



STRATEGI GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS DI SD/MI

Oleh:

Risma Dewi Herlisti¹, Tutuk Ningsih²

^{1,2}Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas Islam Negeri Prof K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto

*Email: drisma695@gmail.com, tutuk@uinsaizu.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i2.2933>

Article info:

Submitted: 24/03/25

Accepted: 15/05/25

Published: 30/05/25

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran yang efektif merupakan salah satu strategi penting yang dapat diterapkan oleh guru dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Media pembelajaran yang menarik dan inovatif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dalam IPS serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis strategi guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di SD/MI serta tantangan yang dihadapi dalam implementasinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru IPS, serta analisis dokumen terkait. Subjek penelitian terdiri dari guru-guru SD/MI yang telah menerapkan berbagai media pembelajaran dalam pengajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan berbagai strategi dalam mengembangkan media pembelajaran, seperti pemanfaatan media visual (peta, gambar, video animasi), media digital interaktif, serta permainan edukatif berbasis IPS. Guru juga menerapkan pendekatan kontekstual dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar. Namun, beberapa kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru dalam pembuatan media digital, serta waktu yang terbatas untuk merancang media pembelajaran yang inovatif. Kesimpulannya, strategi guru dalam pengembangan media pembelajaran IPS di SD/MI sangat beragam dan memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dukungan dalam bentuk pelatihan, penyediaan fasilitas, serta kebijakan yang mendukung inovasi pembelajaran sangat diperlukan agar pengembangan media pembelajaran dapat lebih optimal.

Kata Kunci: Strategi, Guru, Media pembelajaran, IPS.

1. PENDAHULUAN

Di era digital, pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal diterapkan dalam mata pelajaran IPS. Guru sering menghadapi keterbatasan dalam mengintegrasikan media digital, seperti e-learning, aplikasi interaktif, atau simulasi virtual. Tidak semua guru IPS memiliki pelatihan atau pemahaman yang cukup untuk menerapkan strategi pembelajaran berbasis aktivitas siswa, seperti diskusi kelompok, studi kasus, atau pembelajaran berbasis masalah. Menurut Teori Konstruktivisme (Piaget & Vygotsky) Menekankan bahwa pembelajaran IPS sebaiknya berbasis pengalaman nyata dan interaksi sosial. Teori Kontekstual (Contextual Teaching and Learning - CTL) Menjelaskan bahwa pembelajaran IPS perlu dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih bermakna bagi siswa. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan politik. strategi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian sering kali sulit diterapkan di kelas karena keterbatasan sarana, kesiapan guru, atau karakteristik siswa yang beragam. Di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), pembelajaran IPS bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai sosial,



meningkatkan kesadaran akan keberagaman, serta membentuk karakter yang bertanggung jawab dan peduli terhadap masyarakat. Agar tujuan ini dapat tercapai secara optimal, diperlukan strategi yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran (Nabilla, 2019).

Pada Teori Strategi Pembelajaran menurut Joyce & Weil (2000) Menyebutkan bahwa strategi pembelajaran merupakan pola umum kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Gagné (1985) Menjelaskan bahwa strategi pembelajaran mencakup urutan dan cara penyampaian materi agar peserta didik dapat memahami dengan baik. Sedangkan menurut Dick & Carey (2005) Menyatakan bahwa strategi pembelajaran terdiri dari komponen penyampaian informasi, partisipasi siswa, dan umpan balik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media yang inovatif dan interaktif akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak IPS dengan lebih mudah (Tutuk, 2016). Teori Pengembangan Media Pembelajaran menurut Heinich, Molenda, Russell, & Smaldino (2002) – Model ASSURE: Model ini digunakan dalam pengembangan media pembelajaran dengan langkah-langkah: Analyze learners, State objectives, Select methods/media/materials, Utilize media/materials, Require learner participation, dan Evaluate & revise. Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peran krusial dalam mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Strategi yang digunakan guru dalam pengembangan media pembelajaran IPS sangat menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas (Teofilus, 2022).

Banyak guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah tanpa mengoptimalkan strategi inovatif seperti PBL, CTL, dan berbasis proyek. Hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang pesat. Menurut (Vygotsky, 1978) Guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami materi melalui media pembelajaran yang sesuai. Guru perlu mengadopsi berbagai strategi inovatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti video edukasi, presentasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat materi IPS lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media konvensional seperti peta, gambar, model tiga dimensi, serta permainan edukatif juga tetap relevan dalam menunjang pembelajaran.

