

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS: SUATU KAJIAN LITERATUR

Muhammad Nurul Fikri¹, Ahmad Nur², Bahri³

^{1,2,3} Program Pascasarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Makassar, 90221 Makassar, Indonesia

Email: nurulfikri00@gmail.com, an0949555@gmail.com, bahri@unm.ac.id

ABSTRAK. Pembelajaran IPS menuntut media yang mampu menjembatani konsep sosial yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengembangan media pembelajaran IPS berdasarkan prinsip desain media, jenis media, langkah pengembangan, serta tantangan implementasinya. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pengembangan media pembelajaran IPS. Data dianalisis melalui tahapan identifikasi, klasifikasi, dan sintesis temuan penelitian. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital (Sway, Google Sites, Articulate Storyline), media visual informatif, dan media permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan pemahaman konsep siswa. Pengembangan media yang efektif harus mengikuti prinsip multimedia, koherensi, modalitas, redundansi, serta memperhatikan perbedaan individual. Tantangan yang ditemukan meliputi keterbatasan sarana digital, rendahnya kompetensi TIK guru, kompleksitas materi IPS, dan beban kerja guru. Kesimpulannya, pengembangan media IPS perlu dilakukan secara sistematis, berbasis kebutuhan siswa, dan didukung pelatihan teknologi bagi guru.

Kata kunci: media pembelajaran IPS; multimedia; pengembangan media.

ABSTRACT, *Social Studies learning requires media that can bridge abstract social concepts into forms that are more concrete and easier to understand. This study aims to analyze the development of Social Studies instructional media based on media design principles, types of media, development steps, and implementation challenges. The method used is a literature study focusing on the development of Social Studies learning media. The data were analyzed through stages of identification, classification, and synthesis of research findings. The results indicate that digital media (Sway, Google Sites, Articulate Storyline), informative visual media, and educational game media have been proven to enhance students' motivation, interaction, and conceptual understanding. Effective media development must follow multimedia principles, coherence, modality, and redundancy, while also considering individual differences. The challenges identified include limited digital infrastructure, low teacher ICT competence, the complexity of Social Studies content, and teacher workload. In conclusion, the development of Social Studies learning media needs to be carried out systematically, based on students' needs, and supported by adequate technology training for teachers.*

Keywords: instructional media, Social Studies, multimedia, media development.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik agar mampu memahami realitas sosial, berpikir kritis, dan berperilaku sesuai norma masyarakat. IPS memuat berbagai konsep yang bersifat abstrak, seperti interaksi sosial, perubahan budaya, proses ekonomi, serta dinamika sejarah. Kompleksitas ini membuat

pembelajaran IPS membutuhkan media yang tepat agar peserta didik dapat melihat hubungan antar konsep secara lebih konkret dan kontekstual.

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk menjembatani penyampaian pesan agar materi lebih mudah dipahami. Penggunaan media terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta kualitas pemahaman konsep.

Beberapa penelitian menunjukkan hal ini, seperti penelitian (Huda, 2017) yang menemukan bahwa media Sway meningkatkan minat belajar sejarah, serta penelitian (Diandita et al., 2023) yang menunjukkan bahwa media Google Sites mampu memfasilitasi pembelajaran mandiri dan interaktif. Selain itu, penelitian (Mariana et al., 2024) menunjukkan bahwa permainan monopoli pada materi ekonomi dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dan menurut (Pamungkas et al., 2021) pembelajaran dengan media interaktif memungkinkan guru bebas melakukan interaksi dengan siswa sehingga pembelajaran tersebut bersifat interaktif yang membuat pembelajaran terfokus pada informasi yang sedang dipelajari.

Pengembangan media pembelajaran memiliki tujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, dan memfasilitasi siswa agar terlibat aktif. Dalam (Suarno & Sukirno, 2015) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS yang mengulas penomona sosial di masyarakat sangat tepat jika dijelaskan dengan menggunakan media.

Penelitian ini bertujuan: (1) menjelaskan pengertian dan urgensi media pembelajaran IPS, (2) mengidentifikasi tujuan serta prinsip pengembangan media yang efektif, (3) mendeskripsikan jenis-jenis media IPS, (4) memaparkan langkah pengembangan media, dan (5) menganalisis tantangan pengembangan media dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini tidak menguji hipotesis secara kuantitatif, namun berlandaskan asumsi bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai prinsip desain dan kebutuhan siswa akan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

MATERI DAN METODE

Materi Kajian ini berfokus pada pengertian media pembelajaran dalam IPS. Prinsip-prinsip desain media menurut Mayer (multimedia, koherensi, modalitas,

redundansi, dll.). Jenis media IPS meliputi media digital interaktif, visual-informatif, dan permainan edukatif. Model pengembangan media seperti ADDIE. Serta tantangan implementasi media dalam pembelajaran IPS.

