



MEDIA PEMBELAJARAN IPS

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



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).

MEDIA PEMBELAJARAN IPS

Penulis:

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

Desain Cover:

Tahta Media

Editor:

Andi Hardianti

Proofreader:

Tahta Media

Ukuran:

x, 96, Uk: 15,5 x 23 cm

ISBN: 978-634-262-254-4

Cetakan Pertama:

Juli 2026

Hak Cipta 2026, Pada Penulis

Isi diluar tanggung jawab percetakan

Copyright © 2026 by Tahta Media Group

All Right Reserved

PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP

Perumahan Mitra Utama Residence 3 Blok A no 1, Sawahan, Tempel,

Kec. Gatak, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57557

email: tahtaliterasimedia@gmail.com

website: <http://store.tahtamedia.co.id/>

Anggota IKAPI (216/JTE/2021)

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ajar "*Media Pembelajaran IPS*" ini dapat diselesaikan. Buku ini disusun sebagai kontribusi akademik untuk memberikan landasan teoretis sekaligus panduan praktis bagi mahasiswa Pendidikan IPS dalam memahami, merancang, dan mengelola media pembelajaran secara efektif, inovatif, dan berkelanjutan sesuai tuntutan pendidikan abad ke-21.

Urgensi penguasaan media pembelajaran ditegaskan oleh Prof. Dr. Daryanto yang menyatakan bahwa media merupakan komponen strategis dalam sistem pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas interaksi, memperjelas pesan, dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Berangkat dari pandangan tersebut, buku ini memposisikan media bukan sekadar alat bantu teknis, melainkan instrumen pedagogis yang dirancang untuk membangun pembelajaran IPS yang kontekstual, reflektif, dan berpusat pada peserta didik.

Buku ini juga merujuk pada prinsip desain pembelajaran modern dan integrasi teknologi pendidikan yang menekankan keselarasan antara tujuan, aktivitas, dan asesmen. Pemanfaatan media dan Learning Management System (LMS) yang terencana terbukti mendukung keterlibatan belajar, literasi digital, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, materi dalam buku ini memadukan teori, contoh implementasi, model pembelajaran aktif, serta strategi pengelolaan media yang efisien dan berkelanjutan.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan dan terbuka terhadap penyempurnaan. Kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan demi pengembangan lebih lanjut.

Semoga buku ajar ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPS serta menjadi referensi inspiratif dalam menghadapi transformasi digital pendidikan.

Tondano, Maret 2026

Penulis

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya buku ajar berjudul "*Media Pembelajaran IPS*" ini. Buku ini disusun sebagai salah satu bentuk komitmen akademik untuk menyediakan referensi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS, khususnya dalam memahami secara runtut dan komprehensif proses perancangan, pengembangan, serta evaluasi media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial. Penyusunan materi didasarkan pada sumber-sumber ilmiah yang relevan dan mutakhir, serta diperkaya dengan pendekatan aplikatif agar pembaca dapat mengimplementasikannya secara langsung dalam praktik pembelajaran.

Secara sistematis, buku ini terdiri atas delapan bab yang membahas landasan teoretis, prinsip desain media, tahapan pengembangan, hingga contoh penerapan dalam konteks pembelajaran IPS. Tidak hanya menyajikan konsep, buku ini juga menghadirkan latihan, tugas proyek, serta kegiatan reflektif yang dirancang untuk memperkuat pengalaman belajar mahasiswa secara aktif dan bermakna. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan buku ini mampu menjadi rujukan sekaligus panduan praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan.

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada para pembaca yang berkenan menjadikan buku ini sebagai bagian dari proses belajar dan pengembangan profesional. Harapan penulis, buku ini dapat memberikan manfaat nyata serta mendorong lahirnya inovasi dalam praktik pendidikan IPS.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan untuk penyempurnaan pada edisi berikutnya. Semoga buku ini menjadi kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan yang lebih adaptif dan berkualitas.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB 1 HAKIKAT ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS).....	1
A. Tujuan Pembelajaran.....	1
B. Pendahuluan.....	2
C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	3
D. Karakteristik Pembelajaran IPS di Sekolah	4
E. Konsep Dasar Media Pembelajaran	5
F. Urgensi Media dalam Pembelajaran IPS	6
G. Tujuan dan Manfaat Buku Ajar ini.....	7
H. Evaluasi	8
BAB 2 LANDASAN TEORETIS DAN KONSEPTUAL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	14
A. Tujuan Pembelajaran.....	14
B. Teori Belajar yang Mendukung Penggunaan Media Pembelajaran	15
C. Komponen Media Pembelajaran	17
D. Fungsi Media Pembelajaran	18
E. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran	19
F. Standar dan Kriteria Media Pembelajaran yang Efektif.....	21
G. Evaluasi	22
BAB 3 KARAKTERISTIK DAN KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS.....	26
A. Tujuan Pembelajaran.....	26
B. Ciri-Ciri Keilmuan IPS dan Kebutuhan Media	27
C. Media untuk Materi Geografi	28