Pendekatan yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran IPS harus mempertimbangkan beberapa aspek, seperti kesesuaian dengan kurikulum, karakteristik siswa, serta ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah. Oleh karena itu, penelitian ini akan membahas strategi yang dapat diterapkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di SD/MI agar lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Dengan strategi yang tepat, diharapkan pembelajaran IPS dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi peserta didik (Yunike, 2022).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana hasil penelitian ini berupa naratif (Emzir, 2014). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui berbagai teknik untuk memperoleh informasi yang komprehensif dan mendalam. Metode observasi digunakan untuk mengamati secara langsung bagaimana guru merancang, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran dalam proses pengajaran IPS di kelas. Observasi ini dilakukan secara sistematis dengan mencatat penggunaan media pembelajaran, respons siswa, serta efektivitas media dalam mendukung pemahaman konsep. Selain itu, wawancara mendalam dilakukan dengan guru-guru IPS di SD/MI untuk menggali informasi lebih lanjut mengenai strategi yang mereka gunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta upaya yang dilakukan untuk mengatasi tantangan tersebut. Wawancara ini dilakukan secara semi-terstruktur agar guru dapat memberikan jawaban yang lebih terbuka dan mendetail sesuai dengan pengalaman mereka. Untuk



melengkapi data, penelitian ini juga melakukan analisis dokumen yang mencakup silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), serta contoh media pembelajaran yang telah dikembangkan dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS. Analisis dokumen ini bertujuan untuk memahami kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum yang berlaku serta bagaimana media tersebut dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari guru-guru IPS di SD/MI yang telah menerapkan berbagai media pembelajaran dalam pengajaran IPS. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif dengan mempertimbangkan pengalaman guru dalam menggunakan media pembelajaran serta variasi media yang telah diterapkan di kelas mereka. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang lebih luas mengenai strategi pengembangan media pembelajaran IPS di tingkat SD/MI. Teknik analisis data dilakukan dengan tiga acara, yakni reduksi data, penyajian data, dan verifikasi serta penarikan Kesimpulan (Miles dan Huberman, 2014).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjawab dari rumusan masalah Banyak guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah tanpa mengoptimalkan strategi inovatif seperti PBL, CTL, dan berbasis proyek. Hal ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Di era digital, pembelajaran berbasis teknologi masih belum maksimal diterapkan dalam mata pelajaran IPS. Guru sering menghadapi keterbatasan dalam mengintegrasikan media digital, seperti e-learning, aplikasi interaktif, atau simulasi virtual. Strategi pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian sering kali sulit diterapkan di kelas karena keterbatasan sarana, kesiapan guru, atau karakteristik siswa yang beragam.

A. Perencanaan Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Perencanaan strategi pembelajaran yang diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran terdiri atas empat komponen utama, yaitu waktu, urutan kegiatan pembelajaran, metode, dan media/bahan pembelajaran (Nur Wahid, 2021). Salah satu indikator bahwa pendidik telah melakukan perencanaan strategi pembelajaran adalah dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Jika pendidik telah menyiapkan RPP sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung, maka hal itu menunjukkan bahwa mereka telah melakukan perencanaan strategi pembelajaran.

1. Waktu Komponen ini mengelola jumlah waktu yang dibutuhkan guru guna menyelesaikan setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran IPS memiliki alokasi waktu tertentu yang perlu direncanakan dengan baik. Umumnya, waktu pembelajaran IPS dibagi menjadi tiga bagian, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Alokasi waktu yang efektif akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
2. Urutan Kegiatan Pembelajaran Urutan kegiatan pembelajaran terdiri atas subkomponen pendahuluan, inti/penyajian, dan penutup. Urutan ini bersifat fleksibel tergantung pada tema pembelajaran, kondisi kelas, dan tujuan yang hendak dicapai. Dalam perencanaannya, guru perlu menyusun jadwal kegiatan yang mencakup materi yang akan diajarkan dalam setiap pertemuan, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara sistematis dan terarah.
3. Metode Pembelajaran Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk melaksanakan strategi pembelajaran. Metode ini berfungsi untuk menyajikan, menguraikan, memberi contoh, serta memberi latihan kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai. Beberapa strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS antara lain: membaca keras (Reading Aloud), saling tukar pengetahuan (Active Knowledge Sharing), serta diskusi kelompok kecil (Small Group Discussion). Metode pendukung yang dapat digunakan meliputi ceramah, diskusi, tanya jawab, serta resitasi.
4. Media/Bahan Pembelajaran Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada peserta didik. Media yang digunakan dalam pembelajaran IPS dapat berupa gambar kegiatan sosial dan budaya, ilustrasi lambang koperasi, gambar perkembangan teknologi transportasi, serta berbagai alat bantu visual lainnya. Pemilihan media yang tepat akan membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.