Metode Penelitian yang digunakan adalah studi kepustakaan (*library research*). Teknik pengumpulan data data dikumpulkan melalui. Pembacaan mendalam (*close reading*), pencatatan isi (*content note-taking*), klasifikasi temuan setiap jurnal. Analisis Data dilakukan melalui langkah, Identifikasi konsep inti dari jurnal, Kategorisasi sesuai fokus kajian: prinsip media, jenis media, langkah pengembangan, dan tantangan. Sintesis untuk menarik kesimpulan komprehensif sesuai tujuan penelitian. Metode ini dipilih karena sesuai untuk penelitian konseptual mengenai strategi pengembangan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran dalam IPS

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, teknologi, atau rangsangan visual-audio yang digunakan untuk menyalurkan informasi pembelajaran. Dalam IPS, media berfungsi menghubungkan konsep abstrak seperti perubahan sosial, ekonomi, dan interaksi budaya menjadi lebih konkret. Penelitian Rahman et al. (2023) dan Alaby (2020) menunjukkan bahwa media berperan penting dalam memperjelas pesan, meningkatkan pemahaman, dan meningkatkan motivasi belajar.

2. Tujuan Pengembangan Media Pembelajaran IPS

Tujuan pengembangan media pembelajaran IPS dapat diuraikan dalam tiga fokus utama berikut:

a) Memfasilitasi Pemahaman Konsep Abstrak Secara Lebih Konkret

Media pembelajaran memberikan visualisasi yang mampu “mengonkretkan” materi, sehingga informasi dapat dipersepsi melalui lebih banyak indera dan lebih mudah dipahami. Penelitian menunjukkan bahwa visualisasi sistematis dapat membantu mengurangi beban kognitif dan memperjelas konsep yang sulit dipahami (Dasar, S. S. Arsyad, 2019). Dengan demikian, media tidak hanya menjadi pelengkap dalam pembelajaran, melainkan alat transformasi yang mengubah abstraksi menjadi pengalaman belajar yang lebih nyata.

b) Menumbuhkan Motivasi dan Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Motivasi merupakan faktor utama yang menentukan tingkat keterlibatan siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang interaktif, komunikatif, dan estetis mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar karena mampu mempertahankan fokus dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran (Hj, M., Yunus, M., & Rajad, 2023). Hal ini sangat relevan dengan karakter siswa masa kini yang hidup di lingkungan digital dan visual.

c) Menghadirkan Realitas Sosial ke dalam Kelas

Media pembelajaran berperan sebagai perantara yang menghadirkan realitas sosial melalui video dokumenter, gambar, simulasi, peta, dan teknologi digital lainnya. (Suryani, L., Kadri, M., & Wiratman, 2024) menegaskan bahwa penggunaan media berbasis kontekstual memungkinkan siswa melakukan interpretasi fenomena sosial secara lebih mendalam. Dengan demikian, media tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga membantu membangun kesadaran sosial peserta didik sebagai bagian dari masyarakat.

3. Prinsip-prinsip Pengembangan Media

Richard E. Meyer dalam (Kurniawati et al., 2021) menyebutkan ada 7 prinsip pengembangan media pembelajaran sebagai berikut :

a) Prinsip Multimedia (Keragaman Media)

Prinsip ini menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih baik melalui kombinasi teks, gambar, audio, video, atau animasi dibandingkan hanya menggunakan teks saja. Dalam IPS, penggunaan berbagai elemen tersebut sangat penting untuk memvisualisasikan fenomena sosial yang dinamis dan kompleks.

b) Prinsip Keterdekatkan Ruang (Keeratan Hubungan Teks dan Gambar)

Media pembelajaran harus menyajikan teks dan gambar yang saling berkaitan secara berdekatan. Penempatan informasi yang terpisah akan meningkatkan beban kognitif karena siswa harus mengaitkan konten secara berpindah-pindah.

c) Prinsip Keterdekatkan Waktu (Menyederhanakan Tampilan Materi)

Informasi verbal dan visual harus disajikan secara simultan. Ketidaksinkronan penyajian dapat memutus proses pengolahan informasi dalam memori kerja sehingga menurunkan pemahaman. Penelitian menunjukkan bahwa penyajian kata dan gambar secara bersamaan membantu siswa membangun makna lebih mudah dan utuh (Rahayu et al., 2023)

d) Prinsip Koherensi (Menyingkirkan Media Tambahan Yang Terkait Dengan Materi)