D. Media untuk Materi Sejarah.....	29
E. Media untuk Materi Ekonomi dan Sosiologi.....	30
F. Media Kontekstual dan Lokalisme dalam Pembelajaran IPS.....	30
G. Evaluasi	32
BAB 4 PERENCANAAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS.....	35
A. Tujuan Pembelajaran.....	35
B. Analisis Kebutuhan Pembelajaran	35
C. Tujuan Instruksional dan Keselarasan Media	37
D. Penentuan Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Materi dan Siswa.....	40
E. Perencanaan Alur Media (Storyboard).....	42
F. Instrumen Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran.....	45
G. Evaluasi	47
BAB 5 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MATA PELAJARAN IPS.....	50
A. Tujuan Pembelajaran.....	50
B. Dasar- Dasar Pengembangan Media Digital.....	51
C. Penggunaan Aplikasi Canva, Powerpoint Interaktif, dan Genially	54
D. Video Edukasi	60
E. Peta Interaktif dan Infografis dalam Materi Pembelajaran IPS	62
F. <i>Augmented Reality (AR)</i> dan <i>Virtual Reality (VR)</i> untuk Pembelajaran Kontekstual.....	64
G. Evaluasi	66
BAB 6 PEMANFAATAN MEDIA TRADISIONAL DAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN IPS.....	70
A. Tujuan Pembelajaran.....	70
B. Media Berbasis Lingkungan dan Kearifan Lokal.....	71
C. Alat Peraga Manual dan Diorama Sejarah.....	74

D. Permainan Edukatif Sosial - Budaya.....	79
E. Museum Mini dan Peta Relief Buatan Siswa	82
F. Evaluasi	86
DAFTAR PUSTAKA	89
PROFIL PENULIS.....	96

BAB 1

HAKIKAT ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada BAB I, mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bidang studi multidisipliner serta perannya dalam membentuk karakter dan kesadaran sosial peserta didik.
2. Mengidentifikasi karakteristik pembelajaran IPS di sekolah, termasuk pendekatan multidisipliner, kontekstual, integratif, berorientasi nilai, dan transformatif.
3. Menganalisis konsep dasar media pembelajaran dalam kaitannya dengan efektivitas proses belajar-mengajar di kelas IPS.
4. Mengevaluasi urgensi penggunaan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya dalam menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi konkret.
5. Merancang argumen mengenai pentingnya penguasaan pengembangan media pembelajaran bagi calon guru IPS dalam menghadapi tantangan kurikulum dan perkembangan teknologi.
6. Menyimpulkan manfaat utama buku ajar ini dalam mendukung pengembangan profesionalisme dan keterampilan pedagogis mahasiswa calon guru IPS.

B. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peranan strategis dalam pendidikan karena berfungsi sebagai wahana untuk membentuk karakter, identitas kebangsaan, dan kesadaran sosial peserta didik. Sebagai mata pelajaran yang bersifat multidisipliner, IPS tidak hanya memuat konten dari berbagai disiplin ilmu sosial, tetapi juga menuntut pendekatan pembelajaran yang mampu mengaitkan konsep dengan konteks kehidupan nyata. Dalam dinamika sosial yang terus berkembang, peran guru IPS semakin kompleks karena mereka dituntut tidak hanya mentransmisikan pengetahuan, tetapi juga membentuk peserta didik yang kritis, peduli, dan bertanggung jawab.

Seiring dengan tantangan globalisasi dan revolusi teknologi, media pembelajaran menjadi aspek yang tidak terpisahkan dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Media pembelajaran tidak lagi sekadar pelengkap, tetapi telah menjadi jembatan penting dalam mentransformasikan konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret dan bermakna. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai calon guru IPS perlu memiliki pemahaman mendalam mengenai hakikat IPS, karakteristik pembelajarannya, serta peran strategis media dalam proses pendidikan.

Bab ini disusun untuk memberikan landasan konseptual mengenai pentingnya pembelajaran IPS dan urgensi penggunaan media dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Melalui pemahaman awal ini, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan perspektif kritis terhadap proses pendidikan ilmu sosial serta membangun kompetensi dasar dalam perancangan media yang relevan, inovatif, dan kontekstual.

