

## Menumbuhkan Pembelajaran Kontekstual dan Kolaboratif: Integrasi Sumber Belajar dan Media Interaktif dalam Kelas

### *Fostering Contextual and Collaborative Learning: Integrating Learning Resources and Interactive Media in Social Studies Classrooms*

Hikmalyansyah Hidayat

Department of Sosial Science Education, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

\* Corresponding Author. E-mail: [220102110115@student.uin-malang.ac.id](mailto:220102110115@student.uin-malang.ac.id)

#### ARTICLE INFO

##### Article History:

Received: 15-Jun. 2025

Revised: 7-Nov. 2025

Accepted: 23-Nov.2022

##### Keywords:

Contextual Learning,  
Interactive Media,  
Student Collaboration,  
Social Studies Resources,  
Learning Engagement.

#### ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan praktik integrasi berbagai sumber belajar dan media interaktif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas 7A dan 9B pada jam pembelajaran selepas dzuhur yang kerap diwarnai kejenuhan dan penurunan fokus siswa. Dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif berbasis pengalaman lapangan, data dikumpulkan melalui catatan reflektif, observasi langsung, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran. Strategi seperti Wordwall, Teka-Teki Silang (TTS), dan Snowball Throwing diterapkan secara bergilir untuk menghidupkan suasana belajar dan membangun partisipasi aktif siswa. Hasil menunjukkan bahwa integrasi media interaktif dan sumber kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara signifikan. Wordwall memfasilitasi evaluasi yang menyenangkan dan kompetitif, TTS mendorong kolaborasi dan diskusi bermakna, sementara Snowball Throwing mencairkan kebekuan interaksi kelas dan menumbuhkan keberanian bertanya. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran yang dirancang secara adaptif, memadukan teknologi, kreativitas, dan kepekaan terhadap kebutuhan siswa, mampu menjawab tantangan nyata di lapangan. Simpulan utama dari penelitian ini adalah bahwa integrasi media dan sumber pembelajaran bukan hanya memperkaya metode mengajar, tetapi juga menjadi jembatan yang menyatukan antara materi pelajaran dan dunia nyata siswa. Penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru untuk berinovasi secara berkelanjutan serta membuka ruang riset lanjutan yang mengeksplorasi efektivitas pembelajaran interaktif dalam konteks kelas yang dinamis.

*This study aims to describe the integration of various learning resources and interactive media in Social Studies (IPS) instruction for grades 7A and 9B, particularly during post-noon sessions often marked by student fatigue and declining focus. Employing a qualitative descriptive method rooted in field-based teaching experience, data were gathered through reflective journals, direct classroom observations, and instructional documentation. Strategies such as Wordwall, Crossword Puzzles, and Snowball Throwing were implemented to foster engaging, collaborative, and meaningful learning experiences. The findings reveal that such media integration significantly enhances students' cognitive, affective, and psychomotor engagement. Wordwall served as a fun and competitive assessment tool, Crossword Puzzles encouraged group problem-solving and discussion, while Snowball Throwing broke classroom rigidity and inspired spontaneous participation. These results underscore that effective teaching is not merely about delivering content but designing learning that resonates with students' realities. This field-based reflection shows that when teachers thoughtfully combine resources, technology, and contextual strategies, classroom challenges can be transformed into learning opportunities. Therefore, this study implies that adaptive media integration is essential to sustain student motivation and offers a valuable direction for future research in interactive learning strategies, especially within dynamic classroom environments.*

Journal Of Perspektif is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



**How to Cite:** Hidayat, H. (2025). Fostering Contextual and Collaborative Learning: Integrating Learning Resources and Interactive Media in Social Studies Classrooms. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(2). [https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16\(2\).23092](https://doi.org/10.25299/perspektif.2025.vol16(2).23092)

## PENDAHULUAN

Dalam dunia yang bergerak cepat, sekolah bukan lagi tempat semata-mata menyampaikan pengetahuan. Ia menjadi ruang di mana siswa seharusnya merasa terlibat, diakui, dan ditantang untuk berpikir kritis. Maka, pendidikan abad ke-21 menuntut pembelajaran yang lebih dari sekadar menghafal dan mendengar. Ia menuntut kehadiran metode yang membekali dengan cara menghadirkan pembelajaran kontekstual dan kolaboratif yang menjadikan kehidupan sehari-hari sebagai laboratorium berpikir dan teman sebaya sebagai cermin proses belajar.