Pendekatan yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) harus mempertimbangkan berbagai aspek yang berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran. Salah satu aspek utama yang harus diperhatikan adalah kesesuaian media dengan kurikulum yang berlaku, baik Kurikulum Merdeka maupun Kurikulum 2013. Media pembelajaran yang digunakan harus dapat membantu siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Selain itu, media juga harus mendukung tujuan pembelajaran yang telah dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain kesesuaian dengan kurikulum, karakteristik siswa juga menjadi faktor penting yang perlu diperhitungkan dalam pengembangan media pembelajaran IPS. Siswa SD/MI berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional menurut teori Piaget, yang berarti mereka lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman nyata, gambar, atau aktivitas langsung dibandingkan dengan sekadar menerima penjelasan secara verbal. Oleh karena itu, media pembelajaran harus bersifat visual, interaktif, dan kontekstual agar dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak, seperti sejarah, geografi, dan ekonomi. Misalnya, penggunaan peta interaktif dapat membantu siswa memahami letak geografis suatu wilayah, sementara video dokumenter dapat memperjelas konsep sejarah yang terjadi di masa lampau.

Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah juga menjadi pertimbangan utama dalam pengembangan media pembelajaran. Tidak semua sekolah memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan fasilitas pendukung pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, guru harus mampu menyesuaikan strategi pengembangan media dengan kondisi yang ada di sekolah masing-masing. Jika fasilitas teknologi seperti proyektor, komputer, atau akses internet tersedia, maka guru dapat memanfaatkan media digital seperti video pembelajaran, aplikasi interaktif, atau presentasi animasi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Namun, jika fasilitas masih terbatas, guru dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis bahan sederhana seperti poster, peta manual, maket, atau permainan edukatif berbasis kartu dan gambar yang tetap mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi IPS.

Dengan mempertimbangkan ketiga aspek utama tersebut, penelitian ini akan membahas berbagai strategi yang dapat diterapkan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di SD/MI agar lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Strategi yang tepat mencakup pemilihan jenis media yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa, integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta penggunaan pendekatan berbasis pengalaman langsung yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep IPS. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas berbagai tantangan yang mungkin dihadapi oleh guru dalam pengembangan media pembelajaran, seperti keterbatasan waktu, kurangnya pelatihan dalam penggunaan teknologi, serta kendala fasilitas yang ada di sekolah.

Dengan menerapkan strategi yang tepat dalam pengembangan media pembelajaran, diharapkan proses pembelajaran IPS dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi peserta didik. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, sementara media yang inovatif akan membantu mereka dalam memahami dan mengingat konsep dengan lebih baik. Pada akhirnya, pengembangan media pembelajaran yang efektif akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SD/MI serta membantu siswa dalam membangun pemahaman yang lebih luas mengenai lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan sejarah di sekitar mereka (Acep Iyan, 2022). Strategi Pembelajaran Small Group Discussion (Diskusi Kelompok Kecil) Strategi ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi peserta didik melalui diskusi dalam kelompok kecil (Sulastri, 2014).

- a. Kegiatan Pendahuluan Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan presensi. Peserta didik dipersiapkan untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh semangat.



Guru memberikan pengantar mengenai materi yang akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Guru juga mengaitkan materi yang telah dipelajari sebelumnya dengan topik yang akan dibahas.

