpikir peserta didik (Fatmawati & Dewi, 2023). Salah satu mata pelajaran di SD yang sangat penting untuk diajarkan adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Musyarofah et al., 2021). Mata pelajaran IPS ini bertujuan membekali peserta didik dengan pemahaman terhadap konsep-konsep sosial, realitas sosial, nilai-nilai kemasyarakatan, sejarah, geografi, ekonomi, dan kewarganegaraan (Rezanian & Afandi, 2020). Pembelajaran IPS bersifat tidak hanya teoritis, tetapi juga kontekstual karena berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Nasution et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajarannya perlu dikaitkan dengan pengalaman nyata agar peserta didik mampu membangun pemahaman yang bermakna (Syafuruddin et al., 2024).

Namun demikian dalam praktiknya, pembelajaran IPS di SD masih menghadapi berbagai tantangan (Khotimah et al., 2024). Banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton seperti metode ceramah dan penugasan berbasis buku teks (Hasan et al., 2024). Pembelajaran sering kali berlangsung secara satu arah, kurang visualisasi, dan minim keterlibatan aktif peserta didik (Lestari et al., 2024). Hal ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh, kurang tertarik pada materi pelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep sosial yang abstrak (Afinatussakinah et al., 2024). Dampaknya adalah rendahnya hasil belajar peserta didik, kurangnya pemahaman konseptual peserta didik, kurang berkembangnya keterampilan berpikir kritis dan reflektif (Adipta & Hendriawan, 2024). Pembelajaran IPS di SD saat ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang kurang melibatkan peserta didik secara aktif, serta kurang memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung belajar (Tarmidzi et al., 2025). Hal ini menimbulkan kesenjangan antara metode pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik saat ini. Di sisi lain, media digital seperti media animasi edukatif dan game edukatif menunjukkan potensi besar dalam membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan interaktif (Yoelanda & Antosa, 2025). Kedua media tersebut tidak hanya berperan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, tetapi juga mampu memperkuat pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi IPS (Putri, 2024). Oleh karena itu, diperlukan kajian yang komprehensif untuk menelaah efektivitas penggunaan animasi dan game edukatif sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik di era digital.

Permasalahan ini semakin relevan ketika melihat kenyataan bahwa peserta didik saat ini merupakan generasi digital (digital native) yang tumbuh di lingkungan yang akrab dengan teknologi seperti gadget, internet, animasi, dan permainan digital (game) (Amri et al., 2025). Apabila pendekatan pembelajaran tidak disesuaikan dengan karakteristik generasi ini, maka akan terjadi kesenjangan antara pengalaman belajar di sekolah dan kehidupan nyata peserta didik (Safitri et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan transformasi dalam pendekatan pembelajaran IPS agar lebih responsif terhadap kemajuan teknologi serta mampu menyesuaikan diri dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di abad ke-21. Transformasi tersebut tidak hanya menuntut integrasi media pembelajaran berbasis digital yang interaktif dan kontekstual, tetapi juga menekankan pentingnya pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif sebagai bekal bagi peserta didik dalam menghadapi dinamika sosial dan tantangan global masa kini.

Salah satu alternatif transformasi yang potensial adalah melalui pemanfaatan media animasi edukatif dan game edukatif dalam pembelajaran (Rezki et al., 2025). Animasi edukatif dapat membantu menjelaskan konsep secara visual dan menarik, sehingga memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang kompleks atau abstrak (Siswati & Damayanti, 2020). Sementara itu, game edukatif dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS, khususnya pada aspek perhatian, partisipasi aktif, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta pemahaman terhadap konsep-konsep yang dipelajari (Mutaqin, 2020; Sa'diah et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran IPS di SD, pemanfaatan media digital seperti animasi dan game edukatif menjadi sarana yang efektif dalam penguatan pemahaman konseptual peserta didik (Diniyati et al., 2025). Pemahaman konseptual merupakan kemampuan untuk mengaitkan berbagai konsep secara logis, mendalam, dan bermakna sehingga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks yang berbeda (Ramadhan et al., 2024). Melalui media animasi dan game edukatif, proses ini dapat terfasilitasi karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui visualisasi, eksplorasi, dan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan (Widyawati & Sukadari, 2023).