Media harus bebas dari elemen dekoratif berlebihan seperti musik latar, animasi tambahan, atau visual yang tidak berkaitan dengan materi. Elemen yang tidak

relevan dapat menciptakan kebisingan kognitif dan mengalihkan perhatian dari inti pembelajaran (Kurniawati et al., 2021). Dengan demikian, media yang baik adalah yang menyajikan informasi secara ringkas, jelas, dan fokus.

e) Prinsip Modalitas

Siswa akan belajar lebih efektif jika penjelasan disajikan melalui narasi audio yang mendukung visual, bukan melalui teks panjang di layar. Penggunaan dua saluran informasi (auditori dan visual) secara serempak dapat mengurangi beban kognitif dan membantu pemahaman alur informasi dalam IPS yang biasanya bersifat dinamis (Rahayu et al., 2023).

f) Prinsip Redundansi

Media pembelajaran sebaiknya menghindari penyajian teks panjang bersamaan dengan visual dan narasi karena dapat membuat peserta didik kewalahan dalam memproses informasi.

g) Prinsip Perbedaan Individual

Media harus dirancang dengan mempertimbangkan perbedaan kemampuan awal dan karakteristik belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran perlu menyediakan fleksibilitas akses dan penyesuaian tingkat kesulitan untuk mengakomodasi keberagaman siswa (Rahayu et al., 2023)

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran IPS

Secara umum, media Pembelajaran IPS dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori utama: media digital interaktif, media visual-informatif, dan media permainan edukatif. Ketiganya memiliki fungsi pedagogis yang berbeda, namun saling berkontribusi dalam mengembangkan pemahaman sosial peserta didik.

a) Media Digital Interaktif

Media digital interaktif merupakan media berbasis teknologi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi

secara langsung dengan konten pembelajaran.

b) Office Sway

Huda (2017) menunjukkan bahwa Office Sway efektif dalam menyajikan materi sejarah secara naratif dan visual sehingga mengembangkan *historical thinking*. Sway tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga memungkinkan integrasi narasi dan visualisasi peristiwa Sejarah.

c) Google Sites

Media berbasis Google Sites memberikan struktur pembelajaran yang sistematis dengan integrasi video, peta, infografis, dan evaluasi mandiri. Penelitian Diandita et al. (2023) menunjukkan bahwa siswa dapat mengeksplorasi sumber belajar secara lebih fleksibel dan kontekstual melalui platform ini.

d) Articulate Storyline

Media ini memungkinkan perancangan skenario simulatif, seperti kehidupan ekonomi atau proses interaksi sosial. Articulate Storyline mendukung asesmen formatif melalui kuis interaktif dan membantu siswa belajar melalui eksplorasi (*learning by doing*) (Syafitriyani & Wahyuningsih, 2023).

e) Media Visual Informatif (Infografis, Peta, Diagram, dan Website)

Media visual seperti infografis, peta, diagram, bagan, atau gambar digunakan untuk menyederhanakan informasi abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Bentuk media ini membantu siswa membangun keterhubungan antar konsep dan memvisualisasikan fenomena sosial secara lebih konkret.

f) Media Permainan Edukatif (Game Board Monopoli)

Media permainan edukatif, termasuk *board game* seperti monopoli IPS, berperan

dalam menghadirkan pengalaman sosial di kelas melalui simulasi. Menurut Mariana et al. (2024), penerapan permainan edukatif dapat meningkatkan pemahaman konsep ekonomi, interaksi, dan kolaborasi dalam konteks pembelajaran IPS.

5. Langkah-Langkah Pengembangan Media

Dalam konteks IPS, setiap tahap dalam ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran IPS perlu dilakukan melalui tahapan berikut:

a) Analysis (Tahap Paling Penting dan Paling Sering Salah Dipahami)

Tahap analisis menjadi landasan utama dalam pengembangan media. Pada tahap ini, guru menganalisis Karakteristik peserta didik, seperti gaya belajar, literasi digital, dan motivasi belajar, Karakteristik materi, misalnya sejarah yang membutuhkan kronologi, ekonomi yang memerlukan visualisasi grafik, dan sosiologi yang memerlukan konteks sosial autentik, serta kondisi lingkungan belajar.

b) Design (Perancangan Pedagogis, Bukan Sekadar Desain Visual)