- b. Kegiatan Inti Guru memberikan pertanyaan atau studi kasus kepada peserta didik terkait materi yang akan didiskusikan. Guru membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan menginstruksikan mereka untuk berdiskusi serta mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Setiap kelompok kemudian diminta untuk menyampaikan hasil diskusinya melalui juri bicara. Guru mengklarifikasi jawaban yang disampaikan, memberikan penguatan konsep, serta menyimpulkan pembelajaran.
- c. Kegiatan Penutup Guru bersama peserta didik menyusun kesimpulan dari hasil diskusi dan melakukan evaluasi pemahaman. Guru juga memberikan refleksi terhadap pembelajaran serta menyampaikan materi yang akan datang. Pembelajaran diakhiri dengan doa dan salam (Buyung, 2015).

C. RPP Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas: IV (Empat)

Materi Pokok: Letak Geografis dan Keanekaragaman Budaya Indonesia

Alokasi Waktu: 2 x 35 menit

Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa mampu menjelaskan letak geografis Indonesia dengan benar.
2. Siswa dapat mengidentifikasi keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia.
3. Siswa mampu menyajikan informasi tentang budaya daerah dalam bentuk poster atau presentasi interaktif.

Tabel RPP IPS SD/MI

Komponen	Isi RPP
A. Kompetensi Dasar (KD)	3.1 Menjelaskan letak geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap kehidupan sosial, budaya, ekonomi, dan politik. 4.1 Menyajikan hasil pengamatan tentang keanekaragaman budaya di Indonesia dalam berbagai bentuk media.
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	- Mengidentifikasi letak geografis Indonesia menggunakan peta interaktif. - Menyebutkan contoh keanekaragaman budaya di berbagai daerah. - Membuat dan mempresentasikan hasil eksplorasi budaya daerah melalui media kreatif.
C. Metode Pembelajaran	Diskusi kelompok, demonstrasi, eksplorasi media interaktif, dan presentasi siswa.
D. Media Pembelajaran	- Media Visual: Peta Indonesia, gambar rumah adat, pakaian adat. - Media Digital: Video pembelajaran tentang budaya Indonesia, aplikasi peta interaktif. - Media Manipulatif: Miniatur rumah adat dari berbagai daerah.
E. Langkah-Langkah Pembelajaran	Pendahuluan (10 menit): - Guru membuka pelajaran dengan menunjukkan gambar-gambar



Komponen	Isi RPP
	<p>budaya Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menanyakan kepada siswa apakah mereka pernah melihat atau mengetahui budaya tersebut. - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan dilakukan. <p>Kegiatan Inti (50 menit):</p> <p>Eksplorasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengamati peta interaktif Indonesia yang ditampilkan melalui proyektor atau layar digital. - Siswa menyebutkan letak geografis dan membandingkan kondisi wilayah di berbagai daerah. <p>Elaborasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa menonton video tentang keanekaragaman budaya di Indonesia. - Siswa dibagi dalam kelompok untuk mendiskusikan budaya di masing-masing daerah. <p>Konfirmasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setiap kelompok membuat poster atau presentasi digital mengenai budaya yang telah mereka pelajari. - Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. <p>Penutup (10 menit):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru mengulas kembali materi yang telah dipelajari. - Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan menyimpulkan hasil pembelajaran. - Guru memberikan tugas rumah berupa eksplorasi budaya di daerah sekitar siswa.
F. Penilaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Penilaian Sikap: Observasi keterlibatan siswa dalam diskusi dan kerja kelompok. - Penilaian Pengetahuan: Tes lisan tentang letak geografis dan keanekaragaman budaya. - Penilaian Keterampilan: Penilaian terhadap poster atau presentasi yang dibuat oleh siswa.



D. Contoh Media Pembelajaran yang Dikembangkan dan Digunakan oleh Guru dalam Pembelajaran IPS

Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD/MI memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Guru di berbagai sekolah telah mengembangkan dan menerapkan berbagai jenis media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar materi IPS lebih mudah dipahami, menarik, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Berikut beberapa contoh media pembelajaran yang telah dikembangkan dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS.