Namun, realitas di lapangan kerap berkata lain. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang seharusnya memberi ruang eksplorasi terhadap fenomena sosial di sekitar siswa, justru sering kali disampaikan dengan pendekatan yang monoton. Guru lebih banyak berbicara, sementara siswa mendengarkan dengan setengah sadar. Rofiq dkk. (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan belum maksimal menyentuh pengalaman belajar otentik. Wahyuningsih (2022) juga menekankan bahwa rendahnya aktivitas belajar siswa disebabkan minimnya inovasi dalam metode pengajaran.

Selama empat bulan menjalani program asistensi mengajar di kelas 7 dan 9, saya menemukan tantangan yang lebih spesifik yakni jam pembelajaran setelah dzuhur menjadi waktu yang sulit bagi siswa untuk fokus. Mereka tampak lelah, mengantuk, dan tidak tertarik dengan isi pelajaran. Kondisi ini membutuhkan intervensi yang bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga membangkitkan partisipasi dan memberi makna pada proses belajar. Oleh karena itu, saya memadukan beragam sumber belajar seperti buku ajar, video edukatif dari YouTube, dan catatan perkuliahan dengan media interaktif seperti Wordwall, Teka-Teki Silang (TTS), papan tulis, serta strategi Snowball. Semuanya dirancang untuk menjadikan kelas sebagai ruang bermain, berpikir, dan saling belajar.

Sejumlah penelitian terdahulu telah menyoroti efektivitas pendekatan kontekstual dan media interaktif. Kahfi dkk. (2021) dan Agustini & Japa (2018) menyatakan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pendekatan kontekstual mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Sementara itu, Pratiwi (2022) dan Amalia dkk. (2021) menemukan bahwa media seperti TTS interaktif dapat mendorong partisipasi siswa secara signifikan. Meski demikian, sebagian besar dari penelitian tersebut masih berdiri sendiri serta lebih berfokus pada satu jenis media atau satu strategi dalam kondisi yang terkendali.

Tulisan ini menawarkan sesuatu yang berbeda yaitu integrasi simultan antara berbagai jenis sumber dan media pembelajaran, yang tidak hanya digunakan dalam rangka eksperimen, tetapi diujicobakan dalam realitas kelas yang penuh tantangan. Artikel ini tidak hanya berbicara soal metode, melainkan soal bagaimana guru merancang, menyesuaikan, dan merefleksikan strategi pembelajaran secara langsung, di tengah dinamika dan kejenuhan siswa pada jam-jam belajar yang menantang. Inilah yang menjadi kebaruan dari tulisan ini yakni pengalaman langsung integratif, bukan sekadar analisis teknis satu alat atau model pembelajaran.

Dengan demikian, artikel ini bertujuan untuk menggambarkan praktik integrasi beragam sumber belajar dan media interaktif dalam pembelajaran IPS di kelas menengah, serta menelaah bagaimana pendekatan tersebut mampu membangkitkan kembali keterlibatan dan fokus belajar siswa khususnya saat proses pembelajaran berlangsung dalam kondisi yang secara umum dianggap tidak ideal, yakni di penghujung hari setelah energi siswa terkuras.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan model *experience-based field research*. Fokus utama pendekatan ini adalah menggambarkan dan merefleksikan pengalaman mengajar secara langsung di dalam kelas, sehingga setiap peristiwa dan respons pembelajaran dikaji secara mendalam dalam konteks autentiknya. Model ini selaras dengan pandangan Phillippi & Lauderdale (2018), yang menekankan pentingnya catatan lapangan dan pengalaman kontekstual dalam penelitian kualitatif untuk menangkap makna dari setiap interaksi di ruang belajar.

Sebagaimana ditegaskan oleh Kim dkk. (2017), penelitian deskriptif kualitatif memberikan ruang untuk memaknai fenomena tanpa mengintervensi variabel, melainkan mengamati, mendokumentasi, dan menganalisis secara reflektif. Penelitian ini tidak bertujuan untuk menguji hipotesis, tetapi untuk memahami dan merekonstruksi dinamika proses pembelajaran yang berlangsung secara alami selama program asistensi mengajar.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama program asistensi mengajar selama kurang lebih lima bulan, yakni dari Januari hingga Mei 2025, bertempat di MTs Negeri 2 Sumenep, yang merupakan salah satu madrasah negeri di Kabupaten

Sumenep, Jawa Timur. Proses pembelajaran berlangsung di kelas 7A dan 9B pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terutama pada sesi-sesi pembelajaran yang dilaksanakan setelah waktu dzuhur.