Berbagai hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan animasi dan game edukatif dalam pembelajaran IPS terbukti mampu memperkuat pemahaman konseptual, meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik (Kusmirah et al., 2025; Rezki et al., 2025). Penelitian yang relevan juga menunjukkan bahwa penggunaan animasi dan game edukatif dalam pembelajaran IPS SD dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman konseptual, serta mendukung keterampilan berpikir kritis dan retensi pengetahuan (Sihotang et al., 2025). Penelitian yang lainnya juga

menunjukkan bahwa penggunaan animasi kartun edukasi dalam pembelajaran IPS membuka peluang besar untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif (Olliem, 2024; Udin & Rezanía, 2024; Yoelanda & Antosa, 2025). Yanti (2023) menunjukkan bahwa game edukatif layak dan efektif jika diterapkan pada pembelajaran IPS SD. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan kajian lebih lanjut mengenai potensi transformasi pembelajaran IPS melalui kedua media tersebut.

Penerapan media animasi dan game edukatif dalam pembelajaran IPS di SD diharapkan dapat memperkuat pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Pada kenyataannya, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak, karena proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan berpusat pada guru. Melalui pemanfaatan media animasi dan game edukatif, pembelajaran IPS dapat ditransformasikan menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis transformasi pembelajaran IPS di SD melalui pemanfaatan media animasi dan game edukatif sebagai inovasi dalam penguatan pemahaman konseptual peserta didik. Dengan fokus pada pertanyaan penelitian, yaitu bagaimana pemanfaatan media animasi dan game edukatif dapat mentransformasi pembelajaran IPS menjadi sarana efektif untuk memperkuat pemahaman konseptual peserta didik, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir konseptual dan kritis peserta didik.

Metode

Desain

Penelitian ini menggunakan desain studi literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Studi literatur dipilih karena memungkinkan peneliti menelaah dan mengintegrasikan temuan dari berbagai sumber ilmiah untuk menjelaskan transformasi pembelajaran IPS di sekolah dasar melalui media animasi dan game edukatif (Magdalena et al., 2021). Desain ini diarahkan untuk mengidentifikasi pola manfaat, bentuk pemanfaatan, serta kendala penerapan kedua media dalam penguatan pemahaman konseptual peserta didik.

Sumber Literatur

Unit analisis penelitian berupa artikel jurnal nasional terakreditasi, artikel jurnal internasional, prosiding konferensi, dan karya ilmiah pada repositori digital. Penelusuran dilakukan melalui SINTA, Google Scholar, dan sumber akademik terkait. Literatur dibatasi pada publikasi tahun 2015–2025 dan dipilih berdasarkan kesesuaiannya dengan pembelajaran IPS, jenjang sekolah dasar, media animasi atau game edukatif, serta pemahaman konseptual dan hasil belajar yang relevan. Korpus yang dianalisis dilaporkan berjumlah 30 artikel. Referensi lain dalam naskah digunakan sebagai landasan konseptual dan metodologis. Karena penelitian ini tidak melibatkan manusia secara langsung, bagian partisipan tidak berlaku.

Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penelusuran literatur menggunakan kata kunci yang berkaitan dengan pembelajaran IPS sekolah dasar, animasi edukatif, game edukatif, media digital, dan pemahaman konseptual. Literatur yang ditemukan kemudian diseleksi berdasarkan rentang tahun, relevansi topik, kesesuaian jenjang pendidikan, dan keterkaitannya dengan fokus kajian. Artikel yang memenuhi kriteria dibaca, dicatat, dan dikelompokkan menggunakan panduan tinjauan pustaka.

Analisis Data

Data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui empat tahap: mengidentifikasi informasi penting dari setiap sumber, mengelompokkan temuan ke dalam tema animasi edukatif, game edukatif, pemahaman konseptual, keterlibatan belajar, dan kendala implementasi, membandingkan konsistensi antartemuan, serta menyusun sintesis naratif untuk menjawab pertanyaan penelitian. Analisis berfokus pada kecenderungan

dan makna temuan; tidak dilakukan meta-analisis, penghitungan ukuran efek, atau pengujian statistik. Keterbatasan rincian protokol pencarian perlu dipertimbangkan ketika menilai keterulangan kajian ini.