C. HAKIKAT ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan menganalisis gejala serta permasalahan sosial di lingkungan masyarakat. Sebagai bidang studi yang bersifat multidisipliner, IPS mengintegrasikan prinsip, konsep, dan teori dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi, sehingga menciptakan sebuah pendekatan yang komprehensif terhadap kehidupan sosial (Somantri, 2017).

Pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep teoritis, tetapi juga pada internalisasi nilai-nilai moral dan sosial yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat secara harmonis. Zubaedi (2020) menegaskan bahwa peran IPS sangat penting dalam membentuk kepribadian peserta didik sebagai warga negara yang berakarakter, beretika, dan bertanggung jawab. Dalam konteks ini, IPS menjadi wahana strategis untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, hak asasi manusia, serta kemampuan berpikir kritis dan reflektif terhadap berbagai isu sosial yang berkembang di masyarakat.

Tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi menuntut pembelajaran IPS yang lebih adaptif dan inovatif. Materi pembelajaran harus dikontekstualisasikan dengan kondisi sosial aktual agar siswa dapat membangun pemahaman yang relevan dengan kehidupan mereka. Penggunaan media pembelajaran yang beragam, baik konvensional maupun digital, menjadi salah satu cara efektif untuk mewujudkan pembelajaran yang dinamis dan bermakna (Sari, 2021). Oleh karena itu, integrasi teknologi dan pendekatan pedagogis yang modern menjadi keharusan dalam implementasi pembelajaran IPS masa kini.

D. KARAKTERISTIK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH

Pembelajaran IPS di sekolah memiliki sejumlah karakteristik yang khas, yang membedakannya dari mata pelajaran lain dan menjadikannya sebagai sarana penting dalam pembentukan kesadaran sosial siswa. Lima karakteristik utama pembelajaran IPS meliputi aspek multidisipliner, kontekstual, integratif, berorientasi nilai, dan transformatif.

- 1) Multidisipliner: Pembelajaran IPS memadukan beragam perspektif dari berbagai ilmu sosial. Pendekatan ini memberikan kerangka analisis yang lebih luas dalam memahami fenomena sosial, memungkinkan siswa mengevaluasi masalah dari berbagai sudut pandang yang saling melengkapi (Somantri, 2017).
- 2) Kontekstual: Materi IPS disusun berdasarkan realitas sosial yang dihadapi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan kontekstual ini bertujuan untuk membangun keterkaitan antara teori dan praktik sosial, sehingga pembelajaran lebih relevan dan bermakna (Winataputra, 2018).
- 3) Integratif: Pembelajaran IPS dirancang secara tematik, yang memungkinkan penggabungan konsep-konsep dari berbagai disiplin ilmu sosial dalam satu kesatuan yang utuh. Pendekatan ini membantu siswa memahami keterkaitan antara berbagai aspek sosial dalam kehidupan (Sapriya, 2019).
- 4) Berorientasi Nilai: IPS menekankan pengembangan nilai-nilai luhur seperti keadilan, solidaritas, tanggung jawab sosial, dan sikap toleran. Nilai-nilai tersebut diinternalisasikan melalui materi dan aktivitas pembelajaran untuk membentuk karakter peserta didik.
- 5) Transformatif: Pembelajaran IPS diarahkan pada perubahan sikap dan perilaku sosial siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga diajak menjadi agen perubahan sosial

melalui keterlibatan aktif dalam memecahkan masalah sosial di lingkungan mereka.

Karakteristik-karakteristik ini menjadikan pembelajaran IPS sebagai medium penting dalam pendidikan karakter dan penguatan literasi sosial peserta didik.

E. KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai jembatan antara guru, materi, dan peserta didik. Media diartikan sebagai segala bentuk alat, teknologi, atau sumber belajar yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien (Arsyad, 2021).

Dalam konteks pembelajaran modern, media tidak lagi terbatas pada alat bantu visual atau cetak, melainkan juga mencakup media digital interaktif yang menggabungkan teks, audio, animasi, dan video. Mayer (2020) menekankan bahwa media pembelajaran yang baik harus dirancang untuk mendukung pembelajaran multimodal yang mengintegrasikan berbagai saluran kognitif guna membentuk representasi mental yang utuh pada peserta didik.

Efektivitas media pembelajaran juga bergantung pada kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, dan konteks sosial budaya. Dengan menggunakan media yang sesuai, pendidik dapat memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan retensi materi, serta mendorong pembelajaran yang mandiri dan berkelanjutan.

F. URGENSI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN IPS

Materi Ilmu Pengetahuan Sosial kerap kali memuat konsep-konsep yang bersifat abstrak dan kompleks, seperti relasi sosial, dinamika sejarah, atau struktur ekonomi. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan sebagai instrumen penting dalam menjembatani abstraksi tersebut menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui visualisasi dan simulasi, media mampu menyederhanakan konsep dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Sari, 2021; Robbins & Mayer, 2019).