### **Subjek dan Sasaran Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 7A dan 9B yang menjadi peserta aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS, serta peneliti sebagai pelaku langsung dalam proses perencanaan dan pelaksanaan strategi belajar. Adapun jumlah siswa yang terlibat dalam observasi dan refleksi pembelajaran masing-masing berjumlah 32 siswa-siswi dari kelas 7A dan 9B.

Peneliti menggunakan pendekatan purposive, yaitu memilih subjek berdasarkan keterlibatan aktif mereka selama proses belajar, terutama dalam kegiatan yang menggunakan media interaktif dan strategi kolaboratif. Dalam paradigma ini, guru sekaligus berperan sebagai pengamat, perancang, dan reflektor, sebagaimana yang diuraikan oleh Cunliffe (2016) dalam konsep *critical reflexive practitioner*.

### **Prosedur Penelitian**

Penelitian dilakukan melalui tiga tahap utama:

1. Perencanaan strategi pembelajaran, yang dilakukan dengan menyusun kombinasi sumber belajar (buku ajar, video YouTube, dan catatan perkuliahan) serta media pembelajaran (papan tulis, Wordwall, TTS, dan strategi Snowball);
2. Pelaksanaan pembelajaran, yaitu implementasi langsung strategi tersebut dalam ruang kelas dengan pendekatan kontekstual dan kolaboratif sesuai karakteristik materi dan waktu belajar;
3. Refleksi dan dokumentasi, yang memuat catatan lapangan, tanggapan siswa, serta dinamika yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Seluruh proses ini didesain untuk merekam dan menafsirkan pengalaman empiris guru dalam menghadapi tantangan kelas nyata, sebagaimana digarisbawahi oleh Mak dkk. (2023), bahwa pengalaman lapangan adalah sumber pembentukan kompetensi pedagogis yang otentik dan berkelanjutan.

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Data dikumpulkan melalui beberapa instrument, yaitu:

1. Catatan lapangan reflektif harian, yang ditulis setelah setiap sesi pembelajaran berlangsung;
2. Dokumentasi media dan aktivitas kelas, berupa foto, lembar kerja siswa, dan tangkapan layar kegiatan berbasis Wordwall atau TTS;
3. Pengamatan langsung terhadap respons siswa, baik verbal maupun nonverbal, yang menjadi indikator keterlibatan, antusiasme, dan fokus belajar.

Instrumen ini disusun untuk menangkap indikator keterlibatan siswa seperti keaktifan menjawab, kerja sama dalam diskusi, dan perubahan sikap selama proses belajar berlangsung. Validitas data diperkuat dengan teknik triangulasi sumber dan refleksi berulang, seperti yang dianjurkan oleh Busetto dkk. (2020) untuk memastikan konsistensi dan keutuhan temuan dalam studi kualitatif.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik Data dianalisis menggunakan analisis tematik naratif, dengan cara mengelompokkan temuan berdasarkan kategori aktivitas, respon siswa, efektivitas media, serta tantangan pembelajaran. Proses analisis dilakukan dengan membaca ulang catatan lapangan, menandai respons-respons kunci, dan menyusun pola keterlibatan siswa secara kronologis dan reflektif.

Interpretasi dilakukan dengan pendekatan hermeneutik reflektif, di mana makna dari pengalaman pembelajaran digali melalui pemaknaan ulang interaksi guru dan siswa. Seperti dikemukakan oleh Aspers & Corte (2019), pendekatan kualitatif yang kuat adalah yang mampu merekam makna, bukan sekadar aktivitas.

## **HASIL PENELITIAN**

### **Deskripsi Awal Praktik**

Memasuki ruang kelas setelah waktu dzuhur, penulis mendapati suasana yang kerap kali tidak bersahabat bagi proses pembelajaran. Kelas 7A dan 9B, yang dijadwalkan belajar IPS pada pukul 12.20 hingga 13.30, sering kali diwarnai oleh keterlambatan siswa yang baru selesai salat, kantuk yang menjemput di tengah cuaca panas, serta pikiran-pikiran siswa yang melayang jauh dari isi pelajaran. Dalam suasana seperti itu, guru bukan sekadar penyampai materi, tetapi penjaga nyala semangat di tengah kejenuhan.

