

## Upaya Membangun Minat Siswa Terhadap Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Silviana Lilis Apriliani<sup>1</sup>, Ratih Novi Septian<sup>2</sup>, Tin Rustini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [silvianalilisapriliani@upi.edu](mailto:silvianalilisapriliani@upi.edu)

### Abstrak

Penelitian ini ditujukan untuk menggambarkan upaya-upaya yang dapat dilakukan guru dalam membangun minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Mengingat pembelajaran IPS terutama di sekolah dasar masih menggunakan metode dan media yang konvensional. Hal ini membuat pembelajaran IPS kurang diminati oleh siswa, hingga siswa merasa cepat bosan. Peneliti melalui studi literatur mengkaji beberapa sumber yang relevan seperti artikel ilmiah dari jurnal yang valid. Hasil penelitian ini menggambarkan ada beberapa upaya yang dapat dilakukan guru agar siswa tertarik dengan pembelajaran IPS. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan seperti pemanfaatan digitalisasi, pengembangan media video, pemanfaatan permainan dan pengembangan metode pembelajaran seperti metode bermain peran dan *mind mapping* merupakan hasil kajian dari peneliti. Perkembangan teknologi yang semakin pesat harus dimanfaatkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru juga harus kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media dan metode pembelajaran IPSnya. Akan tetapi berbagai upaya tersebut harus mempertimbangkan dari segi materi yang akan diajarkan dan gaya belajar siswa

**Kata kunci:** Minat, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar

### Abstract

This study is intended to illustrate the efforts teachers can make in building students' interest in social studies. Considering social studies, especially in elementary schools, it still uses conventional methods and media. This makes social studies less interested in students, until students get bored quickly. Researchers through literature studies examine some relevant sources such as scientific articles from valid journals. The results of this study illustrate some efforts that teachers can make to make students interested in social studies. The development of learning media used such as digitalization, video media development, game use, and learning methods such as role-playing methods and mind mapping are the results of researchers' studies. The rapid development of technology must be utilized by teachers to create effective learning. Teachers must also be creative and innovative in developing their social studies media and methods. However, these efforts must consider in terms of the material to be taught and the learning style of students.

**Keywords :** Social Studies Learning Interest, Primary School

### PENDAHULUAN

Pendidikan nasional berperan sebagai pengembang keterampilan serta pembentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan bakat dan potensi yang dimiliki peserta didik sehingga terbentuk pribadi yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, serta menjadi warga yang demokratis dan penuh rasa tanggung jawab.

Pendidikan IPS dilaksanakan sebagai tempat untuk mengembangkan keterampilan serta pengetahuan dasar siswa yang nantinya dapat diaplikasikan untuk mempermudah kehidupan siswa sehari-hari. IPS memiliki kaitan yang erat dengan proses mempersiapkan peserta didik sebagai pribadi yang memiliki peranan aktif pada proses membangun Indonesia yang lebih baik serta turut berkecimpung pada perbauran global society. IPS tentunya juga harus dilihat selayaknya satu elemen yang urgen dalam pendidikan terhadap anak secara keseluruhan. IPS memiliki kontribusi besar sebagai pembimbing serta pengarah peserta didik menuju norma-norma serta sikap demokratis, mengenali dirinya pada cakupan kehidupan di zaman sekarang, mempunyai pemahaman terkait keharusannya sebagai bagian dari global society yang bersifat mandiri.

Bagi pendidik, pembelajaran IPS memiliki tujuan sebagai wadah untuk membina, mempersiapkan, serta memantapkan kecakapan peserta didik dalam penguasaan kognitif, afektif, serta psikomotor dasar yang akan dijadikan sebagai bekal oleh mereka dalam kehidupan bermasyarakatnya. Karena urgennya tujuan tersebut, maka pembelajaran IPS harus ditunjang dengan pelaksanaan yang beriklim kondusif sehingga kemampuan-kemampuan yang hendak dikembangkan dapat dikuasai secara maksimal. Pembelajaran IPS sebagaimana yang dikemukakan oleh NCCS memiliki tujuan untuk menyebarkan pengetahuan serta informasi, norma sebagai aturan dalam berperilaku, serta keterampilan bersosial, belajar seta bekerja, bekerja bersama dengan kelompok, serta keterampilan intelektual (Ratri, 2018).

Didasarkan pada definisi serta tujuan pembelajaran IPS yang telah dijabarkan di atas, maka pembelajaran IPS harus dilaksanakan dengan memperhatikan tujuan pendidikan nasional serta tujuan institusional yang ada. Pembelajaran tersebut hendaknya berisi berbagai materi yang memudahkan siswa untuk berfikir secara kritis dan memperhatikan pengembangan akal peserta didik.