Contoh konkret dari pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS mencakup penggunaan peta interaktif untuk analisis geospasial, infografis untuk menyajikan data ekonomi, serta video dokumenter yang menggambarkan peristiwa sejarah. Selain memberikan kejelasan, media juga membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran abad ke-21 yang mengedepankan pendekatan kolaboratif, eksploratif, dan berbasis teknologi.

Dalam Kurikulum Merdeka, media pembelajaran memainkan peran sentral dalam mendukung pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi. Media digital seperti aplikasi pembelajaran, platform daring, dan konten multimedia memungkinkan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, serta membuka peluang untuk pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan literasi digital. Oleh karena itu, penguasaan pengembangan media oleh calon guru menjadi sebuah kompetensi yang tidak dapat diabaikan

G. TUJUAN DAN MANFAAT BUKU AJAR INI

Buku ajar ini disusun untuk memberikan landasan teoritis dan praktis kepada mahasiswa calon guru IPS dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan, inovatif, dan kontekstual. Adapun tujuan utama dari penyusunan buku ajar ini antara lain:

- 1) Memberikan pemahaman konseptual tentang media pembelajaran dalam konteks IPS, sehingga mahasiswa memiliki fondasi teoritis yang kuat dalam merancang strategi pembelajaran berbasis media.
- 2) Meningkatkan kemampuan analisis dan perancangan media pembelajaran berbasis kebutuhan peserta didik dan konteks sosial, dengan mendorong mahasiswa untuk melakukan identifikasi masalah pembelajaran dan menyusun solusi berbasis media.
- 3) Mendorong inovasi dan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran, baik dalam bentuk konvensional maupun digital, melalui panduan praktis, studi kasus, dan contoh penerapan nyata di kelas.
- 4) Manfaat dari buku ini diharapkan dapat dirasakan oleh mahasiswa sebagai berikut:
- 5) Sebagai sumber referensi akademik yang komprehensif dalam memahami konsep dan praktik pengembangan media pembelajaran IPS, yang dapat digunakan dalam tugas, penelitian, dan proyek lapangan.
- 6) Sebagai panduan praktis dalam mendesain, memproduksi, dan mengevaluasi media pembelajaran sesuai dengan prinsip pedagogis yang berlaku dan perkembangan teknologi pendidikan.

- 7) Sebagai wahana pengembangan profesionalisme calon guru, dengan menanamkan sikap reflektif, adaptif, dan kreatif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Dengan demikian, buku ajar ini tidak hanya bertujuan sebagai bahan bacaan akademik, tetapi juga sebagai alat transformasi dalam mempersiapkan tenaga pendidik yang profesional, inovatif, dan berwawasan sosial.

H. EVALUASI

Soal Pilihan Ganda

Kerjakan soal dibawah ini berdasarkan materi yang telah anda pelajari pada Bab 1

1. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang bersifat multidisipliner. Artinya, IPS...
 - a. Mengajarkan teori-teori sejarah secara mendalam
 - b. Mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial dalam pembelajarannya
 - c. Hanya membahas masalah ekonomi dan sosial saja
 - d. Fokus pada penguasaan konsep geografis
 - e. Tidak memerlukan pendekatan lintas disiplin ilmu
2. Tujuan utama pembelajaran IPS di sekolah adalah...
 - a. Membentuk siswa menjadi ahli dalam ilmu sejarah
 - b. Membiasakan siswa menggunakan teknologi secara rutin
 - c. Membantu siswa memahami dan menyelesaikan gejala sosial secara kritis
 - d. Melatih siswa untuk menghafal teori ekonomi
 - e. Menjadikan siswa fokus pada akademik semata

3. Salah satu ciri khas pembelajaran IPS adalah bersifat kontekstual. Hal ini berarti...
 - a. Siswa hanya belajar dari buku teks
 - b. Materi diajarkan secara terpisah antar disiplin
 - c. Materi dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa
 - d. Pembelajaran harus berlangsung secara daring
 - e. Konsep diajarkan tanpa ilustrasi
4. Karakteristik integratif dalam pembelajaran IPS berarti...
 - a. Menggabungkan pembelajaran IPS dengan matematika
 - b. Mengajarkan IPS tanpa mengikuti kurikulum
 - c. Mengaitkan berbagai konsep dalam satu tema yang utuh
 - d. Menggunakan satu pendekatan tunggal dalam pembelajaran
 - e. Mengutamakan hafalan
5. Menurut Mayer (2020), media pembelajaran yang baik adalah...
 - a. Yang menggunakan teknologi canggih tanpa memperhatikan siswa
 - b. Menggunakan satu jenis media saja
 - c. Mendukung pembelajaran multimodal dan integrasi berbagai saluran kognitif
 - d. Hanya bersifat visual tanpa audio
 - e. Terbatas pada media cetak saja
6. Salah satu manfaat media pembelajaran dalam IPS adalah...
 - a. Membingungkan siswa dengan terlalu banyak informasi
 - b. Menambah beban guru dalam menyusun rencana
 - c. Menyederhanakan konsep abstrak menjadi lebih konkret
 - d. Mengurangi interaksi antara guru dan siswa
 - e. Mengganti peran guru sepenuhnya
7. Contoh media yang cocok digunakan untuk pembelajaran topik geografi adalah...
 - a. Puisi tentang kemerdekaan

