DOI: https://doi.org/10.24090/jk.v11i2.8679 e-ISSN 2598-4845; p-ISSN 2355-018X

JK 11 (2) (2023) 226-239

JURNAL KEPENDIDIKAN

https://jurnalkependidikan.uinsaizu.ac.id

Jurnal Kependidikan is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International Lisence

Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran IPS

Basiran[1]*; Tutuk Ningsih[2]

[1]MI Miftahul Falah Karanganyar, Cilacap, Indonesia
[2]UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Indonesia
email korespondensi: naylanayakabasiran@gmail.com

Abstract

Learning activities, both formal and non-formal education, always involve educators and learners. Educators, or teachers, are required to conduct enjoyable learning activities for their students, in order to prevent boredom during the learning process. To achieve optimal results, teachers need to think smart and act effectively. Therefore, teachers are expected to be creative in their teaching methods. Creativity in this context does not necessarily mean using a large amount of funding for learning activities, but rather finding creative and efficient ways to teach. Teachers can utilize various learning media to make the content more engaging for the students. They can develop customized teaching materials based on the subject matter. Learning media can include audio, visual, audio-visual, diverse multimedia, photography, maps, and globes. By using these learning media, the content can be delivered more efficiently and effectively, ensuring it resonates with the students. Since these learning media may be new to the students, proper delivery that aligns with the content is necessary. The aim of this research is to examine the creativity of teachers in developing learning media for the Social Studies subject in Madrasah Ibtidaiyah. The research method employed is a literature review or library research, which involves analyzing previous studies, books, and journal articles. The research findings demonstrate the creativity of teachers in developing enjoyable, renewable, and technology-based learning media for the subject, which is interesting and enjoyable for the students. As a result, the intended learning objectives can be achieved.
Keywords *teacher creativity; learning media; social studies*

Abstrak

Kegiatan pembelajaran baik pendidikan formal maupun non formal, pasti terdiri dari pendidik dan peserta didik. Pendidik atau guru dituntut untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang bersifat menyenangkan bagi peserta didiknya, sehingga tidak terjadi kebosanan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari keinginan guru untuk dapat memperoleh hasil yang maksimal, guru harus berpikir cerdas dan bertindak efektif. Sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Kreatif disini bukan

berarti menggunakan dana yang besar untuk sebuah pembelajaran, tetapi guru kreatif untuk kegiatan pembelajaran yang simple dan efisien. Guru dapat menggunakan media-media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran, agar materi yang disampaikan mengena pada peserta didik. Guru bisa mengembangkan sebuah media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang ada. Media pembelajaran bisa menggunakan bermacam-macam media seperti media audio, media visual, media audio visual, media serba aneka, gambar fotografi, dan peta serta globe. Tentunya dengan media pembelajaran ini, materi akan lebih cepat dan mengena ke peserta didik Karena media ini hal baru bagi peserta didik, maka perlu penyampaian yang benar-benar sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kreatifitas guru dalam pengembangan media pembelajaran mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi,wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengana reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan tentang kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran dengan menggunakan media yang menyenangkan, terbarukan, dan menggunakan teknologi informatika yang bagi peserta didik adalah hal yang menarik dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang disampaikan dapat tercapai..
Kata Kunci kreatifitas guru; media pembelajaran; ips

A. PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia telah berupaya keras untuk memajukan dan berhasil dalam sistem pendidikan melalui kebijakan dan regulasi yang dikeluarkan. Salah satunya adalah Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Selain itu, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan serta Menteri Agama telah mengeluarkan keputusan-keputusan yang penting, seperti KMA No 183 Tahun 2019 dan KMA No 184 Tahun 2019, yang bertujuan untuk mengatur kurikulum dan pelaksanaan pendidikan agama di madrasah (Azizi dkk., 2023).

