



Buku Ajar

Pengembangan

Media Pembelajaran

IPS



Vidi Feronika Kapoh, S.Pd., M.Pd.

BUKU AJAR
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS

Vidi Feronika Kapoh, S.Pd., M.Pd.



Tahta Media Group

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

BUKU AJAR
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS

Penulis:
Vidi Feronika Kapoh, S.Pd., M.Pd.

Desain Cover:
Tahta Media

Editor:
Tahta Media

Proofreader:
Tahta Media

Ukuran:
viii, 88, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN : 978-623-147-881-8

Cetakan Pertama:
Juni 2025

Hak Cipta 2025, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2025 by Tahta Media Group
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP
(Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)
Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ajar berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS” ini dapat diselesaikan. Buku ini disusun dengan tujuan memberikan pemahaman konseptual dan praktis kepada mahasiswa pada Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado mengenai strategi, prinsip, dan tahapan dalam merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran yang efektif, kontekstual, dan sesuai perkembangan zaman.

Pentingnya penguasaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan abad ke-21 ditegaskan oleh Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A., dalam bukunya *Media Pembelajaran* (2019), bahwa: “Media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu mengajar, tetapi merupakan komponen strategis yang mampu menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi konkret dan bermakna, sekaligus memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif dan kolaboratif.” Pendapat ini menjadi dasar utama dalam penyusunan buku ini, di mana setiap bab dirancang untuk memberikan kerangka teoritik sekaligus aplikatif guna memperkuat kompetensi pedagogis dan teknologis calon pendidik IPS.

Buku ini juga diperkaya dengan studi kasus, proyek pembelajaran, dan refleksi yang mengacu pada hasil-hasil riset mutakhir dalam pengembangan media pembelajaran sosial berbasis digital, sebagaimana dikemukakan oleh Heinich et al. (2015) dan dipertegas oleh penelitian kontemporer seperti yang ditulis oleh Alquraini & Gut (2020) tentang pentingnya inklusivitas dan keberagaman dalam media digital pendidikan. Penulis menyadari bahwa buku ajar ini masih memiliki keterbatasan dan terbuka untuk penyempurnaan, oleh karena itu masukan dari para pembaca sangat diharapkan.

Akhir kata, semoga buku ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran IPS di sekolah dan lembaga pendidikan tinggi, serta menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan inovasi pembelajaran di masa depan.

Tondano, Mei 2025
Penulis

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan atas terselesaikannya buku ajar ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS”. Buku ini disusun sebagai bagian dari upaya menghadirkan sumber belajar yang dapat digunakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado untuk memahami secara sistematis bagaimana merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi dalam buku ini disusun berdasarkan referensi-referensi mutakhir dan kredibel, serta mengintegrasikan pendekatan praktis yang kontekstual agar pembaca dapat menerapkannya secara langsung dalam proses pembelajaran.

Buku ini terdiri atas delapan bab yang mencakup kajian konseptual, prinsip-prinsip desain, tahapan pengembangan, serta studi kasus sebagai penerapan nyata dalam konteks pembelajaran IPS. Selain menyajikan teori, buku ini juga memberikan ruang untuk eksplorasi tugas proyek, evaluasi media, dan refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran berbasis pengalaman. Penulis berharap, kehadiran buku ini tidak hanya menjadi bahan bacaan tetapi juga menjadi inspirasi dan panduan praktis dalam meningkatkan kualitas pendidikan IPS di berbagai jenjang.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pembaca yang telah meluangkan waktu untuk menjadikan buku ini sebagai bagian dari proses belajar dan pengembangan diri. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan mendorong pembaca untuk terus berkarya dan berinovasi dalam dunia pendidikan. Segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan sebagai bahan evaluasi dan penyempurnaan di masa mendatang.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Tujuan Pembelajaran	1
B. Pendahuluan	1
C. Ruang Lingkup Materi	2
BAB 2 KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN.....	4
A. Tujuan Pembelajaran	4
B. Pendahuluan	5
C. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	5
D. Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran	6
E. Urgensi Media dalam Pembelajaran IPS	6
F. Kebutuhan Inovasi Media Berbasis Karakteristik Siswa	6
G. Rangkuman.....	7
H. Latihan Soal.....	7
BAB 3 LANDASAN TEORETIS DAN PEDAGOGIS PENGEMBANGAN MEDIA	10
A. Tujuan Pembelajaran	10
B. Pendahuluan	11
C. Landasan Psikologi Belajar dalam Penggunaan Media.....	12
D. Landasan Kurikulum dan Tujuan Pembelajaran IPS.....	13
E. Model-Model Pembelajaran IPS dan Peran Media	14
F. Rangkuman.....	16
G. Soal Latihan.....	17
BAB 4 KLASIFIKASI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN.....	19
A. Tujuan Pembelajaran	19
B. Pendahuluan	20
C. Media Visual	20
D. Media Audio dan Media Audiovisual	21
E. Media Interaktif.....	22
F. Media Berbasis Lingkungan Sosial dan Budaya	23
G. Media Simulasi, Games, dan Komik Edukasi IPS	24