Berangkat dari pengamatan tersebut, strategi pembelajaran yang diusung tidak lagi bertumpu pada ceramah dan catatan semata. Penulis mulai menerapkan pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif. Strategi

permainan seperti Snowball Throwing digunakan di awal untuk menggugah kembali memori materi, maupun mengajak siswa bertanya melalui bola kertas yang dilempar secara acak. Di sisi lain, Wordwall dan Teka-Teki Silang (TTS) diterapkan sebagai media evaluasi dan penguatan konsep secara kolaboratif dan menyenangkan.

Snowball, misalnya, tidak hanya menghadirkan suasana aktif, tetapi juga menumbuhkan keberanian untuk mengungkapkan pertanyaan secara terbuka. Wordwall, dengan visual dan poin kompetitif, menggugah sisi kompetisi sehat antar kelompok. Sementara TTS menjadi favorit karena menumbuhkan kerja sama dalam menyusun jawaban. Seperti yang dikemukakan Pratiwi (2022), media TTS yang dirancang interaktif mampu memantik daya analisis dan diskusi kelompok secara alami.

### Respons Siswa Terhadap Media

Berbagai media yang digunakan menunjukkan respons yang beragam namun secara umum sangat positif dari siswa. Ketika Wordwall digunakan dalam sesi kelompok, siswa tampak lebih fokus dan bersemangat menjawab karena adanya sistem poin dan reward. Hal ini sejalan dengan temuan Purnamasari dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan minat belajar melalui permainan edukatif.

TTS bahkan menunjukkan efek yang lebih kolaboratif. Siswa tampak saling berdiskusi, mengeja bersama, bahkan membentuk "tim kecil" di dalam kelompok untuk mengerjakan bagian tertentu. TTS berhasil tidak hanya dalam menguatkan materi, tetapi juga dalam membangun komunikasi antarsiswa. Seperti yang disampaikan oleh Wana (2021), media ini tidak hanya melatih aspek kognitif, tetapi juga aspek sosial-emosional.

Snowball Throwing, di sisi lain, menciptakan suasana yang tidak terduga namun tetap terarah. Saat bola kertas dilempar, siswa berebut menjawab. Ini menstimulasi respons cepat, keterlibatan emosional, dan menghapus rasa takut salah. Sebagaimana dijelaskan oleh Kamalis (2021), model snowball berbasis partisipasi aktif sangat efektif untuk memecah kebekuan kelas, terutama di jam-jam belajar yang dianggap berat.

Tabel 1. Respons Siswa terhadap Berbagai Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran	Deskripsi Respons Siswa	Implikasi terhadap Keterlibatan Pembelajaran
Wordwall	Siswa tampak lebih fokus dan bersemangat menjawab karena adanya sistem poin dan <i>reward</i> yang memunculkan suasana kompetitif namun menyenangkan.	Meningkatkan motivasi belajar dan fokus siswa melalui pendekatan permainan edukatif ( <i>game-based learning</i> ) yang menstimulasi aspek kognitif dan afektif secara bersamaan.
Teka-Teki Silang (TTS)	Siswa berdiskusi aktif, mengeja bersama, dan membentuk "tim kecil" di dalam kelompok untuk menyelesaikan bagian tertentu. Aktivitas berlangsung dalam suasana kolaboratif dan antusias.	Memperkuat kerja sama, komunikasi, dan interaksi sosial antar siswa. TTS berperan ganda sebagai media penguatan konsep sekaligus sarana pengembangan keterampilan sosial-emosional.
Snowball Throwing	Aktivitas melempar dan menjawab pertanyaan menggunakan bola kertas menciptakan suasana kelas yang dinamis dan penuh kejutan. Siswa tampak berani, cepat merespons, dan lebih percaya diri.	Menumbuhkan keberanian dan keterlibatan emosional siswa, memecah kebekuan kelas, serta menghidupkan kembali energi belajar di jam pembelajaran yang biasanya menurun.

Seperti disajikan pada Tabel 1, ketiga media interaktif tersebut menunjukkan perbedaan karakteristik dalam membangkitkan keterlibatan belajar siswa. Wordwall menonjol pada aspek motivasi dan fokus belajar melalui sistem poin yang kompetitif. TTS lebih kuat dalam membangun kerja sama dan komunikasi antar siswa, sementara Snowball Throwing memperkuat aspek afektif dan keberanian siswa dalam proses merespons secara spontan. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan kombinasi media dapat memberikan dampak yang saling melengkapi terhadap keterlibatan siswa, baik secara kognitif, sosial, maupun emosional.