Meskipun kerangka kebijakan dan kurikulum telah ditetapkan, terdapat beberapa permasalahan yang sering dihadapi di madrasah. Sarana dan prasarana yang kurang memadai menjadi salah satu masalah yang sering muncul. Selain itu, madrasah seringkali tidak memiliki program pengembangan pembelajaran yang memadai. Guru-guru juga cenderung monoton dalam menyampaikan materi pembelajaran, kurang memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia, dan kurang menunjukkan kreativitas dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, para pendidik di madrasah diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang dapat memahami peserta didik dengan baik. Kreativitas guru dalam pembelajaran menjadi sangat penting, didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan (Babay, 2019). Dengan cara ini, pembelajaran dapat menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Para guru juga dituntut untuk memahami karakteristik peserta didik agar

dapat berinteraksi dengan baik, berperan sebagai fasilitator yang mampu menggali potensi peserta didik. Apabila semua ini dapat dilakukan dengan baik, maka kegiatan pembelajaran yang didukung oleh guru yang kreatif dan media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang optimal dan memuaskan bagi peserta didik.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di madrasah, pemerintah telah mengambil langkah-langkah yang signifikan melalui kebijakan dan regulasi yang dikeluarkan (Anggila, 2022). Namun, implementasi kurikulum di tingkat madrasah masih menghadapi beberapa tantangan.

Salah satu masalah yang sering terjadi adalah keterbatasan sarana dan prasarana di madrasah. Kurangnya fasilitas seperti laboratorium, perpustakaan, dan ruang kelas yang memadai dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Selain itu, madrasah juga sering kali tidak memiliki program pengembangan pembelajaran yang jelas dan terstruktur, sehingga kemampuan guru dan peserta didik dalam menghadapi perkembangan pendidikan yang pesat menjadi terbatas (Azryasalam dkk., 2020).

Ketika datang ke proses pembelajaran di madrasah, beberapa guru cenderung menyampaikan materi dengan cara yang monoton dan kurang menarik. Hal ini dapat mengakibatkan ketidakberdayaan peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran (Ode, 2023). Selain itu, ada juga kecenderungan guru untuk kurang memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia, sehingga potensi penggunaan teknologi dan media modern dalam pembelajaran tidak maksimal.

Permasalahan lain yang sering muncul adalah kurangnya kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Ketidakmampuan dalam merancang kegiatan pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat mengakibatkan ketidakberdayaan peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan ini, pendidik di madrasah perlu memastikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan memahami karakteristik peserta didik. Interaksi yang baik antara guru dan peserta didik sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Guru harus berperan sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi aktif peserta didik dan menggali kemampuan mereka (Sari & Adisel, 2022).

Selain itu, kreativitas guru dalam merancang kegiatan pembelajaran perlu ditingkatkan. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik. Dengan menghadirkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna,

peserta didik akan lebih termotivasi dan hasil pembelajaran akan menjadi lebih maksimal.

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, kolaborasi antara pemerintah, madrasah, guru, dan seluruh pemangku kepentingan pendidikan menjadi kunci. Diperlukan upaya bersama untuk memperbaiki sarana dan prasarana, mengembangkan program pengembangan pembelajaran, memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru, serta mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

Dengan kerjasama yang solid dan komitmen yang kuat, diharapkan permasalahan dalam pembelajaran di madrasah dapat teratasi (Sugeha, 2017). Pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan bermakna akan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik, serta membantu menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan masa depan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama untuk menggali dan menganalisis kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar. Para peneliti ingin mengetahui berbagai strategi kreatif yang digunakan oleh para guru dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi siswa.

Dalam penelitian ini, para peneliti melakukan observasi langsung dan wawancara dengan guru-guru untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang praktik mereka dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. Mereka menemukan bahwa guru-guru di MI Miftahul Falah Karanganyar sangat kreatif dalam menggunakan berbagai strategi, seperti video pembelajaran interaktif, peta pikiran kolaboratif, proyek penelitian siswa, permainan peran, dan media digital interaktif.