H.	Perbandingan Efektivitas Jenis Media dalam Pembelajaran IPS	25
I.	Rangkuman.....	27
J.	Evaluasi / Soal Latihan	27
BAB 5	ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERENCANAAN	
	PENGEMBANGAN MEDIA	29
A.	Tujuan Pembelajaran.....	29
B.	Pendahuluan	29
C.	Analisis Kebutuhan Siswa dan Konteks Sosial	30
D.	Analisis Kurikulum dan Kompetensi Dasar	31
E.	Langkah-Langkah Perencanaan Media Pembelajaran.....	32
F.	Penentuan Tujuan, Materi, dan Format Media	33
G.	Aspek Estetifka, Teknis, dan Pedagogis dalam Perencanaan.....	33
H.	Rangkuman.....	34
I.	Soal Latihan.....	35
BAB 6	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS	
	TEKNOLOGI.....	37
A.	Tujuan Pembelajaran	37
B.	Pendahuluan	38
C.	Pemanfaatan Powerpoint Interaktif dan Video Animasi	38
D.	Pengembangan Infografis dan Peta Digital (GIS dalam IPS).....	39
E.	Aplikasi Pembelajaran Interaktif (Canva, Padlet, Genially)	40
F.	Media Sosial dan Platform Digital dalam Pembelajaran IPS	42
G.	Etika dan Keamanan dalam Penggunaan Media Digital	43
H.	Rangkuman.....	44
I.	Soal Latihan.....	45
BAB 7	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS	
	LOKAL DAN KONTEKSTUAL.....	47
A.	Tujuan Pembelajaran.....	47
B.	Pendahuluan (Jika Dibutuhkan)	48
C.	Konsep Kearifan Lokal dan Konteks Sosial dalam Media Pembelajaran IPS.....	48
D.	Media Berbasis Narasi Sejarah Lokal	49
E.	Pengembangan Komik, Poster, dan Audio Cerita	50
F.	Proyek Media Dokumentasi Sosial oleh Siswa	51
G.	Pembelajaran Berbasis Proyek dan Lingkungan Sekitar	52

H.	Rangkuman.....	53
I.	Soal Latihan.....	54
BAB 8 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN.....		57
A.	Tujuan Pembelajaran.....	57
B.	Pendahuluan	57
C.	Strategi Implementasi Media dalam Proses Pembelajaran.....	58
D.	Peran Guru sebagai Desainer dan Fasilitator Media	59
E.	Teknik Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran.....	60
F.	Refleksi dan Umpan Balik dari Penggunaan Media Pembelajaran ..	62
G.	Perbaikan dan Revisi Media Berdasarkan Evaluasi	63
H.	Rangkuman.....	65
I.	Soal Latihan.....	66
BAB 9 PRAKTIK PENGEMBANGAN MEDIA (STUDI KASUS DAN PROYEK MAHASISWA).....		69
A.	Tujuan Pembelajaran.....	69
B.	Pendahuluan	70
C.	Studi Kasus : Pengembangan Media Pembelajaran IPS di Sekolah	70
D.	Rencana Tugas Proyek Mahasiswa	74
E.	Langkah – Langkah Pembuatan Produk Media Pembelajaran	75
F.	Presentasi, Uji Coba, dan Refleksi Proyek	77
G.	Rangkuman.....	79
H.	Soal Latihan.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....		84
PROFIL PENULIS.....		88

