



## Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dalam Mengatasi Hambatan Kurikulum Merdeka: Literature Review

Rizki Adiyansah<sup>1</sup>, Desy Safitri<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Jakarta

<sup>1</sup>Rizkiadiyansah\_1407621062@mhs.unj.ac.id, <sup>2</sup>desysafitri@unj.ac.id, <sup>3</sup>sujarwo-fis@unj.ac.id

### Article Info

#### Article history:

Received March 13, 2024

Revised March 17, 2024

Accepted March 20, 2024

#### Keywords:

Technology, Inovation,  
Learning Media,

### ABSTRACT

*The existence of technology that is developing very quickly over time has accelerated the spread of information in the current era. Education is one of the fields that is really feeling the impact of this progress, as technology-based learning almost makes the process of delivering material easier. Social Sciences, which can be said to be a lesson taught with other sciences and structured in a structured manner, has many problems. The facts in the field see that teachers only provide the knowledge they have without involving students' opportunities to improve their abilities. The aim of this research is to develop learning media so that it can increase student learning motivation and also to carry out feasibility tests on media that have been successfully developed for the learning process. The methodology used is the development research method with the ADDIE model. The problem that often occurs in learning is students' lack of attention to the material provided. Media must be developed so that it can provide comfort to students so that motivation in learning increases. In carrying out development, several stages are carried out, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. This stage will provide an innovative learning medium that will not make students bored.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.*



### Article Info

#### Article history:

Received March 13, 2024

Revised March 17, 2024

Accepted March 20, 2024

#### Keywords:

Teknologi, Inovasi, Media  
Pembelajaran

### ABSTRACT

Keberadaan teknologi yang berkembang sangat cepat dari waktu ke waktu menjadikan percepatan penyebaran informasi di era sekarang ini. Pendidikan menjadi salah satu bidang yang sangat merasakan dampak dari kemajuan ini seperti pembelajaran yang berbasis teknologi hampir memudahkan proses penyampaian materi. IPS yang dapat dikatakan sebagai pelajaran yang diberikan dengan ilmu lain dan disusun secara terstruktur ini memiliki banyak permasalahan. Fakta di lapangan melihat guru hanya memberikan ilmu yang mereka punya saja tanpa melibatkan kesempatan murid untuk meningkatkan kemampuan yang dimilikinya. Tujuan dari penelitian ini untuk melakukan pengembangan media pembelajaran supaya bisa



meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga melakukan uji kelayakan media yang berhasil dikembangkan untuk proses pembelajaran. Metodologi yang digunakan yaitu metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Permasalahan yang sering terjadi pada pembelajaran adalah kurangnya perhatian siswa kepada materi yang diberikan. Media harus dikembangkan supaya bisa memberikan kenyamanan kepada siswa sehingga motivasi dalam pembelajaran menjadi bertambah. Dalam melakukan pengembangan dilakukan beberapa tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap itu akan memberikan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan tidak membuat siswa menjadi bosan

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

**Corresponding Author:**

Nama penulis: Rizki Adiyansah

Universitas Negeri Jakarta

Email: Rizkiadiyansah\_1407621062@mhs.unj.ac.id

---

**Pendahuluan**

Keberadaan teknologi yang berkembang sangat cepat dari waktu ke waktu menjadikan percepatan informasi di era sekarang ini. Salah satu bidang yang merasakan dampaknya dari kemajuan teknologi ini adalah bidang pendidikan yaitu seperti mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran yang memudahkan proses penyampaian materi kepada siswa yang disampaikan oleh guru. Pendidikan ini harus mendapatkan perhatian lebih dari sang penentu kebijakan untuk bisa meningkatkan mutu pendidikan menuju arah yang lebih baik.

Dalam meningkatkan kualitas dari mutu pendidikan nasional, pemerintah sudah melakukan banyak upaya yaitu pengembangan dan perbaikan dari standar kelulusan, perbaikan dari proses pendidikan, pengembangan sarana prasarana penunjang proses pembelajaran, peningkatan standar dari pendidik dan tenaga kependidikan, dan perbaikan dari standar pengelolaan. Pada standar proses pendidikan ini, kegiatan belajar dan mengajar peran dan fungsi dari seorang guru sangat krusial, yaitu sebagai perencana pengajaran sehingga guru dapat merencanakan kegiatan mengajar yang efisien dan efektif.

Demi terciptanya situasi belajar yang efektif dan efisien ini mengharuskan guru untuk lebih berinovatif dalam mengelola kegiatan belajar dan mengajar di kelas supaya dapat membuat siswa memiliki minat dalam proses pembelajaran. Dalam rangka memberikan peningkatan minat siswa ini, guru diharapkan bisa memberikan pembelajaran yang lebih unik sehingga siswa memiliki motivasi untuk dapat belajar secara optimal, seperti tutor sebaya ataupun pembelajaran dalam kelas menggunakan alat peraga atau media lainnya.

