

Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Ekonomi, IPS, dan Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar

Mia Maulia¹, Annisa Nursalamah Simanjuntak²

Fakultas agama islam dan pendidikan guru, mauliamia029@gmail.com

Fakultas agama islam dan pendidikan guru annisanursalamahnnisa@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di sekolah dasar sering kali kurang menarik, menyebabkan rendahnya pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi Powtoon untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang ekonomi dan keberagaman budaya. Dengan metode eksperimen, penelitian ini mengamati efektivitas media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dan alat peraga nyata membantu siswa lebih memahami materi. Kesimpulannya, inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap IPS.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS, Media Interaktif, Video Animasi, Keberagaman Budaya

PENDAHULUAN

Hal ini menunjukkan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah memahami materi IPS. Namun, saat ini banyak siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari IPS. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, kesulitan tersebut disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang kurang sesuai oleh guru dalam menyampaikan materi. (Aliah, & Agustiana, 2022)

Tujuan utama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar adalah membantu siswa memahami serta mengenali diri mereka sebagai bagian dari masyarakat dan lingkungan sekitar. Baik dari aspek sosial maupun budaya, lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian siswa. Oleh karena itu, pendidikan IPS menjadi sangat penting karena dapat meningkatkan wawasan siswa dalam berbagai aspek kehidupan sosial dan budaya. Dengan demikian, siswa dapat berkembang secara pribadi dan menjadi individu yang lebih baik dalam setiap aspek kehidupannya. (Ghalda et al., 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis Powtoon yang dapat digunakan dalam mata pelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar. Melalui inovasi ini, diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep ekonomi dalam IPS serta keberagaman budaya, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Ashar & Supriansyah, 2023)

Pertumbuhan ekonomi yang inklusif merupakan tujuan penting yang dapat dicapai melalui kewirausahaan berkelanjutan. Dengan mendorong pemberdayaan kelompok marginal, mengurangi kesenjangan ekonomi, serta membuka peluang usaha bagi komunitas yang kurang beruntung, kewirausahaan berkelanjutan berperan sebagai motor penggerak Langkah-langkah proaktif dalam menghadapi tantangan global, seperti perubahan iklim dan ketidaksetaraan, menjadi faktor utama dalam mewujudkan tujuan ini (Rustyawati & Siswoyo, 2023)

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, minat dan motivasi memegang peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jika motivasi siswa rendah, hal ini dapat berdampak pada kurangnya peningkatan dalam hasil belajar mereka. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran. (Minarta & Pamungkas, 2022)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur deskriptif, yakni dengan menelaah dan menganalisis berbagai sumber literatur yang relevan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang inovasi pembelajaran. Fokusnya adalah meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi, IPS, dan keberagaman budaya di sekolah dasar melalui berbagai strategi dan metode pembelajaran yang efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar IPS karena materinya sering dianggap abstrak. Untuk mengatasinya, guru bisa menggunakan metode interaktif, seperti simulasi sejarah atau pasar agar siswa lebih mudah memahami konsep Dalam pembelajaran ekonomi, misalnya, guru dapat mengadakan simulasi transaksi. Awalnya, guru memberikan contoh, lalu siswa menco eeedyba sendiri. Pengulangan materi juga

membantu memperkuat pemahaman. agar lebih menarik, metode seperti proyek, bermain peran, atau diskusi bisa diterapkan. Dengan cara ini, siswa lebih aktif dan belajar secara langsung. (Sulistiawati, 2013)

Guru juga dapat menilai pemahaman siswa dengan mengamati tindakan yang mereka lakukan. di jenjang pendidikan dasar dan menengah, pelajaran IPS memiliki peran penting dalam Kurikulum 2013 untuk membentuk warga yang disiplin dan bertanggung jawab. Pembelajaran akan lebih menarik jika didukung oleh media digital, seperti video, permainan edukatif, atau tur virtual, yang membantu siswa memahami keberagaman budaya, sosial, dan geografis dengan cara yang lebih interaktif. (Anggraeni et al., 2022)