Namun, pembelajaran IPS selama ini seringkali dianggap tidak terlalu penting oleh sebagian orang. Lebih parahnya, pembelajaran IPS ini dikategorikan sebagai pembelajaran yang tidak menarik serta kurang challenging sebab sebagian besar muatan materinya hanya berisi hapalan, anggapan-anggapan tersebutlah yang menjadi permasalahan dari pembelajaran IPS ini. Problematika ini menjadi semakin teruk manakala berhadapan dengan realitas jika pembelajaran IPS masih kurang diperhatikan selama ini. Padahal, sejatinya pembelajaran IPS ini adalah pembelajaran yang amat urgen sebab dengan diajarkannya pembelajaran IPS ini, peserta didik dapat belajar untuk berbaur dengan lingkungan sosialnya, serta bisa membimbing peserta didik mengatasi permasalahan-permasalahan sosial yang dihadapinya dengan lebih baik lagi. Karenanya, pada penelitian ini penulis hendak memberikan gambaran terkait usaha-usaha apa saja yang dapat ditempuh pendidik pada upayanya untuk menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan, sehingga tujuan-tujuan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan membentuk kesan baru pada pembelajaran IPS secara keseluruhan.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu studi literatur. Dalam metode kualitatif, peneliti yang menjadi instrumen utama karena peneliti yang mencari sumber relevan kemudian menganalisis sumber sendiri sehingga menjadi satu kesatuan yang sistematis. Sumber yang relevan tersebut di dapat dari artikel/jurnal ilmiah dan buku yang valid. Studi literatur yang dilakukan peneliti berupa membaca, menarik kesimpulan, kemudian mengolah dan mengembangkan data yang ada menjadi bahan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS dapat dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut.

### Pengembangan Media Pembelajaran IPS

#### 1. Memanfaatkan digitalisasi

Berkembangnya teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Salah satunya adalah pemanfaatan digitalisasi. Tujuan dari digitalisasi adalah untuk perluasan pemanfaatan dan akses (See, 2021). *Smartphone* yang semakin canggih, internet yang sudah hampir bisa menjangkau seluruh pelosok dunia, dan pemanfaatan aplikasi untuk siswa belajar adalah contoh pemanfaatan digitalisasi untuk merancang media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan digitalisasi tersebut guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Seperti contohnya ketika pembelajaran daring siswa dapat menggunakan *platform* video *conference* untuk bertatap maya dengan guru atau membaca *e-book*. Akan tetapi hal-hal tersebut haruslah mempertimbangkan kemampuan siswa dalam kesediaan perangkat yang menunjang medianya tersebut. Apakah media tersebut dapat dijangkau oleh seluruh siswa atau tidak.

#### 2. Pemanfaatan Media Video

Merujuk pada digitalisasi di atas, menerapkan atau menggunakan media berbasis video dalam pembelajaran juga dapat menjadi upaya untuk memantik perhatian siswa. Video pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kelas, untuk meningkatkan minat siswa dan memahami materi yang diajarkan (Merliana et al., 2021). Video sendiri dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai (Melinda et al., 2012). Media video ini cocok untuk pembelajaran menyimak. Kemampuan dari video adalah dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang abstrak, mengajarkan *skill*, mempersingkat atau memperpanjang waktu, dan dapat mempengaruhi tindakan seseorang (Yuanta, 2019).

Bila dilihat dari penjelasan di atas, media video ini cocok untuk materi IPS yang memerlukan banyak bahan bacaan dan pemahaman mengenai suatu proses. Materi IPS yang memerlukan banyak kegiatan membaca pemahaman dan memahami suatu proses dalam kehidupan adalah materi sejarah. Sejarah Indonesia yang panjang dan penuh perjuangan, menjadikan materi sejarah ini semakin kompleks untuk dipelajari. Dengan menggunakan media video, siswa dapat melihat peristiwa lampau dengan visualisasi yang menyerupai aslinya. Seperti adanya peristiwa-peristiwa dimasa lampau di mana Indonesia telat didatangi dan dijajah oleh banyak bangsa asing. Apabila dirasa masih belum memahami materi yang tersampaikan dalam video, siswa juga dapat mengulang kembali video tersebut

Selain sejarah, geografi juga cocok jika menggunakan media video. Guru dapat menampilkan keadaan geografis suatu wilayah yang sangat jauh dan sulit dijangkau dengan menggunakan video. Sehingga siswa secara tidak langsung dapat mengetahui berbagai macam kondisi geografis suatu wilayah tanpa harus bepergian ke wilayah tersebut.

Selanjutnya, materi yang bisa mengoptimalkan media video adalah materi kewirausahaan. Siswa dapat belajar kewirausahaan melalui video pembelajaran. Guru dapat mengenalkan berbagai jenis usaha melalui tayangan video dan menyajikan contoh usaha tersebut melalui video pula.