BAB 1

PENDAHULUAN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari buku ajar ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Memahami konsep dasar media pembelajaran secara umum dan dalam konteks mata pelajaran IPS
2. Menganalisis landasan teoretis dan pedagogis pengembangan media
3. Mengklasifikasi jenis-jenis media pembelajaran
4. Menganalisis kebutuhan dan perencanaan pengembangan media
5. Mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi
6. Mengembangkan media pembelajaran berbasis lokal
7. Mengimplementasikan dan mengevaluasi media pembelajaran
8. Mempraktikkan pengembangan media (studi kasus dan proyek mahasiswa)

B. PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk warga negara yang berpengetahuan, berkarakter, dan mampu berpikir kritis terhadap fenomena sosial di sekitarnya. Dalam menjalankan fungsinya tersebut, proses pembelajaran IPS tidak dapat dilepaskan dari penggunaan media pembelajaran sebagai sarana penting untuk mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial kepada siswa. Media pembelajaran menjadi jembatan yang menghubungkan konsep-konsep abstrak dalam IPS dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, bermakna, dan mudah dipahami.

BAB 2

KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN IPS

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran integratif yang bersumber dari berbagai ilmu sosial.
2. Mendeskripsikan pengertian media pembelajaran serta menjelaskan fungsi-fungsi media pembelajaran dalam konteks proses belajar mengajar.
3. Menganalisis urgensi penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS untuk menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan kontekstual.
4. Mengidentifikasi berbagai jenis media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi IPS dan perkembangan teknologi pembelajaran.
5. Menjelaskan pentingnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran IPS yang berorientasi pada karakteristik siswa, konteks lokal, dan literasi digital.
6. Merancang gagasan awal media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS di era digital.

BAB 3

LANDASAN TEORETIS DAN PEDAGOGIS PENGEMBANGAN MEDIA

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Memahami konsep dasar psikologi belajar yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran IPS, termasuk teori-teori utama seperti teori kognitivisme, konstruktivisme, dan sosial-konstruktivisme, serta bagaimana media pembelajaran dapat mendukung tahap perkembangan kognitif dan emosional siswa.
2. Menganalisis pentingnya media pembelajaran dalam konteks teori psikologi belajar, dengan fokus pada pengaruh media berbasis visual (seperti infografis dan video pembelajaran) terhadap pemahaman dan retensi informasi siswa.
3. Menjelaskan hubungan antara kurikulum dan tujuan pembelajaran IPS dalam konteks pengembangan media, serta bagaimana media dapat mendukung pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran IPS sesuai dengan Kurikulum 2013.
4. Mengenali model-model pembelajaran IPS dan peran media dalam setiap model tersebut, seperti pembelajaran berbasis inquiry, proyek,

BAB 4

KLASIFIKASI DAN JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian dan karakteristik media visual serta memberikan contoh penerapannya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Mengidentifikasi jenis-jenis media audio dan audiovisual, serta menganalisis kegunaannya dalam mendukung proses pembelajaran IPS.
3. Mendeskripsikan media interaktif dan digital berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta mengaplikasikannya secara efektif dalam pembelajaran IPS.
4. Memahami konsep media berbasis lingkungan sosial dan budaya, dan menjelaskan relevansinya dalam konteks pembelajaran IPS yang kontekstual dan kultural.
5. Mengenal dan mengklasifikasikan media simulasi, permainan (games), dan komik edukasi sebagai sarana pembelajaran IPS yang menarik dan interaktif.
6. Menganalisis perbandingan efektivitas berbagai jenis media pembelajaran dalam menunjang pemahaman konsep dan keterampilan IPS, serta memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