Membaca berperan penting dalam menambah wawasan, tetapi minat baca pelajar, terutama dalam mata pelajaran IPS, semakin menurun. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan teknologi dan permainan edukatif dapat membantu meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. (Kabnani et al., 2024)


Pendidikan merupakan proses dalam membentuk karakter seseorang, yang membantu mengembangkan serta mengasah berbagai potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Peran pendidikan sangatlah krusial dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Tanpa pendidikan, seseorang akan mengalami keterbatasan dalam berkembang dan cenderung tertinggal. (Akbar et al., 2024)

Pendidikan merupakan proses dalam membentuk karakter seseorang, yang membantu mengembangkan serta mengasah berbagai potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Peran pendidikan sangatlah krusial dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Tanpa pendidikan, seseorang akan mengalami keterbatasan dalam berkembang dan cenderung tertinggal. (Sya, 2024b)

siswa sekolah dasar kesulitan dalam memahami konsep konsep dasar dalam ekonomi sederhana. penyebab masalah Siswa sekolah dasar masi dalam tahap berpikir, sehingga sulit memahami konsep abstrak seperti kebutuhan keinginan kelangkaan dan pengambilan keputusan ekonimi. Selain itu kurangnya contoh nyata dalam kehidupan sehari hari juga membuat mereka kesulitan menghubungkan teori dengan realitas siswa sekolah dasar umumnya belum memiliki pengalaman langsung dalam melakukan transaksi ekonom mereka jarang terlibat dalam aktivitas jual beli, sehingga sulit memahami bagaimana uang

digunakan untuk memperoleh barang dan jasa. siswa sekolah dasar umumnya belum memiliki pengalaman langsung dalam melakukan transaksi ekonomi. Katagori masalahnya yaitu materi dan metode startegi alternatif solusi menggunakan alat praga atau benda nyata dalam menjelaskan konsep ekonomi, menyampaikan nateri melalui cerita atau dongeng yang menggambarkan konsep ekonomi sederhana , mengadakan simulasi pasar kecil di dalam kelas,dimana berperan sebagai penjual dan pembeli. (Prasetyo, 2024)

KELEBIHAN	KEKURANGAN	MITIGASI
<ol style="list-style-type: none">1. Siswa dapat memahami konsep ekonomi dengan lebih jelas melalui pengalaman konkret.2. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.3. lebih interaktif dan menyenangkan Pembelajaran menjadi.	<ol style="list-style-type: none">1. Membutuhkan alat bantu tambahan yang harus disiapkan oleh guru.2. Proses penyampaian materi bisa memakan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah.3. Beberapa siswa mungkin kurang aktif atau kurang memahami aturan permainan jika tidak dipandu dengan baik.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru dapat menggunakan benda-benda di sekitar kelas atau lingkungan rumah siswa sebagai contoh nyata. Selain itu, membuat buku cerita bergambar tentang ekonomi sederhana juga bisa membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.2. Guru dapat menyederhanakan simulasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan alat bantu sederhana seperti uang mainan atau gambar ilustrasi dapat membantu menjelaskan konsep dengan lebih baik.3. Guru dapat memulai dengan proyek sederhana, seperti meminta siswa membawa barang-barang yang sering mereka gunakan sehari-hari dan mendiskusikan bagaimana barang tersebut diperoleh. Dengan cara ini, siswa lebih mudah memahami konsep ekonomi secara kontekstual




Metode pembelejaraan yang kurang menarik dalam mata pebalajaran ips di sekolah dasar penyebab masalah kurangnya inovasi dalam metode tradisional. Terbatasnya pengguna media pembelajaran yang menarik, rendahnya motivasi dan keterbalitas siswa katagori masalah nya siswa media dan metode startegi alternatif solusi nya yaitu metode interaktif gunakan project based learning. Role-playing atau diskusi agar siswa lebih aktif, media digital& visual- memanfaatkan video animasiinfografis dan game eduktkatif untuk membuat belajar lebih menarik. Kunjungan edukasi-ajak siswa ke musieum atau tempat bersejarah untuk pengalaman.(Sya, 2024)