Penyatuan pada komponen pembelajaran dengan sebuah teknologi yang memberikan dukungan untuk bisa memberikan pembelajaran yang inovatif dalam menarik minat siswa di



kelas. Banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran yang unik. Keberadaan aplikasi pendukung ini memberikan ruang dan peluang untuk pendidik dalam mengembangkan pengajaran yang berkesan. Masalah yang terjadi dalam pengajaran IPS adalah minimnya ruang dan waktu dalam menjelaskan serta memahami materi yang sangat kompleksitas. Kompleksitas materi inilah yang membuat para pendidik untuk dapat menciptakan ruang dan waktu sesuai dengan materi yang akan diberikan.

Namun pada sisi lain, proses pembelajaran harus dilakukan secara efektif dengan desain pembelajaran yang terstruktur. Pengembangan dari media dan dikombinasikan dapat memberikan peluang untuk mengembangkan pengajaran di era modern. Menurut Novi Triana Habsari dan Khoirul Huda bahwasannya di era globalisasi saat ini sangat dibutuhkan kerangka mengajar yang tidak melihat hasil dari dimensi pengetahuan saja, melainkan diperlukan sebuah rangkaian dalam pengajaran sehingga dapat mencapai hasil dari pengajaran tersebut (Huda, 2017).

IPS dapat dikatakan sebagai pelajaran yang diberikan dengan ilmu lain yang membahas terkait fakta dan pasti berkaitan dengan isu sosial. IPS disusun secara terstruktur dan teratur pada proses pembelajarannya yang lebih maju sehingga dapat menciptakan sumber daya yang demokratis serta tanggungjawab.

Pembelajaran IPS harusnya berpatokan pada pola peningkatan dari kemampuan yang dimiliki siswa dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan tersebut sehingga mereka bisa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Akan tetapi fakta dilapangan, memberikan contoh pola terkait guru yang hanya berusaha dalam memberikan pengetahuan yang mereka miliki kepada siswa tanpa memberikan kesempatan yang memungkinkan untuk pengembangan potensi yang dimiliki siswa. Kondisi tersebut yang akhirnya siswa beranggapan bahwasannya IPS merupakan pelajaran yang tidak memiliki tantangan dalam pembelajaran. Bahkan, tidak jarang beberapa guru memiliki anggapan bahwa IPS hanya memberikan pengajaran terkait fakta dan pengetahuan saja kepada siswa. Hal tersebut yang mengakibatkan IPS kurang populer di kalangan siswa dan orang tua siswa.

Negara Indonesia mempunyai budaya belajar yang sangat sering dilakukan yaitu budaya hafalan daripada budaya berpikir. Hal ini yang menjadikan siswa menganggap IPS hanya hafalan saja. Kondisi ini tidak tampak di siswa saja melainkan pada guru dan kebijakan pimpinan sekolah yang berakibat pembelajaran hanya ditekankan kepada penugasan yang banyak, sehingga metode ceramah lebih dominan dan dianggap efektif untuk mencapai tujuan tersebut.

Proses pembelajaran dengan fasilitas yang sekolah miliki belum bisa digunakan dengan baik pemanfaatannya untuk menopang pembelajaran. Hambatan yang ada yaitu (1) rata-rata guru masih menggunakan media yang telah tersedia seperti metode ceramah dengan textbook yang masih mendominasi dalam proses pembelajaran, (2) multimedia dari pembelajaran IPS untuk beberapa materi belum tersedia di sekolah

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode *literatur review*. *Literature review* dapat dikatakan sebagai usaha yang dilakukan fokus pada sebuah topik spesifik yang menjadi minat untuk dianalisa secara kritis terhadap isi yang dipelajari. Metode ini menggunakan literatur terbitan



tahun 2016-2022 yang dapat diakses *fulltext* dalam format pdf dengan menggunakan *google scholar* dalam aplikasi *google*. Jurnal yang ditinjau adalah jurnal yang memenuhi standar berupa artikel jurnal penelitian berbahasa Indonesia dengan tema pengembangan media pembelajaran. Pencarian pustaka ini lebih difokuskan pada kata kunci "Media pembelajaran" mendapatkan 13 artikel dan kata kunci kedua "Pendidikan" mendapatkan 2 artikel, sehingga total artikel yang peneliti dapatkan sebanyak 15 artikel.