BAB 5

ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERENCANAAN PENGEMBANGAN MEDIA

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis kebutuhan siswa dan konteks sosial yang relevan dalam pengembangan media pembelajaran IPS.
2. Mengkaji dan menginterpretasikan kurikulum serta kompetensi dasar sebagai dasar perencanaan media pembelajaran.
3. Menjelaskan dan menerapkan langkah-langkah perencanaan media pembelajaran secara sistematis dan terstruktur.
4. Menentukan tujuan pembelajaran, materi, dan format media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS.
5. Mengintegrasikan aspek estetika, teknis, dan pedagogis dalam perencanaan media pembelajaran agar media yang dikembangkan efektif dan menarik.

B. PENDAHULUAN

Perencanaan pengembangan media pembelajaran merupakan tahap krusial yang menjadi dasar keberhasilan proses pembelajaran. Pada tahap ini, pengembang media pembelajaran harus melakukan analisis kebutuhan yang

BAB 6

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Merancang dan memanfaatkan media PowerPoint interaktif dan video animasi secara efektif dalam konteks pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
2. Mengembangkan infografis yang informatif dan menggunakan peta digital berbasis GIS untuk menyajikan data spasial yang relevan dalam pembelajaran IPS.
3. Mengoperasikan dan mengintegrasikan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Canva, Padlet, dan Genially untuk menyusun media pembelajaran yang menarik dan interaktif.
4. Menganalisis serta menerapkan penggunaan media sosial dan platform digital secara tepat dalam menunjang proses pembelajaran IPS yang kolaboratif dan kontekstual.
5. Memahami dan menerapkan prinsip etika serta keamanan digital dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menjaga integritas dan kenyamanan belajar.

BAB 7

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LOKAL DAN KONTEKSTUAL

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan konsep kearifan lokal dan konteks sosial sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran IPS yang relevan dengan kehidupan siswa.
2. Merancang media pembelajaran berbasis narasi sejarah lokal yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan peristiwa penting di daerah masing-masing.
3. Mengembangkan media kreatif berupa komik, poster, dan audio cerita sosial yang menggambarkan realitas sosial dalam lingkungan lokal secara menarik dan edukatif.
4. Merancang dan memfasilitasi proyek dokumentasi sosial oleh siswa untuk mengidentifikasi isu-isu sosial di lingkungan sekitar sebagai bagian dari proses pembelajaran.
5. Mengaplikasikan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar kontekstual dalam pembelajaran IPS.

BAB 8

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan strategi implementasi media pembelajaran dalam konteks proses pembelajaran IPS.
2. Mengidentifikasi peran guru sebagai desainer, pengguna, dan fasilitator media pembelajaran.
3. Menjelaskan teknik evaluasi efektivitas media pembelajaran secara sistematis.
4. Menganalisis hasil evaluasi dan umpan balik untuk melakukan perbaikan dan revisi media.
5. Menerapkan prinsip-prinsip reflektif dalam mengkaji penggunaan media pembelajaran di kelas.

B. PENDAHULUAN

Implementasi media pembelajaran dalam praktik pendidikan IPS tidak hanya berkaitan dengan pemilihan media yang tepat, tetapi juga menyangkut strategi penerapan, adaptasi terhadap konteks kelas, dan evaluasi efektivitasnya. Dalam era pembelajaran abad ke-21, guru tidak hanya