Hasil

Hasil kajian literatur terhadap 30 artikel ilmiah yang diterbitkan antara tahun 2015 hingga 2025 menunjukkan bahwa pemanfaatan media animasi edukatif dan game edukatif memiliki kontribusi besar dalam mentransformasi pembelajaran IPS di SD, sekaligus memperkuat pemahaman konsep peserta didik. Sebagaimana ditunjukkan dalam beberapa penelitian sebelumnya, animasi edukatif dan permainan edukatif sebagai bentuk media berbasis teknologi mampu meningkatkan dan memperkuat pemahaman konseptual peserta didik SD terhadap materi IPS (Dewi & Muhibbin, 2024; Kusmirah et al., 2025; Rezki et al., 2025; Sihotang et al., 2025). Beberapa penelitian lain juga mengungkapkan bahwa animasi edukatif efektif dalam memvisualisasikan konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak, seperti peristiwa sejarah, interaksi sosial, dan sistem pemerintahan (Alga et al., 2024; Melati et al., 2023; Yoelanda & Antosa, 2025). Visualisasi ini membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik (Ramadhan et al., 2024; Udin & Rezanía, 2024). Pambudi et al. (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis Animaker efektif dikembangkan untuk mata pelajaran IPS pada peserta didik SD karena menghadirkan materi yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, Olliem (2024) menunjukkan bahwa media animasi kartun edukatif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik SD karena bersifat interaktif, menarik, dan mudah diakses.

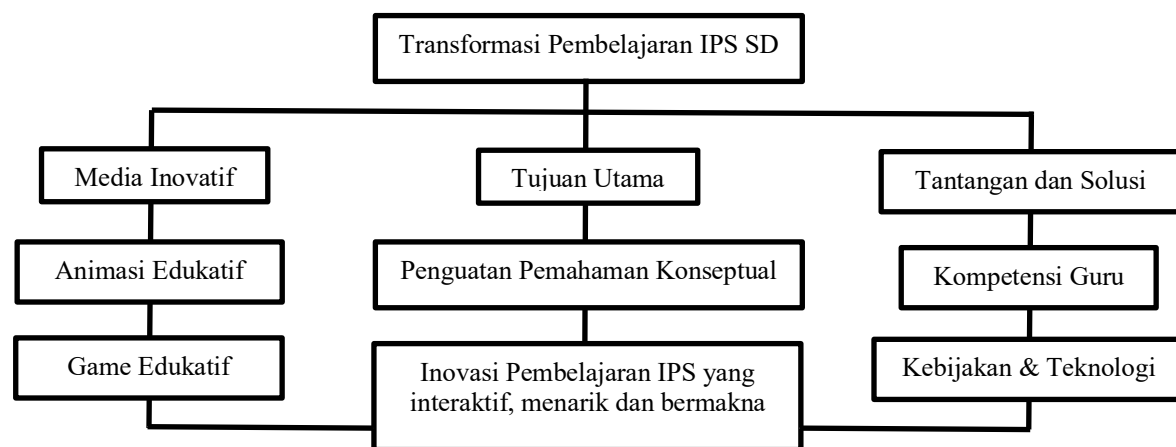
Selain animasi, penggunaan game edukatif dalam pembelajaran IPS juga terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan partisipasi aktif peserta didik SD (Anggraeni et al., 2025; Ardinigrum et al., 2024; Mutaqin, 2020; Suryani et al., 2024). Game edukatif memberikan pengalaman belajar yang bersifat simulatif, kompetitif, sekaligus menyenangkan serta efektif sebagai media pemecahan masalah dalam proses pembelajaran (Afni et al., 2024; Srigusmayanti & Yaswinda, 2023). Susanti et al. (2024) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik SD melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif sekaligus mengembangkan keterampilan pemecahan masalah serta kerja sama. Beberapa penelitian lainnya juga menyatakan bahwa game edukatif ini memiliki kelayakan dan efektivitas tinggi sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik SD di era digital sekarang ini (Fitriyadi & Wuryandani, 2021; Mardati & Wangid, 2015; Sa'diah et al., 2025; Yanti, 2023).

Temuan lain juga menunjukkan bahwa media digital seperti animasi dan game sangat relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital (Widyawati & Sukadari, 2023). Peserta didik lebih mudah terlibat dalam pembelajaran ketika media yang digunakan sesuai dengan dunia mereka yang terbiasa dengan teknologi visual dan interaktif (Tarmidzi et al., 2025). Ain et al. (2025) menambahkan bahwa media berbasis digital tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membuat peserta didik lebih fokus, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan pentingnya integrasi media digital dalam pembelajaran yang menyesuaikan dengan pola pikir dan gaya belajar peserta didik masa kini (Habibah et al., 2024; Widiastuti et al., 2024). Penggunaan animasi edukatif dan game edukatif memberikan stimulus visual dan interaksi langsung yang mampu memperkuat pemahaman konsep peserta didik (Alya et al., 2023; Manurung et al., 2024). Selain itu, pendekatan ini juga mendorong keterlibatan emosional peserta didik yang berdampak positif terhadap retensi materi. Oleh karena itu, pemanfaatan media animasi dan game bukan hanya menjadi alternatif, tetapi sebuah kebutuhan dalam merancang pembelajaran yang efektif dan relevan bagi generasi digital (Tiara, 2025).