- b. Peta interaktif digital
 - c. Bahan ajar kimia
 - d. Film aksi
 - e. Video musik
8. Urgensi penggunaan media dalam pembelajaran IPS antara lain adalah...
- a. Menghindari peran aktif siswa
 - b. Membatasi akses informasi
 - c. Menjadikan pembelajaran lebih konvensional
 - d. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa
 - e. Mengurangi ruang diskusi
9. Salah satu tujuan buku ajar ini adalah membantu mahasiswa calon guru...
- a. Menyusun laporan keuangan sekolah
 - b. Mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual
 - c. Menyusun rencana pembangunan sekolah
 - d. Melatih siswa menggunakan perangkat keras komputer
 - e. Mengembangkan alat peraga kimia
10. Media pembelajaran berperan sebagai...
- a. Sarana penghibur dalam kelas
 - b. Pengganti guru dalam pembelajaran
 - c. Jembatan antara guru, materi, dan peserta didik
 - d. Alat untuk menilai siswa
 - e. Pengalih perhatian siswa
11. Pendekatan transformatif dalam IPS bertujuan agar siswa...
- a. Hanya bisa memahami peristiwa masa lalu
 - b. Menjadi agen perubahan sosial di masyarakat
 - c. Tidak terlibat dalam masalah sosial
 - d. Menghindari konflik sosial

- e. Fokus pada nilai ujian
- 12. Nilai yang ditekankan dalam pembelajaran IPS antara lain...
 - a. Hedonisme dan egoisme
 - b. Kecepatan dan kekayaan
 - c. Keadilan, solidaritas, dan tanggung jawab sosial
 - d. Kepentingan individu
 - e. Kompetisi tanpa empati
- 13. Dalam Kurikulum Merdeka, media pembelajaran digunakan untuk mendukung...
 - a. Pembelajaran satu arah
 - b. Ujian nasional
 - c. Pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi
 - d. Kegiatan ekstrakurikuler
 - e. Penilaian administratif
- 14. Pembelajaran multimodal melibatkan...
 - a. Satu jenis media yang digunakan berulang
 - b. Penggabungan berbagai bentuk media seperti teks, suara, dan gambar
 - c. Pembelajaran yang hanya berbasis teks
 - d. Metode hafalan yang intens
 - e. Sistem penilaian saja
- 15. Konsep dasar media pembelajaran menekankan bahwa media harus...
 - a. Kompleks dan mahal
 - b. Dapat dipakai tanpa perencanaan
 - c. Disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik peserta didik
 - d. Hanya digunakan oleh guru teknologi
 - e. Tidak perlu dipelajari secara mendalam

16. Salah satu manfaat buku ajar ini bagi mahasiswa calon guru IPS adalah...
 - a. Menyediakan contoh soal matematika
 - b. Menjadi panduan dalam menulis karya sastra
 - c. Menjadi sumber referensi untuk merancang media pembelajaran
 - d. Mengajarkan teknik laboratorium
 - e. Memberikan arahan menjadi kepala sekolah
17. Pembelajaran IPS yang baik harus mampu menghubungkan antara...
 - a. Teori dan praktik sosial dalam kehidupan siswa
 - b. Teknologi dan hiburan
 - c. Guru dan administrasi sekolah
 - d. Nilai budaya dan olahraga
 - e. Sistem ekonomi dan bisnis
18. Yang termasuk dalam media digital interaktif adalah...
 - a. Papan tulis kapur
 - b. Brosur
 - c. Aplikasi pembelajaran berbasis web
 - d. Buku cetak lama
 - e. Lembar kerja manual
19. Peran media dalam pendidikan karakter dalam IPS dapat membantu siswa...
 - a. Meningkatkan nilai ujian nasional
 - b. Menjadi lebih patuh terhadap guru
 - c. Menumbuhkan nilai-nilai sosial dan moral dalam diri mereka
 - d. Menirukan perilaku tokoh kartun
 - e. Menjalani hidup yang bebas nilai