### Perubahan Dinamika Kelas

Transformasi yang paling nyata terjadi setelah minggu kedua. Bila pada pertemuan awal suasana kelas cenderung pasif dan senyap, maka perlahan, suara tawa, diskusi, bahkan teriakan antusias mulai menghiasi ruang belajar. Siswa yang biasanya mengantuk mulai menunjukkan perubahan sikap yakni lebih sigap, lebih vokal, dan lebih terhubung dengan isi pelajaran.

Perubahan ini tidak hanya terlihat dari suasana, tetapi juga tercermin dari peningkatan kualitas keterlibatan dalam diskusi serta peningkatan hasil evaluasi belajar. Media yang semula dianggap "permainan" ternyata menjadi jembatan antara materi IPS yang abstrak dan realitas siswa yang konkret. Hal ini senada dengan pandangan Agustini & Japa (2018) yang menyatakan bahwa media yang kontekstual mampu menjadi pengait antara materi dan pengalaman nyata siswa.

### Refleksi Guru

Menjadi guru di jam terakhir mengajarkan satu hal penting bahwa kejenuhan bukan untuk dilawan, tetapi untuk dialihkan secara cerdas. Refleksi penulis selama menjalankan strategi ini adalah bahwa pendekatan kolaboratif dan interaktif tidak hanya mampu mengaktifkan sisi kognitif siswa, tetapi juga memberi ruang bagi pertumbuhan afektif dan psikomotorik.

Saya menyadari bahwa strategi bukan soal tren, melainkan soal keberpihakan pada kebutuhan siswa. Ketika siswa merasa dilibatkan, pembelajaran bukan lagi beban. Mereka merasa memiliki ruang untuk berkontribusi. Dan di situlah makna pendidikan kontekstual menjelma nyata bahwa pelajaran bukan sekadar isi buku, melainkan pengalaman yang mereka rasakan dan kenang.

Sebagaimana dikemukakan oleh Rofiq dkk. (2020), pembelajaran kontekstual yang dibalut kolaborasi tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga menumbuhkan sikap aktif, reflektif, dan partisipatif siswa. Maka dari itu, keberhasilan bukan hanya diukur dari nilai, tetapi dari sorot mata mereka yang berbinar ketika pembelajaran menjadi sesuatu yang dinanti, bukan dihindari

## PEMBAHASAN

Dari serangkaian temuan lapangan yang telah diuraikan, tampak bahwa pendekatan kontekstual dan kolaboratif melalui integrasi berbagai sumber dan media pembelajaran tidak hanya menjadi solusi atas kejenuhan kelas, tetapi juga mampu menghidupkan kembali semangat belajar siswa. Implementasi strategi seperti Wordwall, TTS, dan Snowball Throwing memberi ruang bagi siswa untuk aktif berpartisipasi, berpikir kritis, dan berinteraksi secara sosial dalam proses belajar yang menyenangkan.

Efektivitas Wordwall, misalnya, sejalan dengan kajian Purnamasari dkk. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis game interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui daya saing yang sehat dan visual yang menarik. Respons antusias siswa terhadap Wordwall juga mencerminkan pentingnya keterpaduan antara teknologi dan pedagogi yang adaptif, sebagaimana ditekankan dalam studi Rofiq dkk. (2019).

Demikian pula, keberhasilan TTS dalam mendorong kolaborasi dan pemecahan masalah kelompok menegaskan temuan Wana (2021) dan Pratiwi (2022), bahwa media berbasis teka-teki efektif dalam menumbuhkan partisipasi aktif dan memperkuat penguasaan konsep secara kontekstual. Snowball Throwing, yang melibatkan unsur spontanitas dan keterlibatan fisik, membuktikan perannya dalam mencairkan suasana kelas dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan studi Kamalis (2021) yang menggarisbawahi snowball sebagai strategi untuk meningkatkan dinamika interaksi dan keberanian siswa.

Kontribusi nyata dari penelitian ini terletak pada praktik implementatifnya yang langsung bersentuhan dengan realitas lapangan. Di tengah tantangan kelas pasca-dzuhur yang cenderung lesu, pendekatan berbasis pengalaman ini membuktikan bahwa keaktifan dan antusiasme belajar tidak lahir dari ceramah panjang, melainkan dari strategi yang dekat dengan dunia siswa yaitu dengan cara bermain, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat.