Pembahasan

Temuan-temuan dalam hasil kajian literatur menunjukkan bahwa media animasi edukatif dan game edukatif berperan penting dalam mentransformasi pembelajaran IPS di SD, sesuai dengan arah inovasi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pengalaman belajar aktif, interaktif, dan bermakna. Penggunaan kedua media ini menjadi strategi inovatif yang mampu menguatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi IPS (Dewi & Muhibbin, 2024; Kusmirah et al., 2025; Sihotang et al., 2025). Beberapa studi telah membuktikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti animasi dan permainan edukatif dapat secara efektif meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi IPS (Kholisoh et al., 2024; Rahmawati et al., 2023). Media ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi secara kognitif, tetapi juga membangun keterampilan sosial, emosional, dan karakter (Aries et al., 2017). Pendekatan ini sangat sejalan dengan prinsip teori konstruktivisme di mana peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan keterlibatan dengan lingkungan belajar. Animasi yang menghadirkan visualisasi cerita, serta game yang menghadirkan tantangan dan simulasi, menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik mengalami sendiri proses sosial yang dipelajari, bukan hanya sekadar menghafal konsep-konsep (Nurfalah, 2023).

Transformasi pembelajaran IPS SD melalui media animasi dan game edukatif berperan penting dalam memperkuat pemahaman konseptual Pada peserta didik. Hal ini relevan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menjadikan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Melalui pemanfaatan media animasi edukatif, berbagai konsep sosial yang bersifat abstrak dapat digambarkan secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami, sehingga membantu peserta didik dalam mempelajari ilmu sosial, memahami dinamika masyarakat, serta menanamkan nilai-nilai sosial secara lebih mendalam. Di sisi lain, penggunaan game edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui kegiatan eksploratif dan interaktif, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memperkuat pemahaman konseptual melalui pengalaman langsung dan pemberian umpan balik secara cepat. Berikut adalah peta konsep transformasi pembelajaran IPS SD melalui media animasi dan game edukatif sebagai inovasi dalam memperkuat pemahaman konsep peserta didik yang ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Peta Konsep Transformasi Pembelajaran IPS SD

Simpulan

Berdasarkan kajian literatur yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media animasi edukatif dan game edukatif berperan penting dalam mentransformasi pembelajaran IPS di SD, khususnya dalam

memperkuat pemahaman konseptual peserta didik. Animasi edukatif membantu memvisualisasikan konsep-konsep sosial yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga memfasilitasi proses berpikir konseptual dan meningkatkan keterhubungan antara teori dengan realitas sosial. Sementara itu, media animasi dan game edukatif menghadirkan proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bermakna melalui berbagai bentuk visualisasi, interaksi, tantangan, serta pemberian umpan balik yang membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mendalam dan relevan dengan kehidupan nyata. Kedua media pembelajaran tersebut sejalan dengan prinsip konstruktivisme dan searah dengan pengembangan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran kontekstual, kolaboratif, serta berpusat pada peserta didik.

Melalui penerapan animasi dan game edukatif, peserta didik tidak hanya menghafal fakta-fakta sosial, tetapi juga membangun pemahaman bermakna, menafsirkan konsep IPS secara kritis, serta mampu menerapkannya dalam situasi kehidupan sehari-hari. Namun demikian, keberhasilan penerapan media ini sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital secara efektif, ketersediaan infrastruktur pendukung, serta adanya kebijakan pendidikan yang berpihak pada inovasi pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan animasi dan game edukatif perlu didukung secara sistemik agar benar-benar mampu memberikan kontribusi nyata dalam penguatan pemahaman konseptual, berpikir kritis, dan karakter peserta didik SD.