1. Media Visual

Media visual merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran IPS. Beberapa contoh media visual yang dikembangkan oleh guru antara lain:

- Peta Interaktif: Guru menggunakan peta besar yang ditempel di kelas atau memanfaatkan peta digital untuk menjelaskan letak geografis, batas wilayah, serta kondisi alam suatu daerah. Peta interaktif memungkinkan siswa untuk langsung menunjukkan lokasi yang dimaksud, misalnya dengan menggunakan penunjuk atau menandai daerah tertentu di peta.
- Poster dan Infografis: Guru mengembangkan poster yang berisi informasi mengenai budaya, rumah adat, pakaian tradisional, dan peristiwa sejarah penting di Indonesia. Infografis yang berisi rangkuman materi dalam bentuk visual membantu siswa lebih mudah memahami materi.
- Gambar dan Ilustrasi: Dalam pembelajaran sejarah atau budaya, guru sering menggunakan gambar tokoh sejarah, bangunan bersejarah, atau ilustrasi peristiwa untuk memperjelas konsep yang diajarkan.

2. Media Digital dan Teknologi

Dengan semakin berkembangnya teknologi, banyak guru mulai memanfaatkan media berbasis digital dalam pembelajaran IPS. Beberapa media yang telah dikembangkan antara lain:

- Video Pembelajaran: Guru membuat atau menggunakan video dokumenter pendek tentang sejarah, kondisi geografis, atau kehidupan sosial masyarakat di berbagai daerah. Video ini seringkali lebih menarik dibandingkan sekadar membaca teks di buku.
- Presentasi Interaktif (PowerPoint/Canva): Guru menggunakan aplikasi seperti PowerPoint atau Canva untuk membuat materi pembelajaran yang lebih dinamis, lengkap dengan animasi, gambar, dan suara untuk menarik perhatian siswa.
- Aplikasi Peta Digital (Google Earth): Guru memanfaatkan Google Earth atau aplikasi serupa untuk menjelajahi wilayah secara virtual, membantu siswa melihat langsung kondisi geografis dan lingkungan dari berbagai daerah di Indonesia maupun dunia (Raras, 2014).

3. Media Manipulatif dan Permainan Edukatif

Media manipulatif adalah media pembelajaran yang dapat digunakan secara langsung oleh siswa untuk memahami suatu konsep. Beberapa contoh media manipulatif yang telah dikembangkan antara lain:

- Maket Wilayah dan Miniatur Bangunan Bersejarah: Guru dan siswa membuat maket sederhana dari karton atau bahan lainnya untuk menggambarkan kondisi geografis atau bentuk bangunan bersejarah seperti candi, rumah adat, atau benteng peninggalan kolonial.
- Papan Permainan Edukatif: Beberapa guru mengembangkan permainan berbasis IPS, seperti permainan ular tangga sejarah, kuis geografi, atau teka-teki silang tentang budaya daerah di Indonesia. Permainan ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa.
- Role-Playing (Bermain Peran): Dalam pembelajaran sejarah atau kehidupan sosial, siswa diminta untuk memerankan tokoh tertentu, seperti pahlawan nasional atau penduduk dari daerah tertentu, untuk memahami kehidupan masyarakat di masa lalu dan peran mereka dalam sejarah.



4. Media Berbasis Lingkungan

Media berbasis lingkungan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar yang dapat diakses langsung oleh siswa. Beberapa contoh strategi yang telah diterapkan oleh guru antara lain:

- Observasi Lapangan:** Guru mengajak siswa mengunjungi tempat bersejarah, museum, atau lingkungan alam seperti sungai dan hutan untuk mempelajari kondisi geografis dan budaya masyarakat setempat.
- Wawancara dengan Tokoh Masyarakat:** Dalam pembelajaran tentang kehidupan sosial dan budaya, siswa diberi tugas untuk mewawancara tokoh masyarakat, seperti kepala desa atau sesepuh daerah, untuk mendapatkan informasi langsung tentang budaya dan sejarah lokal (Fauziah, 2016).

E. Evaluasi Strategi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pada akhir kegiatan pembelajaran, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi merupakan proses pengukuran dan penilaian untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Melalui evaluasi, guru dapat menilai tingkat keberhasilan pembelajaran, ketercapaian tujuan, serta efektivitas dan efisiensi strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Sapriya, 2009).

Evaluasi strategi pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan berbagai instrumen, tergantung pada metode yang digunakan. Misalnya, dalam strategi Reading Aloud (Membaca Keras), evaluasi dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen tes berupa soal untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang dibaca. Sementara itu, dalam strategi Active Knowledge Sharing (Saling Tukar Pengetahuan), evaluasi dapat dilakukan dengan pemberian tugas yang menguji kemampuan peserta didik dalam mengolah dan menyampaikan informasi. Untuk strategi Small Group Discussion (Diskusi Kelompok Kecil), evaluasi dapat dilakukan melalui tes berbasis penugasan yang mengukur partisipasi dan pemahaman peserta didik dalam diskusi kelompok (Amirah, 2021).