Penggunaan video pembelajaran interaktif telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam video-video ini, guru-guru menggabungkan animasi yang menarik dan pertanyaan-pertanyaan interaktif untuk memastikan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan peta pikiran kolaboratif memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil dan mengorganisir informasi dengan baik, sehingga memperkuat pemahaman mereka tentang konsep-konsep IPS.

Proyek penelitian siswa juga menjadi salah satu strategi yang digunakan oleh guru-guru untuk mengembangkan kreativitas siswa. Dalam proyek ini, siswa diberi kebebasan untuk memilih topik penelitian yang menarik bagi mereka, sehingga memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih mendalam. Selain itu, permainan peran juga digunakan untuk membantu siswa memahami peran individu dalam

masyarakat dan mengaitkannya dengan isu-isu sosial dan politik yang sedang dipelajari.

Pemanfaatan media digital interaktif, seperti aplikasi pembelajaran dan situs web, juga telah membawa manfaat dalam pembelajaran IPS. Siswa dapat dengan mudah mengakses berbagai sumber daya, video, dan aktivitas interaktif yang mendukung pemahaman mereka tentang IPS.

Hasil penelitian ini memiliki manfaat yang signifikan. Guru-guru di MI Miftahul Falah Karanganyar dapat menggunakan temuan dan rekomendasi penelitian ini untuk meningkatkan praktik pengajaran mereka dalam mengembangkan media pembelajaran IPS yang kreatif (Rahmatunisa dkk., 2022). Selain itu, institusi pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dalam mengembangkan kebijakan dan program pendidikan yang lebih memperhatikan penggunaan media pembelajaran kreatif.

Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran IPS yang kreatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan dampak positif pada motivasi, minat, dan pemahaman siswa terhadap IPS.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pendidikan IPS secara lebih luas, mendorong penggunaan strategi dan pendekatan kreatif dalam pengajaran IPS di berbagai lembaga pendidikan.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (Setiawan, 2018). Desain studi kasus dipilih karena penelitian ini berfokus pada konteks spesifik di MI Miftahul Falah Karanganyar, yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. Partisipan dalam penelitian ini adalah para guru yang mengajar mata pelajaran IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar. Pemilihan partisipan dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, di mana guru-guru yang memiliki reputasi sebagai inovator dan kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran IPS dipilih sebagai partisipan penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan para guru yang terlibat dalam pengembangan media pembelajaran IPS. Wawancara digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang strategi, pendekatan, dan proses kreatif yang

digunakan oleh guru-guru tersebut. Wawancara direkam dan kemudian ditranskripsi untuk analisis lebih lanjut. Peneliti mengamati langsung penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dan mencatat interaksi antara guru dan siswa serta efektivitas penggunaan media tersebut. Observasi juga melibatkan dokumentasi terkait dengan contoh media pembelajaran yang digunakan. Dokumen dan materi media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh guru juga menjadi sumber data. Dokumen ini meliputi rencana pembelajaran, desain media pembelajaran, contoh video pembelajaran, peta pikiran kolaboratif, dan bahan-bahan lain yang digunakan dalam pengajaran IPS.

Data yang dikumpulkan akan dianalisis menggunakan pendekatan analisis konten. Analisis konten melibatkan pengkodean, kategorisasi, dan pemetaan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Data dari wawancara, observasi, dan dokumen akan dianalisis secara terpisah, kemudian temuan-temuan tersebut akan disintesis untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS.

Selain itu, analisis data juga melibatkan interpretasi dan penafsiran temuan-temuan yang ditemukan dalam konteks teori dan literatur yang relevan. Hasil analisis data akan disajikan secara naratif dan diperkuat dengan kutipan langsung dari partisipan penelitian untuk memberikan keabsahan dan kepercayaan pada temuan penelitian.