BAB 9

PRAKTIK PENGEMBANGAN MEDIA (STUDI KASUS DAN PROYEK MAHASISWA)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menganalisis studi kasus nyata pengembangan media pembelajaran IPS di lingkungan sekolah secara kritis untuk memahami praktik terbaik dan tantangan lapangan.
2. Merancang rencana tugas proyek pengembangan media pembelajaran IPS secara sistematis dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.
3. Mengidentifikasi dan menerapkan langkah-langkah teknis pembuatan produk media pembelajaran IPS yang efektif, kreatif, dan berbasis teknologi.
4. Melaksanakan presentasi, uji coba, dan refleksi proyek pengembangan media secara konstruktif sebagai bentuk evaluasi dan perbaikan berkelanjutan.
5. Mengintegrasikan nilai-nilai dasar BerAKHLAK (Berorientasi pelayanan, Akuntabel, Kompeten, Harmonis, Loyal, Adaptif, dan Kolaboratif) dalam proses dan produk pengembangan media pembelajaran IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M., & Rachmady, D. (2020). Refleksi Guru Terhadap Penggunaan Media Digital di Kelas IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(2), 114–125.
- Bell, S. (2019). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 92(2), 72–78.
- Fauzi, A., & Pratama, R. A. (2020). Blended Learning dalam Pendidikan IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPS*, 13(1), 12–21.
- Firdaus, M., & Nurhadi, D. (2022). Kolaborasi dan Komunikasi dalam Proyek Dokumentasi Sosial sebagai Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 3(1), 67–79.
- Fitriana, N., Yusup, F., & Hariyanto, H. (2020). Kuesioner Kepuasan Pengguna sebagai Instrumen Evaluasi Media. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(2), 73–82.
- Heryanto, D., & Fitriani, T. (2023). Evaluasi Media Digital dalam Pembelajaran IPS Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 11(1), 22–34.
- Husna, L., & Mustofa, M. (2021). Evaluasi Format Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 47–58.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2022). *Strategi Literasi Digital untuk Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Pedoman Keamanan Siber dan Perlindungan Data di Lingkungan Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Lestari, P., & Wibowo, R. (2023). Efektivitas Proyek Dokumentasi Sosial dalam Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 12(1), 21–35.
- Livingstone, S., & Third, A. (2017). Children and young people's rights in the digital age: An emerging agenda. *New Media & Society*, 19(5), 657–670.

- Marzano, R. J. (2017). *Making Classroom Assessment Work*. ASCD.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional: Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, A., & Maharani, D. (2021). Infografis dan Poster Digital sebagai Media Alternatif dalam Pendidikan Sosial. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 56–65.
- Nugroho, A. P., & Marzuki, I. (2023). Kolaborasi Guru dan Siswa dalam Pengembangan Media Berbasis Proyek. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 7(2), 51–63.
- Nurhayati, A., & Satria, H. (2021). Pengaruh Media Visual Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran IPS*, 5(1), 32...
- Putra, R. A., & Wijaya, H. (2023). Enhancing Student Engagement Through Social Media in Social Studies Education. *Journal of Digital Learning*, 9(1), 78–92.
- Putra, R. D., & Hidayat, A. (2022). Keterlibatan Masyarakat dalam Pembelajaran Berbasis Proyek: Studi Kasus di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 33–44.
- Putra, Y. A., & Wahyuni, S. (2019). Penilaian Ahli sebagai Bagian dari Validasi Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengembangan Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 63–72.
- Putri, A. M., & Santoso, B. (2021). Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Media Dokumentasi Sosial untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Media Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 7(2), 98–110.
- Rachman, A., & Widiyanti, E. (2021). Pengaruh Peer Feedback dalam Penyempurnaan Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 9(1), 88–99.
- Rahardjo, D., & Nugraheni, A. (2022). Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Digital untuk Penguatan Identitas Kultural. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 11(1), 43–58.
- Rahmawati, D., & Handayani, S. (2020). Pengembangan Empati Siswa Melalui Proyek Dokumentasi Sosial di Sekolah Menengah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(1), 45–57.