KELEBIHAN	KEKURANGAN	MITIGASI
 <ol style="list-style-type: none">1. Meningkatkan Minat Belajar – Metode interaktif dan media digital membuat siswa lebih antusias dalam belajar IPS.2. Mempermudah Pemahaman – Visualisasi dengan video dan infografis membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat.3. Pengalaman Belajar Lebih Nyata – Kunjungan edukasi memberikan pengalaman langsung, sehingga siswa lebih mudah mengingat materi.	<ol style="list-style-type: none">1. Meningkatkan Minat Belajar – Metode interaktif dan media digital membuat siswa lebih antusias dalam belajar IPS.2. Mempermudah Pemahaman – Visualisasi dengan video dan infografis membantu siswa memahami konsep dengan lebih cepat.3. Pengalaman Belajar Lebih Nyata – Kunjungan edukasi memberikan pengalaman langsung, sehingga siswa lebih mudah mengingat materi.	 <ol style="list-style-type: none">1. Pemanfaatan Media Sederhana – Jika keterbatasan dana menjadi masalah, guru dapat menggunakan alat peraga sederhana atau bahan ajar berbasis lingkungan sekitar.2. Pelatihan Guru dalam Teknologi – Mengadakan pelatihan bagi guru agar lebih mahir dalam memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif dan efisien.3. Alternatif Pembelajaran Tanpa Teknologi – Menyediakan metode cadangan seperti diskusi kelompok, role-playing, atau simulasi sederhana jika terjadi kendala teknis.

Kurangnya kesadaran siswa terhadap keberagaman budaya di Indonesia penyebab masalah materi disampaikan secara teoretis tanpa pengalaman langsung, materi minimnya interaksi dengan budaya lain di lingkungan, katagori masalah nya materi alternatif solusi proyek budaya siswa membuat presentasi atau pameran tentang budaya di Indonesia, festival budayaaaaa mengadakan acara dengan seni, music, dan makanan khas daerah media digital gunakan video game atau yur virtual untuk mengenalkan keberagama.(Oktaviani et al., 2023)

Untuk meningkatkan keaktifan siswa, diperlukan inovasi dalam pembelajaran Media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam membantu siswa memahami materi, terutama dalam Ekonomi, IPS, dan Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif, siswa lebih mudah memahami konsep dan semakin termotivasi untuk belajar. (Ekonomi & Tahun, 2024)

KELEBIHAN	KEKURANGAN	MITIGASI
 <ol style="list-style-type: none">1. Siswa dapat memahami konsep ekonomi dengan lebih jelas melalui pengalaman konkret.2. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.3. lebih interaktif dan menyenangkan Pembelajaran menjadi.	<ol style="list-style-type: none">1. Membutuhkan alat bantu tambahan yang harus disiapkan oleh guru.2. Proses penyampaian materi bisa memakan waktu lebih lama dibandingkan metode ceramah.3. Beberapa siswa mungkin kurang aktif atau kurang memahami aturan permainan jika tidak dipandu dengan baik.	<ol style="list-style-type: none">1. Guru dapat menggunakan benda-benda di sekitar kelas atau lingkungan rumah siswa sebagai contoh nyata. Selain itu, membuat buku cerita bergambar tentang ekonomi sederhana juga bisa membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.2. Guru dapat menyederhanakan simulasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan alat bantu sederhana seperti uang mainan atau gambar ilustrasi dapat membantu menjelaskan konsep dengan lebih baik.3. Guru dapat memulai dengan proyek sederhana, seperti meminta siswa membawa barang-barang yang sering mereka gunakan sehari-hari dan mendiskusikan bagaimana barang tersebut diperoleh. Dengan cara ini, siswa lebih mudah memahami konsep ekonomi secara kontekstual