Tahap ini berfokus pada perancangan pedagogis, bukan hanya tampilan media. Perancang harus menyusun alur pembelajaran yang logis dan sesuai tujuan, mendesain interaksi yang memungkinkan partisipasi aktif siswa, menentukan jenis media yang sesuai karakteristik materi dan kebutuhan siswa.

c) Development (Tahap Teknis yang Membutuhkan Literasi Digital Tinggi)

Tahap ini mencakup proses produksi media berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Dalam pembelajaran IPS, tahap ini dapat melibatkan Pengembangan timeline interaktif untuk materi Sejarah, Pembuatan simulasi ekonomi menggunakan aplikasi

digital, Penyusunan video, infografis, animasi, atau peta interaktif untuk membantu menjelaskan fenomena sosial.

d) Implementation (Tahap Penerapan yang Tidak Bisa Seragam)

Tahap implementasi menekankan bagaimana media digunakan secara nyata di kelas. Media yang telah dikembangkan perlu diuji dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan. Variasi kondisi kelas seperti jumlah siswa dan kemampuan yang beragam, Ketersediaan perangkat dan infrastruktur teknologi, Fleksibilitas media untuk mendukung pembelajaran kolaboratif.

e) Evaluation (Evaluasi Seharusnya Berkelanjutan)

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas media secara menyeluruh. Evaluasi tidak hanya berhenti pada validasi ahli dan uji coba terbatas, tetapi juga mencakup. Keberlanjutan penggunaan media, apakah relevan dengan perkembangan kurikulum, Dampak pada kemampuan berpikir kritis dan sosial siswa.

6. Tantangan dalam Pengembangan

Adapun tantangan dalam pengembangan media pembelajaran terletak pada keterbatasan fasilitas digital di sekolah. Kompetensi TIK guru yang masih rendah. Kompleksitas materi IPS yang membutuhkan visualisasi kuat. Beban kerja guru yang membatasi waktu pengembangan media. Tantangan ini harus diatasi melalui pelatihan guru, dukungan kebijakan sekolah, dan penggunaan aplikasi yang mudah diakses. Agar membuat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih baik.

KESIMPULAN

Media pembelajaran IPS berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep sosial yang abstrak melalui visualisasi, interaksi, dan pengalaman belajar yang bermakna. Berbagai media

digital interaktif, visual-informatif, dan permainan edukatif terbukti meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Pengembangan media perlu mengikuti prinsip multimedia, koherensi, modalitas, redundansi, dan mempertimbangkan perbedaan individual siswa. Tantangan seperti keterbatasan sarana dan rendahnya kompetensi teknologi guru perlu diatasi melalui pelatihan dan dukungan kebijakan pendidikan. Secara keseluruhan, pengembangan media IPS merupakan bagian dari transformasi pembelajaran menuju pendidikan yang modern dan kontekstual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, Prof. Dr. Bahri, M.Pd, serta rekan kelompok yang telah memberikan masukan dan dukungan dalam penyelesaian artikel ini, sehingga dapat selesai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Alaby, M. A. (2020). *Media Sosial Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Mata Kuliah Ilmu Sosial Budaya Dasar (ISBD)*. 3(2), 273–289.

Dasar, S. S. Arsyad, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas UPT SD Negeri 060934 Kwala Bekala Tahun Ajaran 2024/2025. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.

Diandita, Y. N., Saputra, R., & Zulfiati, H. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, Volume 09 Nomor 02* (2477-5673 ISSN), 3339–3347.

<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/962>

Hj, M., Yunus, M., & Rajad, A. M. (2023). *Pengaruh Pemanfaat Media Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS SDN 28 Sapuka Liukang Tangaya Pangkep*. 17(1), 349–355.
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16865>

Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal HISTORIA*, 5(2).
<http://id.news.qalp.global.media.yahoo>

Kurniawati, L., Ganda, N., & Mulyadiprana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 860–873.

Maharani, Y. S., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 8 Semarang. *Teknodika*, 16(01), 73–87.

Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Panca Setya 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 99–109.
<https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3302>

Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2). <https://ejournal.metrouniv.ac.id/index.php/social-pedagogy> <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>

Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2023). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(5), 353–361.

Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., Ode, W., & Kurnawati, I. (2023). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran*. 05(03), 10646–10653.

Suarno, D. T., & Sukirno. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 115–125.

Suryani, L., Kadri, M., & Wiratman, A. (2024). Pengembangan peta 3d berorientasi kearifan lokal sulawesi selatan untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 84–95.

Syafitriyani, D., & Wahyuningsih, Y. (2023). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS Jenis-Jenis Pekerjaan Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Education Journal*, 4, 105–118. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i2>

Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (n.d.). Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. (Vol. 1, Issue 1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>