20. Berikut ini yang bukan merupakan karakteristik pembelajaran IPS adalah...
- a. Multidisipliner
 - b. Kontekstual
 - c. Integratif
 - d. Kompetitif
 - e. Transformatif

BAB 2

LANDASAN TEORETIS DAN KONSEPTUAL PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari bab ini sesuai dengan CPMK mahasiswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan berbagai teori belajar yang menjadi landasan dalam pemanfaatan media pembelajaran, seperti teori behavioristik, kognitivistik, konstruktivistik, konektivisme, dan humanistik.
2. Mengidentifikasi dan mendeskripsikan komponen-komponen utama media pembelajaran, termasuk peran peserta didik, tujuan pembelajaran, metode atau media yang digunakan, strategi penggunaan, serta evaluasi dan revisi.
3. Menganalisis fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, motivator belajar, serta sarana untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan kemandirian belajar siswa.
4. Mengklasifikasikan jenis-jenis media pembelajaran ke dalam kategori visual, audio, audiovisual, dan interaktif beserta contoh dan karakteristik masing-masing.
5. Menilai dan merancang media pembelajaran yang efektif berdasarkan standar dan kriteria ilmiah seperti kevalidan,

kepraktisan, keefektifan, inklusivitas (berdasarkan prinsip Universal Design for Learning (UDL)), serta kesesuaian dengan kurikulum dan nilai-nilai pendidikan nasional.

B. TEORI BELAJAR YANG MENDUKUNG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan modern tidak dapat dipisahkan dari berbagai teori belajar yang melandasinya. Salah satu teori yang memiliki keterkaitan erat ialah teori kognitivisme yang menitikberatkan pada proses mental peserta didik dalam menerima, mengolah, serta menyimpan informasi. Dalam pandangan kognitif, media pembelajaran berfungsi membantu peserta didik membangun struktur pengetahuan melalui visualisasi maupun representasi simbolik. Mayer (2020) melalui teori multimedia cognitive learning menjelaskan bahwa kombinasi unsur visual dan verbal dalam media pembelajaran mampu meningkatkan daya ingat serta kemampuan transfer pengetahuan peserta didik.

Selain kognitivisme, teori konstruktivisme juga menjadi dasar penting dalam pengembangan media pembelajaran. Teori ini memandang bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, media pembelajaran perlu dirancang agar mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi, berinteraksi, dan membentuk pemahaman secara aktif. Berbagai media interaktif seperti simulasi digital, permainan edukatif, dan *augmented reality* dinilai sangat mendukung penerapan pendekatan konstruktivistik tersebut (Jonassen, 2014).

Di sisi lain, teori behavioristik turut memberikan pengaruh terhadap pemanfaatan media pembelajaran, khususnya dalam

pembelajaran yang menekankan hubungan stimulus dan respons. Dalam pendekatan ini, media dimanfaatkan sebagai sarana pemberian penguatan positif melalui umpan balik yang cepat dan langsung, misalnya pada latihan berbasis komputer. Skinner menjelaskan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih efektif apabila disertai penguatan yang tepat dan segera. Dengan demikian, media yang menerapkan prinsip drill and practice dianggap sesuai untuk membantu penguasaan keterampilan dasar (Schunk, 2016).

Perkembangan teknologi digital juga melahirkan teori konektivisme yang menjadi landasan baru dalam penggunaan media pembelajaran. Siemens (2005) mengemukakan bahwa pembelajaran pada era informasi berlangsung melalui jaringan digital dan interaksi sosial di komunitas daring. Dalam konteks ini, media digital berfungsi sebagai penghubung antara sumber belajar dan pelaku pembelajaran. Kehadiran platform digital, Learning Management System (LMS), serta media sosial memungkinkan peserta didik belajar secara kolaboratif, terbuka, dan saling terhubung.

Di samping itu, teori pembelajaran humanistik mendukung penggunaan media pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh. Teori ini menekankan pentingnya media yang mampu memberikan kebebasan belajar, meningkatkan motivasi, serta menghargai kebutuhan individu peserta didik. Media yang memperhatikan aspek afektif dan pengalaman personal, seperti video naratif, media berbasis cerita, dan refleksi visual, dapat memperkuat motivasi belajar sekaligus membangun keterikatan emosional peserta didik terhadap proses pembelajaran (Rogers, 2012).

C. KOMPONEN MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran merupakan suatu sistem yang bersifat kompleks karena tersusun atas berbagai komponen yang saling berkaitan dan memengaruhi satu sama lain. Setiap komponen tersebut perlu dirancang secara terstruktur dan sistematis agar media yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif maupun efisien. Heinich et al. (2002) melalui model ASSURE menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran melibatkan beberapa komponen utama, yaitu analisis peserta didik, penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan media, penggunaan media, serta evaluasi dan revisi.