### 3. Penggunaan Permainan

Keterlibatan langsung siswa harus dimunculkan dalam setiap pembelajaran. Menurut Setiawati (et al., 2019) kontribusi langsung peserta didik pada proses pembelajaran dapat diperoleh dari permainan. Apalagi untuk siswa usia Sekolah Dasar. Mereka masih suka bermain, bahkan akan lebih tertarik apabila bermain sambil belajar. Beberapa jenis permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar adalah permainan papan. Permainan papan memiliki banyak macamnya, seperti ular tangga dan monopoli. Penggunaan Media Monopoli Pembelajaran ini bisa menciptakan atmosfer menyenangkan pada pembelajaran yang dilaksanakan. Selain itu, penggunaan media ini dapat memberikan kemudahan kepada pendidik untuk memaparkan materi dengan lebih mendalam sehingga materi yang diajarkan dapat diterima oleh peserta didik secara maksimal (Khasanah et al., 2018). Permainan ular tangga adalah media yang menarik, mampu memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam belajar, memudahkan siswa karena tulisan dan latar yang digunakan mudah dimengerti, melatih kedisiplinan siswa untuk menaati peraturan, dan siswa menjadi merasa gembira sekaligus tertantang (Marcela et al., 2022). Selain ular tangga dan monopoli, permainan papan lain seperti *puzzle*, teka-teki silang dan lain-lain juga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk pembelajaran IPS yang lebih menarik. Dengan daya kreatif dan inovatifnya guru juga dapat menciptakan permainan papan sendiri dan atau memodifikasi permainan-permainan papan yang sudah ada.

### Pengembangan Metode Pembelajaran IPS

Dalam pembelajaran IPS penggunaan metode pembelajaran dengan tepat sangat penting dilakukan guru. Mengingat metode pembelajaran sangat berdampak pada proses dan hasil pembelajaran. Metode apapun dapat digunakan untuk pembelajaran IPS dengan mempertimbangkan materi dan tujuan pembelajarannya. Selain mempertimbangkan kedua hal tersebut, guru juga harus memperhatikan gaya belajar anak, sebelum menentukan metode apa yang cocok digunakan.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS adalah metode bermain peran atau *role playing*. Metode ini menggali kemampuan kerja sama, komunikatif, sosialisasi, dan dapat menginterpretasikan suatu kejadian (Winanti, 2019). Seperti contohnya memainkan peran pada saat peristiwa Proklamasi Kemerdekaan. Siswa tidak hanya sekedar bermain peran saja, tetapi juga dapat memahami sejarah proses Proklamasi Kemerdekaan dan meneladani sikap para pahlawan yang ada dalam cerita tersebut.

Metode *role playing* juga dapat digunakan dalam materi selain sejarah, seperti ekonomi. Siswa dapat bermain peran dalam kegiatan ekonomi sehari-hari. Guru merancang kegiatan ekonomi sedemikian rupa, kemudian siswa memainkan perannya masing-masing, baik itu menjadi produsen, distributor, atau menjadi konsumen. Sehingga, di sini siswa akan melihat bagaimana proses kegiatan itu berlangsung.

Selain bermain peran, metode *mind mapping* juga dapat dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan menggunakan *mind mapping*, penempatan informasi ke dalam otak akan lebih mudah. *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah dapat memetakan pikiran-pikiran, *mind map* juga sangat sederhana (Ananda, 2019).

### SIMPULAN

Dalam upaya memantik minat siswa dalam pembelajaran IPS ini, gurulah yang harus berperan besar dan berdaya guna. Guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan mengetahui kebutuhan siswa. Dalam merancang media pembelajaran yang menarik guru dapat memanfaatkan

digitalisasi, media video, dan permainan. Sedangkan dalam pengembangan metode pembelajarannya, guru dapat menggunakan metode bermain peran dan *mind mapping*. Selain siswa menjadi mudah belajar dan menangkap materi pembelajaran, upaya-upaya tersebut juga membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bermakna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R. (2019). Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Rizki Ananda 1. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–8. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Khasanah, I. N., Parmiti, D. P., & I Gde Wawan Sudatha. (2018). Pengembangan Media Monopoli Dengan Model Hannafin Dan Peck Mata Pelajaran Ips Di Sd Mutiara Singaraja Jurusan Teknologi Pendidikan. *Jurnal EDUTECH*, 6, 203–211.
- Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote*, 4, 54–61.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2012). Pengembangan Media .... – Vanisa- ||158. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 2001*, 158–164.
- Merliana, A., Aprily, N. M., & Agustini, A. (2021). Using Sway App as an Instructional Medium for Social Studies Learning in Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(2), 214–222. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.35381>
- Ratri, S. Y. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- See, S. (2021). *Digitalisasi Pembelajaran IPS SD Berbasis Kearifan Lokal ( Suku Lio ) Di Kabupaten Ende Nusa Tenggara Timur*. 3, 203–211.
- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174.
- Winanti, W. A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas Iv. *Basic Education*, 2(2), 120–131.
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. 1(2), 91–100.