Demikianlah penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar. Metode ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif tentang strategi dan pendekatan kreatif yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan pembelajaran IPS di sekolah tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, ditemukan berbagai temuan yang relevan dengan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. Temuan-temuan tersebut diuraikan sebagai berikut:

1. Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Guru-guru di MI Miftahul Falah Karanganyar secara kreatif mengembangkan video pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran IPS. Video tersebut menggabungkan animasi menarik, konten yang relevan, dan pertanyaan interaktif untuk memotivasi peserta didik secara aktif. Penggunaan video pembelajaran interaktif ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPS.
2. Pemanfaatan Peta Pikiran Kolaboratif Guru-guru juga menggunakan peta pikiran kolaboratif sebagai media pembelajaran IPS. Melalui aktivitas ini,

siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok kecil dan membuat peta pikiran yang mencakup berbagai aspek topik yang sedang dipelajari. Pemanfaatan peta pikiran kolaboratif ini membantu siswa dalam membangun hubungan antaride dan mengorganisir informasi dengan baik.

3. Pelaksanaan Proyek Penelitian Siswa Guru-guru mendorong siswa untuk melakukan proyek penelitian sebagai strategi pengembangan media pembelajaran IPS. Siswa diberi kebebasan untuk memilih topik penelitian yang terkait dengan isu-isu sosial, ekonomi, dan politik. Melalui proyek penelitian ini, siswa dapat mengembangkan minat dan pemahaman yang mendalam tentang IPS serta belajar melalui pengalaman langsung.
4. Pemanfaatan Permainan Peran Permainan peran menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa dalam IPS. Guru-guru menggunakan permainan peran untuk mengaitkan isu-isu sosial dan politik dengan kehidupan sehari-hari siswa. Melalui permainan peran ini, siswa dapat memahami peran individu dalam masyarakat dan bagaimana keputusan yang diambil dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari.
5. Pemanfaatan Media Digital Interaktif Guru-guru di MI Miftahul Falah Karanganyar menggunakan media digital interaktif, seperti aplikasi pembelajaran dan situs web, sebagai media pembelajaran IPS. Media ini menyediakan akses mudah bagi siswa untuk mengakses berbagai sumber daya, video, dan aktivitas interaktif yang mendukung pemahaman mereka tentang IPS.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru-guru di MI Miftahul Falah Karanganyar memiliki kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. Penggunaan video pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Pemanfaatan peta pikiran kolaboratif membantu siswa dalam mengorganisir informasi dengan baik dan membangun pemahaman yang lebih komprehensif (Magdalena dkk., 2021).

Selain itu, pelaksanaan proyek penelitian siswa memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan penelitian, analisis, dan presentasi. Melalui proyek ini, siswa belajar untuk merumuskan pertanyaan penelitian, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menyajikan temuan mereka dengan jelas dan logis (Sari & Adisel, 2022). Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa dalam melakukan penelitian, tetapi juga mendorong minat mereka terhadap IPS karena mereka dapat melihat secara langsung relevansi dan aplikasi konsep-konsep yang dipelajari dalam kehidupan nyata.

Pemanfaatan permainan peran juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan konsep-konsep IPS dalam konteks kehidupan sehari-hari. Melalui permainan peran, siswa dapat memerankan berbagai peran yang terkait dengan isu-isu sosial dan politik yang sedang dipelajari. Mereka dapat melihat bagaimana keputusan yang diambil dalam peran tersebut dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari, dan dengan demikian, memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya IPS dalam kehidupan mereka.

Pemanfaatan media digital interaktif juga memberikan fleksibilitas dan akses mudah bagi siswa dalam mempelajari IPS. Sumber daya yang tersedia melalui media digital ini mencakup berbagai video, simulasi interaktif, dan aktivitas yang membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep-konsep IPS dengan lebih baik (Tunjung & Purnomo, 2020). Selain itu, siswa juga dapat belajar secara mandiri melalui media digital ini, memungkinkan mereka untuk mengakses materi pembelajaran IPS di luar waktu dan tempat kelas.