Untuk meningkatkan keaktifan siswa, diperlukan inovasi dalam pembelajaran Media pembelajaran yang menarik berperan penting dalam membantu siswa memahami materi, terutama dalam Ekonomi, IPS, dan Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar. Dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif, siswa lebih mudah memahami konsep dan semakin termotivasi untuk belajar. Pendidikan merupakan proses dalam membentuk karakter seseorang, yang membantu mengembangkan serta mengasah berbagai potensi dan kemampuan yang dimilikinya. Peran pendidikan sangatlah krusial dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul. Tanpa pendidikan, seseorang akan mengalami keterbatasan dalam berkembang dan cenderung tertinggal. (Chayani & Rachmadyanti, 2020)

Pemahaman ekonomi dan budaya di SD dapat ditingkatkan melalui simulasi pasar, pengenalan kuliner daerah, permainan edukatif, serta cerita dan drama. Kunjungan ke pasar atau museum, ditambah pemanfaatan video dan teknologi interaktif, membuat belajar lebih menarik. (Sya, 2024a)

KESIMPULAN

Pembelajaran yang inovatif mempermudah siswa dalam memahami ekonomi, IPS, dan keberagaman budaya. Penggunaan media interaktif, alat peraga, serta pengalaman langsung dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Metode yang

lebih menarik dan kreatif menjadikan pembelajaran lebih efektif, sehingga perlu terus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

REFERENSI

- Akbar, A., Sumayana, Y., Info, A., Card, M. S., Belajar, H., Akbar, A., & April, U. S. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA SMART CARD (KARTU PINTAR) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS*. 3(2), 215–223.
- Aliah, Agustiana, 2022. (2022). Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Muatan IPS Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 323–331. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.49656>
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Chayani, A. D., & Rachmadyanti, P. (2020). Pengembangan Media Permainan Jenga Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 08(02), 302–312. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/34173>
- Ekonomi, P., & Tahun, U. (2024). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Market Day di SD Kedungjati*.
- Ghalda, N., Hanim², W., & Hasanah³, U. (2024). *Media Ludo Kebhinekaan Pada Pembelajaran IPS Keberagaman Budaya (Studi Analisis Kebutuhan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar)*. 9, 35–52. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i1.8308>
- Kabnani, J. S., Bunga, A. O., Sheldena, D. N., Agama, I., & Negeri, K. (2024). *Kajian*

Seni Pertunjukan Musik Tradisional Melalui Komunitas Musik Terhadap Pengembangan Nilai Budaya Dan Pertumbuhan Ekonomi Masyarakat Kabupaten Sabu Raijua. 138–151.

Minarta, S. M., & Pamungkas, H. P. (2022). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Man 1 Lamongan. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, VI(Vol 6 No 2), 189–199.
<https://doi.org/10.23969/oikos.v6i2.5628>

Oktaviani, R., Iqbal Suja, M., Suherman, I., Febriani Sya, M., Tol Ciawi No, J., & Barat, J. (2023). Upaya Peningkatan Minat Baca di SDN Cibalung 02 dengan Program Pojok Baca. *Kilas Artikel Abstrak*, 4, 73–80.
<https://doi.org/10.30997/ejpm.v4i1.6623>

Prasetyo, T. (2024). *Pembelajaran Ips Pada Proses Belajar Sekolah*. 3, 7457–7464.

Rustyawati, D., & Siswoyo. (2023). Pengembangan Kewirausahaan Berkelanjutan dalam Pendidikan: Pendekatan Berdasarkan Prinsip-prinsip Ekonomi Islam INFO ARTIKEL ABSTRAK. *Jurnal Perbankan Syariah*, 3(2), 61–75.

Sulistiawati. (2013). Penggunaan Media Benda Konkrit Dalam Pembelajaran Tema Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Ketabang 1 Surabaya. *Penelitian Dan Pendidikan Guru SD*, 1(1), 1–5.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2129>

Sya. (2024a). Penggunaan Media Papan Hitung dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SDN Tarikolot 4. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 126–131. <https://doi.org/10.30997/ejpm.v5i2.13470>

Sya, mega febriani. (2024b). “Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar : Tinjauan Metode Total Physical Response.” *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(8), 1–8.
<https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/14217>