- Rahmawati, D., & Santoso, B. (2023). The Role of Digital Ethics and Security in Enhancing Student Engagement in Online Learning. *Journal of Educational Technology and Society*, 26(2), 134–147.
- Rahmawati, R., & Kurniawan, R. A. (2022). Analisis Efektivitas Media Digital terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Kajian Sosial*, 5(3), 110–123.
- Santoso, B., et al. (2023). Enhancing Student Collaboration through Padlet in Social Sciences Learning. *International Journal of Learning Technologies*, 8(2), 112–128.
- Sari, D., & Wulandari, E. (2021). Implementasi Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan dalam Meningkatkan Kesadaran Ekologis Siswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 124–131.
- Sari, M. (2023). Peran Guru dalam Pembelajaran Berbasis Proyek: Pendekatan Fasilitatif dan Reflektif. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 15–27.
- Sari, M. A., & Susanto, E. (2020). Peran Guru Sebagai Desainer Media dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(2), 135–145.
- Setiawan, D., Wahyudi, I., & Sari, P. (2022). Inovasi Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS Berbasis Proyek. *Jurnal Teknologi Pendidikan Sosial*, 4(2), 45–56.
- Sulastri, N., & Handayani, R. (2020). Uji Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Video. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sosial*, 4(2), 85–96.
- Susanto, H., & Pramudya, Y. (2020). Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(7), 1023–1032.
- Syamsi, A., & Yulianti, R. (2023). Media Naratif Visual dan Auditori dalam Pembelajaran IPS: Kajian Literasi Sosial Siswa. *Jurnal Cendekia Sosial*, 4(1), 23–35.
- Thomas, J. W. (2020). A Review of Research on Project-Based Learning. The Autodesk Foundation.
- UNESCO. (2021). Guidelines on Integrating Technology in Education. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2021). Media and Information Literacy and Intercultural Dialogue. UNESCO Publishing.

- Widodo, J., & Mukminan, A. (2021). Kompetensi Guru dalam Fasilitas Media Interaktif untuk Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 9(3), 198–210.
- Wulandari, N. & Asrial, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Digital dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPS*, 5(1), 33–44.
- Wulandari, N. A., & Kurniawan, F. (2023). Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS melalui Pengembangan Narasi Sejarah Lokal Berbasis Multimedia. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 42(1), 89–101.
- Yulianti, E., & Saputra, H. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Berbasis Proyek. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 87–95.
- Yuliana, R., & Suryani, N. (2022). Peran Umpan Balik Siswa dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 6(3), 210–219.
- Yuliana, S., Harahap, R., & Lestari, D. (2021). Penerapan Storytelling Sejarah Lokal dalam Media Pembelajaran Digital untuk Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 13(2), 77–85.
- Zubaidah, R., & Astuti, T. (2022). Pengembangan Komik Digital untuk Pembelajaran IPS Berbasis Karakter. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 11(3), 134–145.

PROFIL PENULIS



Vidi Feronika Kapoh, S.Pd., M.Pd.

Penulis merupakan Dosen Tetap pada Program Studi Pendidikan IPS Universitas Negeri Manado sejak tahun 2024. Sebagai seorang yang sepenuhnya mengabdikan dirinya sebagai dosen, selain pendidikan formal yang telah ditempuhnya penulis juga mengikuti berbagai pelatihan untuk meningkatkan kinerja dosen, khususnya di bidang pengajaran, penelitian dan pengabdian. Penulis juga pernah menjadi guru Geografi di SMA Lokon St. Nikolaus Tomohon dari tahun 2014 – 2024. Minat dan keahlian akademik penulis mencakup pengembangan media pembelajaran, pembelajaran berbasis teknologi, asesmen layanan pendidikan, serta penguatan nilai-nilai karakter dalam pendidikan IPS. Selain aktif mengajar di tingkat perguruan tinggi, penulis juga terlibat dalam berbagai kegiatan penelitian, pengabdian kepada masyarakat.

Email: vidikapoh@unima.ac.id

Buku ajar "Pengembangan Media Pembelajaran IPS" ini disusun sebagai panduan komprehensif agar mahasiswa dapat mencapai dan memahami Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) serta mengimplementasikan media pembelajaran yang relevan dan inovatif dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial. Bab pertama membahas konsep dasar media pembelajaran dalam IPS, dimulai dari pemahaman mengenai pengertian IPS, hakikat media, hingga kebutuhan akan inovasi media berbasis siswa. Di samping itu, bab ini juga menyoroti pengaruh perkembangan teknologi dan tantangan yang dihadapi dalam pengembangan media IPS pada era digital saat ini.