Daftar Pustaka

- Adipta, M., & Hendriawan, D. (2024). Analisis kesulitan belajar mata pelajaran IPS pada peserta didik kelas IV di MIS An-Nasriyah Pringgarata. 7, 35–40.
- Afinatussakinah, Nurzahra, S., & Farhurohman, O. (2024). Permasalahan pembelajaran IPS yang terdapat di SD (Studi kasus: SDN Ciwaktu). *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://jurnal.educ3.org/index.php>
- Afni, W. D. N., Rezanía, V., & Fihayati, Z. (2024). Efforts to increase the activeness of social studies learning in fourth grade through the short card type active learning model. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(2), 381–389. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v12i2.70494>
- Ain, M. N., Muqaromah, A., & Farhurohman, O. (2025). Media ajar berbasis digital dalam pembelajaran IPS di SD/MI. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik dan Sosial Indonesia*, 11–22. <https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i1.606>
- Alga, R. K., Hsb, A. A. A., Azhara, S., Hakim, E. H., Afia, N., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran digital: Meningkatkan minat belajar IPS di sekolah dasar melalui presentasi interaktif dan video animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212. <https://doi.org/10.51178/ce.v5i3.2197>
- Alya, D. R., Lidiaputri, H., Syaepurrohman, P., & Ruslan, A. (2023). Inovasi media pembelajaran digital dalam pendidikan IPS di era 4.0. *Jurnal Inovasi Global*, 1(1). <https://jig.rivierapublishing.id/index.php/rv/index>
- Amri, H., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Digital-based social science learning challenges di era Society 5.0. *IJoEd: Indonesian Journal on Education*, 1.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Fahrudin, R. (2025). Enhancing social maturity: A study on the effectiveness of TGT method in primary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 45–58. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.75923>
- Ardiningrum, N., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Efektivitas penggunaan model pembelajaran game edukasi terhadap pembelajaran IPS (Kajian literatur). *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2). <https://jicnusanantara.com/index.php/jicn>
- Aries, S., Sudarmiatin, & Kuswandi, D. (2017). *Peranan multimedia interaktif pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar*.

- Dewi, I. K., & Muhibbin, A. (2024). Implementasi desain pembelajaran IPS yang inovatif melalui aplikasi digital untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Diniyati, A., Salma, N. D., & Farhurahman, O. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan literasi siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1). <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i1.672>
- Fatmawati, L., & Dewi, K. P. (2023). *Buku ajar IPS dasar* (Edisi ke-1). K-Media.
- Fitriyadi, N., & Wuryandani, W. (2021). Is educational game effective in improving critical thinking skills? *Jurnal Prima Edukasia*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpe.v9i1.35475>
- Habibah, A., Harahap, D., Karina, Salsabillah, M., & Yusnaldi, E. (2024). Pemanfaatan media digital untuk memahami keberagaman budaya pada materi IPS di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiah. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 4(4), 443–448. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v4i4.2534>
- Hasan, S. S. S., Azzahra, P. L., & Utami, I. (2024). Tantangan dalam mengatasi rasa bosan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 16, 123–130. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>
- Kholisoh, S. N., Ariyanti, V., Setyani, D., & Nur, D. M. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 9 di MTs Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. *Jurnal Sains Student Research*, 3.
- Khotimah, K., Nusantara, T., & Mashfufah, A. (2024). Tantangan membelajarkan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar: Systematic literature review (SLR). *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 33(1).
- Kusmirah, Maharani, S. D., & Susanti, L. R. (2025). Analisis kebutuhan pengembangan media game edukasi berbantuan Canva pada mata pelajaran IPAS untuk sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1). <https://jurnalp4i.com/index.php/social>
- Lestari, M. I., Sumartiningsih, S., & Suharini, E. (2024). Hambatan dan tantangan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. *Elementary School Teacher Journal*, 7.
- Magdalena, Endayana, B., Pulungan, A. I., Maimunah, & Dalimunthe, N. D. (2021). *Metode penelitian* (Edisi ke-1). Penerbit Buku Literasiologi. <http://literasikitaindonesia.com>
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi kreatif multimedia pembelajaran interaktif berbasis game-based learning pada muatan IPS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>
- Mardati, A., & Wangid, M. N. (2015). Pengembangan media permainan kartu gambar dengan teknik make a match untuk kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120–132. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index>
- Melati, E., Fayola, D. A., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Musyarofah, Ahmad, A., & Suma, N. N. (2021). *Konsep dasar IPS* (Edisi ke-1). Komojoyo Press.
- Mutaqin, A. (2020). Implementasi pembelajaran IPS berbasis game edukasi digital di Sekolah Dasar Negeri 2 Abepura. *Journal of Innovative and Creativity*, 1(1), 14920–14930.
- Nasution, F. H., Sabina, I., Puspitasari, P., Daffa, F., & Yusnaldi, E. (2023). Penerapan pembelajaran IPS pada tingkat MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 349.
- Nurfalah, T. (2023). *Penggunaan media animasi dalam meningkatkan respon belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Plus Budi Utomo Makassar*.
- Olliém, G. F. (2024). Efektivitas penggunaan media animasi kartun edukasi terhadap minat belajar anak SD. *VICIDI*, 14(2).
- Pambudi, I. S., Nasiroh, S., & Budiriyanto, A. (2025). Media pembelajaran animasi berbasis Animaker pada mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 2 Pekalongan. *Perwira Journal of Science & Engineering*, 5(1), 135–139.