Namun demikian, penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan. Pengamatan dilakukan hanya pada dua kelas dalam rentang waktu terbatas, sehingga belum cukup untuk menarik generalisasi yang luas. Selain itu, belum dilakukan pengukuran kuantitatif sistematis terhadap dampak strategi ini terhadap capaian akademik. Meski demikian, temuan ini membuka peluang besar untuk riset lanjutan yang mengeksplorasi integrasi sumber dan media pembelajaran secara lebih sistematis dan lintas jenjang.

Dengan demikian, studi ini tidak hanya menjawab pertanyaan tentang bagaimana strategi kolaboratif dan media interaktif dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa, tetapi juga menunjukkan bahwa keberhasilan

belajar di ruang kelas dimulai dari kemampuan guru untuk membaca suasana dan menjawabnya dengan pendekatan yang cerdas dan berempati.

### SIMPULAN

Integrasi sumber belajar dan media interaktif yang diterapkan dalam pembelajaran IPS di kelas 7A dan 9B menunjukkan efektivitas yang nyata dalam mengatasi kejenuhan belajar, terutama pada jam-jam kritis selepas dzuhur. Pendekatan kontekstual dan kolaboratif melalui media seperti Wordwall, TTS, dan Snowball Throwing berhasil mendorong siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan berpartisipasi secara emosional dalam proses pembelajaran. Fakta-fakta lapangan memperlihatkan perubahan positif pada dinamika kelas, baik dari segi suasana, keterlibatan, maupun hasil belajar. Secara implisit, temuan ini menegaskan bahwa strategi dan media pembelajaran bukan sekadar pelengkap, tetapi jembatan menuju keterhubungan yang lebih dalam antara materi dan pengalaman siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memilih dan meramu sumber serta media pembelajaran secara adaptif dan kreatif, bukan hanya untuk menyampaikan isi, tetapi juga untuk membangun makna bersama. Penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran yang bermakna lahir dari keberanian untuk bereksperimen dengan strategi yang berpihak pada kebutuhan siswa, dan membuka ruang bagi riset lanjutan yang mengeksplorasi efektivitas media pembelajaran secara lebih luas dan kontekstual.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, N. K. D., & Japa, I. G. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 94–103. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14211>
- Amalia, N., Cahyaningsih, U., & Kurino, Y. D. (2021). Studi Literatur: Teka Teki Silang sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(3), 238–241.
- Aspers, P., & Corte, U. (2019). What is Qualitative in Qualitative Research. *Qualitative Sociology*, 42(2), 139–160. <https://doi.org/10.1007/s11133-019-9413-7>
- Busetto, L., Wick, W., & Gumbinger, C. (2020). How to Use and Assess Qualitative Research Methods. *Neurological Research and Practice*, 2(1), 14. <https://doi.org/10.1186/s42466-020-00059-z>
- Cunliffe, A. L. (2016). “On Becoming a Critically Reflexive Practitioner” Redux: What Does it Mean to be Reflexive? *Journal of Management Education*, 40(6), 740–746. <https://doi.org/10.1177/1052562916668919>
- Kahfi, M., Setiawati, W., Ratnawati, Y., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>
- Kamalis, K. (2021). Penerapan Model Snowball Throwing Berbantuan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Neraca: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 50–59. <https://doi.org/10.33084/neraca.v6i2.2645>
- Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. (2017). Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: a Systematic Review. *Research in Nursing & Health*, 40(1), 23–42. <https://doi.org/10.1002/nur.21768>
- Mak, P., Yang, M., & Yuan, R. (2023). Fostering Teacher Competence Through Classroom-Based Research During Field Experiences. *Journal of Education for Teaching*, 49(5), 841–856. <https://doi.org/10.1080/02607476.2022.2150963>
- Phillippi, J., & Lauderdale, J. (2018). A Guide to Field Notes for Qualitative Research: Context and Conversation. *Qualitative Health Research*, 28(3), 381–388. <https://doi.org/10.1177/1049732317697102>

- Pratiwi, K. S. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 563–578. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.54607>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77. <https://doi.org/10.32493/al-jpkm.v3i1.17052>
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>
- Rofiq, N., Rafiq, A., & Wardani, M. A. (2020). Pembelajaran Kontekstual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu dan Manajemen Pendidikan Islam*, 3(2), 98–105. <https://doi.org/10.29062/dirasah.v3i2.129>
- Wahyuningsih, S. (2022). Upaya Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar IPS Menggunakan Model Pembelajaran Kontekstual Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 7 Kota Bima Tahun Pelajaran 2018/2019. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 3(3), 137–146. <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol3iss3pp137-146>
- Wana, P. R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pendidikan Modern*, 6(2), 100–107. <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>