Evaluasi dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan dalam setiap pertemuan. Dengan adanya evaluasi, guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil evaluasi juga membantu guru dalam memetakan kemampuan peserta didik dan mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi dalam memahami materi tertentu. Berdasarkan hasil evaluasi, guru dapat menentukan langkah-langkah yang tepat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membantu peserta didik dalam mengatasi hambatan belajar yang mereka hadapi (Hopeman, 20220).

4. SIMPULAN

Strategi guru dalam pengembangan media pembelajaran IPS di SD/MI memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Dengan perencanaan yang matang, pemilihan metode yang sesuai, serta penggunaan media yang tepat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam penerapannya, guru dapat memanfaatkan berbagai strategi pembelajaran seperti Reading Aloud, Active Knowledge Sharing, dan Small Group Discussion, yang masing-masing memiliki keunggulan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS. Selain itu, penggunaan media pembelajaran seperti gambar, peta, video, serta teknologi digital dapat membantu siswa dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata. Evaluasi strategi pembelajaran juga menjadi tahap krusial dalam memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya evaluasi, guru dapat menilai tingkat pemahaman peserta didik serta efektivitas strategi yang diterapkan, sehingga dapat melakukan perbaikan atau penyesuaian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke depannya. Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran IPS yang dilakukan secara inovatif dan berbasis kebutuhan peserta didik akan mendorong pembelajaran yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa, serta membangun keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam memahami fenomena sosial di lingkungan mereka.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Amirah Al May. "Analisis Pembelajaran Ips Di Sd/Mi Dalam Kurikulum 201." *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)* 5, no. 1 (2021): 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v5i1.266>.
- Bursa Efek Indonesia. (2023). *Panduan IPO di BEI*. Jakarta: BEI
- Darmadji, T., & Fakhruddin, H. M. (2011). *Pasar Modal di Indonesia*. Jakarta: Salemba Empat.
- Emzir. 2014. Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. Jakarta: Rajawali Pers
- Fauziah, Nabilla Nur, Randita Lestari, Tin Rustini, Muh. Husen Arifin, Tri Wibowo, and Amirah Al May Azizah. "Southeast Asian Journal of Islamic Education Mata Pelajaran IPS Di MI / SD : Sebuah Strategi." *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2019): 147–63.
- Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, and Windy Arum Anggraeni. "Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Kiprah Pendidikan* 1, no. 3 (2022): 141–49. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>.
- Iyan, Acep, Acil Ridwan, and Tin Rustini. "Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Journal on Education* 5, no. 1 (2022): 908–17. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.706>.
- Miles, Matthew B. and A. Michael Huberman. 2014. Qualitative Data Analysis (Terjemahan. Jakarta: UI Press.
- Ningsih, Tutuk, Zamroni Zamroni, and Darmiyati Zuchdi. "Implementasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 8 Dan Smp Negeri 9 Purwokerto." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi* 3, no. 2 (2016): 225–36. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v3i2.9811>.
- Otoritas Jasa Keuangan. (2023). *Regulasi Pasar Modal di Indonesia*. Jakarta: OJK.
- Rosardi, Raras Gistha, and Darmiyati Zuchdi. "Keefektifan Pembelajaran Ips Dengan Strategi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Dan Kepedulian Siswa." *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i2.2440>.
- Sapriya. *Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran*. bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sulastri, Imran, and Arif Firmansyah. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 1 (2014): 90–103.
- Sulistyo Sari, Yunike, Hermon Maurits Karwur, and Habibi Sultan. "Penerapan Pembelajaran Ips Berdiferensiasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar." *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN* 7, no. 2 (2022): 66–75. <https://doi.org/10.15294/harmony.v7i2.62114>.
- Syukron, Buyung. "Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Studi Pembelajaran Terpadu Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah)." *Tarbawiyah* 12, no. 01 (2015): 115–117. <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/426/227>.
- Wahid, Nur. *Perbankan Syariah: Tinjauan Hukum Normatif Dan Hukum Positif*. Prenada Media, 2021.