## Hasil

Permasalahan yang terjadi hampir di setiap pembelajaran adalah kurangnya perhatian siswa kepada materi pembelajaran berlangsung. Permasalahan itu harus segera dituntaskan dengan kemajuan dari teknologi yang ada tanpa mengurangi isi dari materi yang nantinya akan diberikan. Salah satu solusinya adalah memberikan pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Pembelajaran IPS memiliki materi yang sangat kompleks sehingga dibutuhkan sebuah inovasi dan kreativitas supaya tidak memberikan pembelajaran yang membosankan karena hanya menyajikan sejarah dan fakta yang berada di buku ajar yang dimiliki oleh guru dan siswa. Rancangan dalam melakukan pengembangan media pembelajaran harus bisa menggunakan model pengembangan ADDIE.

## Pembahasan

Media pembelajaran adalah sesuatu hal yang dapat digunakan untuk bisa memberikan informasi dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat memberikan stimulus pembelajaran yang sesuai dengan tujuan. Media adalah sarana untuk bisa menyampaikan informasi atau pesan kepada yang lain. Media sering digunakan dalam proses komunikasi salah satunya adalah kegiatan pembelajaran. Dengan proses komunikasi ini guru bisa menyampaikan pengetahuan yang dimiliki untuk dapat dipelajari oleh muridnya akan tetapi sering ditemui kegiatan pembelajaran tidak berjalan lancar.

Media yang harus dikembangkan untuk bisa memberikan kenyamanan kepada siswa supaya bisa memberikan motivasi dalam pembelajaran. Dalam pemberian fasilitas kepada siswa melalui media pembelajaran, akan tetapi media tersebut harus mengandung komponen yang bisa memberikan dukungan pembelajaran.

Samura berpendapat bahwasannya media pada proses pembelajaran merupakan cara untuk memperlancar interaksi dari guru ke siswa sehingga akan menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien (Abdurrahman, Jampel, & Sudatha, 2020). Adapun manfaat media yang lebih rinci adalah penyampaian materi menjadi lebih seragam, pembelajaran menjadi menarik dan lebih jelas, pembelajaran menjadi lebih banyak interaksi antara guru dan murid, mendapatkan efisien waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas dari hasil belajar, dan merubah guru kearah yang lebih produktif.

Dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan beberapa tahap seperti pembuatan pemetaan materi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini melakukan identifikasi standar kompetensi yang berkaitan dengan tema. Selanjutnya menyusun materi yang siap dikemas menjadi sebuah cerita. Untuk memudahkan dalam menyusun menjadi cerita. Langkah yang dilakukan adalah penyusunan sinopsis. Sinopsis ini berisi cerita yang akan dijadikan media nantinya. Setelah sinopsis selesai, langkah berikutnya adalah penyusunan cerita lengkap yang berisi materi utama. Dilanjutkan dengan pembuatan storyboard yang merupakan kegiatan



setiap adegan yang nantinya ada di media pembelajaran tersebut. Setelah semua selesai, maka diperlukan validasi materi oleh ahli materi dan ahli media.

Terdapat beberapa media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran IPS yaitu media audiovisual, audio, visual, animasi, dan grafis. Media tersebut bisa dikembangkan menjadi media pembelajaran yang bisa dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Berikut penjelasan dari masing-masing media pembelajaran yang disebutkan.

Media audiovisual menjadi salah satu media yang sering dipakai oleh beberapa guru dalam pembelajaran. Media audiovisual yang sering dipakai adalah media video ataupun film. Media ini mudah dicari di internet dengan materi yang kita inginkan, akan tetapi tidak semua materi terdapat dalam bentuk video yang kita inginkan. Guru mau tidak mau membuat media video ini, tetapi dengan keterbatasan pengetahuan dan sarana prasarana sehingga video yang dibuat menjadi kurang berkualitas ataupun menjadi monoton. Selain kekurangan tersebut, penggunaan media video ini juga tidak efektif di dalam pembelajaran. Media video ini jika terlalu lama durasinya akan membuat siswa bosan dan tidak lagi memperhatikan materi yang ada di media tersebut. Maka dalam pembuatan media ini sangat diperlukan kebutuhan siswa dan melihat berapa lama siswa dapat fokus ke materi jika menggunakan media pembelajaran video tersebut.

Media audio menjadi salah satu media yang jarang dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media audio jarang digunakan karena siswa tidak mudah fokus karena kebutuhan siswa yang tidak mau hanya mendengarkan audio saja. Walaupun dalam pembuatan media ini sangat mudah dan hampir semua guru dapat membuat media ini. Akan tetapi kebutuhan dari siswa dalam pembelajaran rata-rata tidak suka menggunakan media ini karena mereka tidak mudah fokus dengan mendengarkan saja. Media ini bisa menjadi sebuah arsip materi yang suatu saat nanti akan dibuka jika siswa membutuhkannya.