Dengan demikian, penggunaan proyek penelitian siswa, permainan peran, dan media digital interaktif dalam pengembangan media pembelajaran IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar memiliki manfaat yang signifikan. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka melalui pengalaman nyata, penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari, dan akses mudah ke sumber daya pembelajaran yang interaktif.

Secara keseluruhan, temuan-temuan penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar. Penggunaan strategi dan pendekatan kreatif, seperti video pembelajaran interaktif, peta pikiran kolaboratif, proyek penelitian siswa, permainan peran, dan media digital interaktif, telah terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap IPS (Setyowati & Fimansyah, 2018).

Penggunaan video pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, melalui penggunaan animasi yang menarik dan pertanyaan interaktif. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa tentang konsep-konsep IPS. Sementara itu, peta pikiran kolaboratif memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil, mengorganisir informasi dengan baik, dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi IPS yang sedang dipelajari.

Pelaksanaan proyek penelitian siswa memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan penelitian, analisis, dan presentasi. Dalam proyek ini, siswa dapat merumuskan pertanyaan penelitian, mengumpulkan dan

menganalisis data, serta menyajikan temuan mereka secara jelas dan logis (Tunjung & Purnomo, 2020). Melalui proyek ini, siswa tidak hanya belajar tentang IPS, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi masalah dan menemukan solusi.

Permainan peran juga menjadi salah satu strategi yang efektif dalam mengembangkan pemahaman siswa tentang IPS. Dengan berperan sebagai karakter dalam situasi tertentu, siswa dapat mengaitkan konsep-konsep IPS dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya IPS dalam konteks sosial dan politik yang lebih luas.

Pemanfaatan media digital interaktif memberikan fleksibilitas dan akses mudah bagi siswa dalam mempelajari IPS. Melalui aplikasi pembelajaran dan situs web, siswa dapat mengakses berbagai sumber daya, video, dan aktivitas interaktif yang mendukung pemahaman mereka. Media digital ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri di luar waktu dan tempat kelas, memperkaya pembelajaran mereka dengan visualisasi, simulasi, dan aktivitas yang interaktif.

Dengan demikian, kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap IPS. Strategi dan pendekatan kreatif yang digunakan oleh guru-guru ini tidak hanya memberikan variasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam serta mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran IPS.

Dengan demikian, kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman siswa terhadap IPS. Strategi dan pendekatan kreatif yang digunakan oleh guru-guru ini tidak hanya memberikan variasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam serta mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran IPS.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif ini dapat dijadikan sebagai inspirasi dan contoh bagi guru-guru lain dalam mengembangkan media pembelajaran IPS yang efektif dan menarik di berbagai sekolah (Nukman, 2022). Hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan IPS di tingkat MI serta memperkaya pengetahuan dan pemahaman kita tentang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Temuan penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting yang dapat berkontribusi pada pengembangan pendidikan IPS di MI Miftahul Falah Karanganyar dan sekolah lainnya. Implikasi tersebut antara lain:

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti video pembelajaran interaktif, peta pikiran kolaboratif, dan permainan peran, dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari IPS. Siswa akan lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ketika mereka terlibat dalam pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Guru dapat menggunakan temuan ini sebagai inspirasi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap IPS.

Peningkatan pemahaman konsep IPS Melalui pengembangan media pembelajaran yang kreatif, guru dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep IPS dengan lebih baik. Video pembelajaran interaktif, peta pikiran kolaboratif, dan proyek penelitian siswa dapat memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam melalui visualisasi, eksplorasi aktif, dan aplikasi konsep dalam konteks nyata (Jacub dkk., 2020). Guru perlu melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan media pembelajaran ini dan memberikan panduan yang memadai untuk memastikan pemahaman yang tepat.