Bab kedua mengkaji berbagai landasan teoritis dan pedagogis yang menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran. Materi ini meliputi pendekatan psikologis, kurikulum, serta model pembelajaran yang digunakan dalam IPS. Pembelajaran berbasis konstruktivisme dan kontekstual menjadi penekanan utama, serta pentingnya literasi digital dan penguasaan keterampilan abad ke-21 sebagai dasar pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Bab ketiga menyajikan klasifikasi dan jenis-jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam IPS. Penjelasan mencakup media visual, audio, audiovisual, media interaktif berbasis TIK, serta media yang bersumber dari lingkungan sosial dan budaya. Tidak hanya itu, disajikan pula pembahasan tentang media berbasis simulasi, permainan edukatif, dan komik edukasi yang sangat potensial dalam mengembangkan daya pikir kritis siswa. Perbandingan efektivitas masing-masing jenis media pun turut dijelaskan berdasarkan temuan empiris terkini.

Bab keempat membahas langkah awal dalam pengembangan media, yaitu analisis kebutuhan dan perencanaan. Proses ini melibatkan identifikasi karakteristik siswa, konteks sosial, serta analisis terhadap kurikulum dan kompetensi dasar. Perencanaan media mencakup penentuan tujuan, materi, format media, dan mempertimbangkan aspek estetika, teknis, serta pedagogis agar media yang dikembangkan tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam menunjang pembelajaran.

Bab kelima menjelaskan pengembangan media berbasis teknologi yang sedang populer dan aplikatif, seperti penggunaan PowerPoint interaktif, video animasi, infografis, peta digital berbasis GIS, serta aplikasi kreatif seperti Canva, Padlet, dan Genially. Pemanfaatan media sosial dan berbagai platform digital dalam pembelajaran IPS juga dibahas, termasuk pentingnya etika dan keamanan digital dalam penggunaan teknologi tersebut di lingkungan pendidikan.

Bab keenam mengangkat pendekatan berbasis lokal dan kontekstual sebagai kekuatan khas dalam pembelajaran IPS. Materi meliputi pemanfaatan kearifan lokal, narasi sejarah lokal, serta pembuatan komik, poster, dan audio cerita sosial yang mengangkat isu-isu lokal. Proyek dokumentasi sosial dan pembelajaran berbasis proyek dari lingkungan sekitar menjadi strategi penguatan keterkaitan antara materi IPS dan realitas sosial siswa.

Bab ketujuh menguraikan bagaimana media yang telah dikembangkan diimplementasikan dan dievaluasi dalam kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai desainer dan fasilitator dalam mengarahkan pemanfaatan media. Evaluasi efektivitas media dilakukan dengan berbagai teknik, disertai refleksi dan umpan balik dari siswa. Perbaikan dan revisi media berdasarkan hasil evaluasi merupakan tahap penting untuk penyempurnaan dan keberlanjutan penggunaan media dalam pembelajaran.

Bab kedelapan menyajikan praktik pengembangan media dalam bentuk studi kasus dan proyek mahasiswa. Terdapat uraian tentang pengembangan media di sekolah, perencanaan tugas proyek mahasiswa, serta langkah-langkah pembuatan produk media yang aplikatif. Selain itu, dibahas pula proses presentasi, uji coba, dan refleksi proyek, serta integrasi nilai-nilai BerAKHLAK sebagai penguatan karakter dalam proses pengembangan dan penggunaan media pembelajaran IPS. Buku ini menjadi referensi penting yang menjembatani teori dan praktik bagi para mahasiswa pada Program Studi Pendidikan IPS sebagai calon pendidik mata pelajaran IPS.



IKAPI
INDONESIAN ASSOCIATION OF PUBLISHERS AND AUTHORS

CV. Tahta Media Group
Surakarta, Jawa Tengah
Web : www.tahtamedia.com
Ig : [tahtamedia](https://www.instagram.com/tahtamedia)
Telp/WA : +62 896-5427-3996