- Putri, A. P. (2024). *Efektivitas pembelajaran IPS interaktif berbasis game Kahoot dalam meningkatkan motivasi belajar kelas VIII di MTs di Bilajeng*.
- Rahmawati, A. D., Yani, M. T., & Setyowati, R. N. (2023). Pengembangan animasi 3D ‘KESUBA’ untuk meningkatkan hasil belajar dan nilai karakter peserta didik kelas IV MI Bahrul Ulum Surabaya. 4, 325–332. <http://jurnaledukasia.org>
- Ramadhan, I., Thoharudin, M., Wiyono, H., Sabirin, & Suriyanisa. (2024). Enhancing students’ learning interest and conceptual understanding in sociology: Using the analogy method and Canva infographic media. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.6385>
- Rezanía, V., & Afandi, R. (2020). *Pengembangan pembelajaran IPS SD* (Edisi ke-1). UMSIDA Press.
- Rezki, U. B., Wardhani, S., Silvia, I. C., Parwastami, N. S., Faiz, I. N., & Winandika, G. (2025). Sepuluh inovasi media teknologi untuk pembelajaran IPS SD: Studi literatur. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 9.
- Sa’diah, A. H., Rohyana, H., & Zafirah, Z. (2025). Game edukatif berbasis budaya lokal sebagai sarana penguatan nilai karakter di sekolah dasar. *Indonesian Journal of Primary Education and Learning*, 1(1), 1–10.
- Safitri, Kasandra, P., Inayah, M., & Farhurrahman, O. (2024). Tantangan dan peluang dalam pembelajaran IPS di era digital. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik dan Sosial Indonesia*, 2(1), 88–99. <https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i1.692>
- Sihotang, D., Mutia, E., Gulo, J. R. H., & Nainggolan, R. (2025). Pemanfaatan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan inovasi pembelajaran di era digital. *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*, 2(3). <https://doi.org/10.61132/jubid.v2i3.669>
- Siswati, & Damayanti, E. (2020). *Animasi 2D dan 3D* (Edisi ke-1). PT Dinamika Astrapedia Sejahtera. <http://www.astrapedia.co.id>
- Srigusmayanti, & Yaswinda. (2023). Developing interactive game for problem solving ability of 5–6 years kindergarten children. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3759>
- Suryani, L., Sukmawaty, Muassar, M. Z., & Ahmiranti. (2024). Development of Luwu culture through interactive educational games based on Android smartphones by using Adobe Animate CC. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(4). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i4.3533>
- Susanti, D., Hasan, F. N., Khira, N., & Astuti, N. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi sebagai stimulus dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Agustus*, 15, 31–2024. <https://doi.org/10.24114/jh.v15i2.64484>
- Syafruddin, Saputra, M. A., Nurfatun, Putri, H., Haimin, Afriani, & Darmawan, D. (2024). Karakteristik pembelajaran IPS SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4.
- Tarmidzi, Andari, K. D. W., Sari, A., Nuryanti, M., Arfiyanti, R., & Noto, M. S. (2025). Augmented reality and its use in elementary school education: A systematic literature review. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 128–145. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.75094>
- Tiara. (2025). *Penggunaan teknologi digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di MTs Negeri 3 Palu*.
- Udin, M. F., & Rezanía, V. (2024). The effect of animated learning media using Powtoon on student learning outcomes. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(1), 500–513. <https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.694>
- Widiastuti, L., Lasmawan, W., & Kertih, W. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13. <https://jurnaldidaktika.org>
- Widyawati, E. R., & Sukadari. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat pembelajaran kekinian bagi guru profesional IPS dalam penerapan pendidikan karakter menyongsong era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10. <https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.667>

- Yanti, R. (2023). *Rancang bangun media pembelajaran game edukatif untuk mata pelajaran sejarah berbasis Android menggunakan aplikasi Unity*.
- Yoelanda, W., & Antosa, Z. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Tandun. *JETISH: Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 4.