- Peserta Didik: Komponen ini merujuk pada analisis karakteristik peserta didik seperti usia, latar belakang pengetahuan, gaya belajar, dan kebutuhan khusus. Pemahaman terhadap karakteristik ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.
- Tujuan Pembelajaran: Penetapan tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam merancang media. Tujuan harus dirumuskan secara spesifik, terukur, dan relevan, karena akan menentukan isi, bentuk, dan fungsi media yang dikembangkan.
- Metode dan Media: Pemilihan metode dan media harus sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik. Misalnya, untuk pembelajaran eksploratif, media interaktif dan berbasis simulasi lebih sesuai dibanding media cetak.
- Penggunaan Media: Komponen ini mencakup strategi implementasi media di kelas, termasuk cara guru memfasilitasi penggunaannya. Pelatihan guru dan kesiapan infrastruktur menjadi faktor pendukung keberhasilan penggunaan media.

DAFTAR PUSTAKA

- Anazifa, R. D., & Djukri. (2017). Project-based learning and problem-based learning: Are they effective to improve students' thinking skills? *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 346–355. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.11100>
- Anazifa, R. D., & Djukri. (2017). Project-based learning and problem-based learning: Are they effective to improve students' thinking skills? *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 346–355. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.11100>
- Arends, R. I. (2019). *Learning to Teach* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Belland, B. R., Kim, C., & Hannafin, M. (2018). A framework for designing scaffolds that improve motivation and cognition. *Educational Psychologist*, 53(2), 79–98. <https://doi.org/10.1080/00461520.2018.1425329>
- Biggs, J., & Tang, C. (2018). *Teaching for Quality Learning at University* (4th ed.). McGraw-Hill Education.
- Bond, M., Bedenlier, S., Marín, V. I., & Händel, M. (2020). Emergency remote teaching in higher education: Mapping the first global online semester. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(44), 1–24. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00282-x>
- Bozkurt, A., & Sharma, R. C. (2020). Emergency remote teaching in a time of global crisis due to Coronavirus pandemic. *Asian Journal of Distance Education*, 15(1), i–vi.

- CAST. (2018). Universal Design for Learning Guidelines Version 2.2. CAST. <http://udlguidelines.cast.org>
- Castañeda, L., & Selwyn, N. (2018). More than tools? Making sense of the ongoing digitizations of higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(22), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0109-y>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Wiley.
- Darmawan, D. (2020). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi dalam Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Gruenewald, D. A., & Smith, G. A. (2014). *Place-Based Education in the Global Age: Local Diversity*. Routledge.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional Media and Technologies for Learning* (10th ed.). Pearson Education.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2019). *Instructional Media and Technologies for Learning* (11th ed.). Pearson.
- Hmelo-Silver, C. E., & Barrows, H. S. (2019). Facilitating collaborative knowledge building in problem-based learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 13(2), 1–16. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1812>
- Hodges, C., Moore, S., Lockee, B., Trust, T., & Bond, A. (2020). The difference between emergency remote teaching and online learning. *Educause Review*, 27, 1–12.
- Jalinus, N., Syahril, Nabawi, R. A., & Arbi, Y. (2020). How project-based learning and problem-based learning enhance critical

- thinking. *International Journal of Instruction*, 13(3), 355–368.
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13325a>
- Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS. (2023–2024). Universitas Negeri Malang. Berbagai artikel terkait media pembelajaran IPS, geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Diakses dari: <https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/156>
- Jung, I., & Latchem, C. (2018). *Quality Assurance and Accreditation in Distance Education and E-learning: Models, Policies and Research*. Routledge.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Fase D (SMP). Platform Merdeka Mengajar*. Diakses dari: <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-sosial-ips/fase-d/>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Evaluasi Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pengembangan Media Digital dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Perencanaan Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2017). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.

- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2020). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences* (2nd ed., pp. 275–297). Cambridge University Press.
- Mardapi, D. (2020). Pengembangan penilaian pembelajaran berbasis karakter. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 11(2), 156–169.
- Martin, F., & Bolliger, D. U. (2018). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in online learning. *Online Learning Journal*, 22(1), 205–222. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i1.1092>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2019). *Designing Effective Instruction* (8th ed.). Wiley.
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills: Education 2030 Framework for Action*. OECD Publishing.
- OECD. (2019). *PISA 2018 Results (Volume I): What Students Know and Can Do*. OECD Publishing.
- OECD. (2021). *Digital Education Outlook 2021: Pushing the Frontiers with Artificial Intelligence, Blockchain and Robots*. OECD Publishing.
- Permana, H., & Putra, A. (2021). Penerapan media diorama dalam meningkatkan pemahaman sejarah pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, 6(2), 117–128.
- Pujiastuti, I., & Sriyanto. (2022). Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran geografi pada masa pandemi. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran IPS Abad 21*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto. <https://www.researchgate.net/publication/361014084>

- Rahman, M. H. (2017). Using discovery learning to encourage creative thinking. *International Journal of Social Sciences & Educational Studies*, 4(2), 98–103.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2017). *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (4th ed.). Pearson Education.
- Robbins, J., & Mayer, R. E. (2019). *Educational Psychology Review*, 31(2), 389–402.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2019). *Organizational Behavior* (18th ed.). Pearson Education.
- Sapriya. (2019). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, D. P., & Wulandari, A. (2023). Analisis kebutuhan siswa terhadap pengembangan media ajar digital pendidikan IPS. ResearchGate.
- Sari, N. W. (2021). Inovasi media pembelajaran IPS berbasis digital. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(1), 45–58.
- Sari, R. (2021). Strategi implementasi media pembelajaran dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(2), 115–124.
- Savery, J. R. (2015). Overview of problem-based learning: Definitions and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.
- Sedyadi, A. (2020). Pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal sebagai media pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Indonesia*, 5(1), 1–10.

- Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Siregar, E., & Nara, H. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (11th ed.). Pearson Education.
- Somantri, N. (2017). *Mengajar Ilmu Sosial di Sekolah*. Bandung: Rosda.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. Remaja Rosdakarya.
- Susilowati, I., & Kurniawan, H. (2022). Penggunaan media alat peraga berbasis lingkungan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 40–50.
- Tan, O. S. (2019). *Problem-Based Learning Innovation: Using Problems to Power Learning in the 21st Century*. Cengage Learning Asia.
- Tilaar, H. A. R. (2015). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Kompas.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2019). *Guidelines on Open Educational Resources (OER)*. UNESCO Publishing.
- UNESCO. (2021). *Reimagining Our Futures Together: A New Social Contract for Education*. UNESCO Publishing.
- Utami, D. R., & Prayogo, J. A. (2019). Pengembangan media permainan edukatif berbasis budaya dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 45–53.

- Wahyudi, A., & Subiyakto, B. (2021). Local wisdom-based media in social studies learning to foster students' social awareness. *International Journal of Educational Studies in Social Sciences*, 1(2), 67–74.
- Weller, M. (2020). 25 Years of Ed Tech. Athabasca University Press.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
- Winataputra, U. S. (2018). *Pembelajaran Ilmu Sosial: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>
- Zhang, L., et al. (2022). Effects of technology-supported problem-based learning on students' critical thinking. *Computers & Education*, 182, 104456. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104456>
- Zubaedi. (2020). *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

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

MEDIA PEMBELAJARAN IPS



Buku ajar *Media Pembelajaran IPS* disusun sebagai referensi akademik yang membahas secara menyeluruh konsep, perencanaan, pengembangan, dan pemanfaatan media dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Materi dalam buku ini dirancang untuk membantu mahasiswa, calon guru, maupun praktisi pendidikan memahami pentingnya media pembelajaran sebagai bagian integral dari proses belajar mengajar. Pembahasan dimulai dari landasan teoritis, karakteristik pembelajaran IPS, hingga strategi penerapan media yang selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan dan implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan pendekatan yang sistematis dan kontekstual, buku ini diharapkan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Selain mengulas penggunaan media digital seperti Canva, PowerPoint interaktif, Genially, video pembelajaran, peta interaktif, serta teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), buku ini juga menyoroti pemanfaatan media berbasis lingkungan dan kearifan lokal. Berbagai contoh media seperti diorama sejarah, permainan edukatif sosial-budaya, museum mini, dan alat peraga sederhana disajikan sebagai alternatif pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa. Kehadiran media-media tersebut tidak hanya membantu memperjelas materi IPS yang bersifat abstrak, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kepedulian sosial, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman peserta didik terhadap realitas sosial di sekitarnya.

Buku ini ditulis dengan gaya bahasa yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan latihan, evaluasi, serta studi kasus yang dapat digunakan sebagai sarana penguatan pemahaman konsep maupun praktik pembelajaran. Melalui penyajian materi yang aplikatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini, buku ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi calon pendidik IPS dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada akhirnya, buku ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di berbagai jenjang pendidikan.



CV. Tahta Media Group

Sukoharjo, Jawa Tengah

Web : www.tahtamedia.co.id

Ig : tahtamedia group

Telp/WA : +62 896 5427 3996