Media visual menjadi salah satu media yang sering dipakai oleh para guru dalam pembelajaran di kelas. Media ini visual sering digunakan karena mudah dalam penggunaan maupun dalam pembuatan. Sekarang ini banyak guru yang sudah mulai bisa untuk membuat media visual ini seperti PPT atau slide tulisan. Media ini menjadi salah satu media yang efektif karena siswa tahan lama perhatiannya dalam pembelajaran, karena media ini dapat bervariasi setiap slidennya yang membuat siswa tidak mudah bosan. Kekurangan dari media ini adalah jika terus-terusan digunakan akan membuat siswa mengalami bosan sehingga perhatiannya menjadi berkurang, selain itu slide yang lebih dari 15 juga menjadi salah satu alasan siswa menjadi mudah bosan dalam pembelajaran.

Media animasi menjadi salah satu media yang jarang dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media ini jarang dipakai karena pembuatan yang sangat sulit bagi guru-guru. Media ini memiliki pembeda dari yang lain sehingga menjadi sebuah hal baru bagi siswa yang mana siswa menjadi lebih fokus. Siswa akan lebih fokus jika animasi yang ditayangkan jelas dari segi visual, audio, dan materi yang akan diajarkan. Selain itu siswa tidak bisa fokus secara lama sehingga hanya dibutuhkan 2 menit saja jika ingin menggunakan media animasi ini.

Media grafis menjadi salah satu media yang suka digunakan oleh para guru dalam pembelajaran. Media ini mudah dalam pembuatan dan penggunaan akan tetapi dalam pembuatan harus memperhatikan beberapa ketentuan seperti penulisan, gambar dan sebagainya. Salah satu media grafis yang sering dipakai adalah media poster digital. Media ini



menjadi sebuah daya tarik bagi siswa dalam pembelajaran, mereka lebih mudah dalam mencari informasi dari dalam poster tersebut. Akan tetapi jika pada pembuatan poster terdapat salah pemilihan warna maka akan menjadikan kekurangan pada poster tersebut.

Kualitas media pembelajaran dilihat dari aspek isi materi pelajaran yang harus memasuki kategori sangat baik. Kategori sangat baik ini didapatkan dari kesesuaian materi yang berasal dari kompetensi dan sumber-sumber terpercaya. Penentuan sebuah materi tidak bisa dilepaskan dari modul ajar, silabus, dan RPP yang digunakan. Materi yang akan diberikan nantinya akan disatukan dengan gambar sebagai penjabar dari sebuah materi yang diajarkan.

Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa yang nantinya dapat memperoleh peningkatan hasil dan kualitas belajarnya. Dimiyanti (dalam Daud, 2012) memberikan pendapat bahwa motivasi dapat berfungsi sebagai pendorong mental yang dapat menggerakkan perilaku dari seseorang termasuk perilaku belajar (Abdurrahman, Jampel, & Sudatha, 2020). Menurut Sjukur, hasil belajar dapat dikatakan sebagai bagian dari kemampuan seseorang yang didapatkan setelah mengikuti proses belajar berlangsung yang bisa memberikan peningkatan pada pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, dan tingkah laku yang merubahnya menjadi lebih baik.

### **Kesimpulan**

Kurangnya perhatian dari siswa pada pembelajaran menjadi masalah utama dalam setiap pembelajaran. Permasalahan tersebut harus dihilangkan dengan mengintegrasikan teknologi yang berkembang. Salah satunya adalah melakukan pengembangan media pembelajaran yang akan membuat siswa menarik. Dalam melakukan pengembangan media terdapat model ADDIE, yaitu Analyze, design, development, implementation, dan evaluation. Pada pembelajaran IPS ini dibutuhkan inovatif karena kompleksnya materi yang dapat membuat siswa mudah bosan. Kualitas media dapat ditentukan jika aspek isi materi memasuki kategori sangat baik yang didapatkan dari isi materi sesuai dengan kompetensi dan sumber yang relevan.

### **Daftar Pustaka**

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH*.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 3-6.
- Ariesta, F. W. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 23.
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 147-149.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis Di Smp Negeri 8 Madiun. *Jurnal historia*, 126.
- Mewengkang, A., Palilingan, V. R., & Tetiwar, G. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Menengah Pertama. *JURTI*, 47-48.
- Nafisah, D., & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Edukasi & Teknologi Pembelajaran*, 145-146.



- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2-5.
- Salahudin, Syahnaz, E., Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Sdn 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal Of Scientech Research and Development*, 63-65.
- Suarno, D. T., & Sukirno. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan Dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 122.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Uno, H. B., & Ma'ruf, A. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 169-180.
- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 91-93.
- Yudhistira, R., Rfaldi, A. M., & Satriya, A. A. (2020). Pentingnya Perkembangan Pendidikan di Era modern. *Jurnal UMJ*, 2-3.
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Dialektika Pendidikan IPS*.