Peningkatan keterampilan penelitian dan analisis melalui proyek penelitian siswa, guru dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan penelitian, analisis, dan presentasi. Siswa akan belajar tentang tahapan penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan menyajikan temuan mereka secara kreatif. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang IPS, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS pemanfaatan media digital interaktif dalam pengajaran IPS memberikan peluang untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Guru perlu mengembangkan literasi digital siswa dan memanfaatkan teknologi dengan bijak untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang beragam dan menarik. Dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dan situs web yang relevan, guru dapat memperluas akses siswa terhadap sumber daya yang berkualitas dan mendukung pemahaman mereka tentang IPS.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Falah Karanganyar, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati ke konteks lain. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus, sehingga temuan tidak dapat secara langsung digeneralisasi ke populasi yang lebih luas.

Selanjutnya, penelitian ini juga tergantung pada laporan subjektif dari guru dan observasi peneliti, yang dapat mempengaruhi hasilnya. Oleh karena itu, penting bagi peneliti lain untuk melakukan replikasi penelitian ini dengan sampel yang lebih luas dan menggunakan metode-metode penelitian lainnya untuk memperkuat temuan.

Penelitian ini memberikan landasan yang kuat untuk penelitian selanjutnya di bidang kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. Beberapa rekomendasi penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian komparatif antara guru-guru dengan tingkat kreativitas yang berbeda dalam mengembangkan media pembelajaran IPS.
2. Melakukan penelitian yang melibatkan siswa sebagai partisipan aktif dalam proses pengembangan media pembelajaran IPS untuk mendapatkan pandangan mereka tentang pengalaman pembelajaran yang kreatif.
3. Melakukan penelitian longitudinal untuk mengamati dampak penggunaan media pembelajaran kreatif dalam jangka waktu yang lebih lama terhadap pemahaman dan minat siswa terhadap IPS.
4. Melakukan penelitian tentang tantangan dan hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran IPS yang kreatif, serta strategi yang efektif untuk mengatasi tantangan tersebut.

Dengan melakukan penelitian lanjutan dalam bidang ini, kita dapat terus mengembangkan pemahaman dan praktik terbaik dalam mengembangkan media pembelajaran IPS yang kreatif dan efektif.

D. KESIMPULAN

Dalam penelitian yang dilakukan di MI Miftahul Falah Karanganyar, Kecamatan Gandrungmangu, Kabupaten Cilacap, telah ditemukan kesimpulan yang menarik mengenai kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS. Guru-guru di sekolah tersebut telah berhasil mengaplikasikan berbagai strategi kreatif dalam proses pembelajaran IPS.

Salah satu temuan penting adalah penggunaan video pembelajaran interaktif yang menarik. Guru-guru menggunakan animasi dan konten yang relevan dalam video tersebut, serta memasukkan pertanyaan-pertanyaan interaktif untuk mendorong keterlibatan siswa. Dampaknya sangat positif, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, guru-guru juga menggunakan peta pikiran kolaboratif sebagai media pembelajaran IPS. Siswa diberi kesempatan untuk bekerja dalam kelompok kecil dan membuat peta pikiran yang mencakup berbagai aspek topik yang sedang dipelajari. Pemanfaatan peta pikiran ini membantu siswa dalam mengorganisir informasi dengan baik dan membangun hubungan antaride yang lebih kuat.

Guru-guru di MI Miftahul Falah Karanganyar juga mendorong siswa untuk melakukan proyek penelitian sebagai strategi pengembangan media pembelajaran

IPS. Siswa diberi kebebasan untuk memilih topik penelitian yang terkait dengan isu-isu sosial, ekonomi, dan politik. Proyek penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan meningkatkan minat siswa terhadap IPS.

Selain itu, guru-guru juga menggunakan permainan peran sebagai media pembelajaran yang efektif. Melalui permainan peran, siswa dapat memahami peran individu dalam masyarakat dan bagaimana keputusan yang diambil dapat mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Ini membantu siswa dalam mengaitkan isu-isu sosial dan politik dengan kehidupan nyata.

Terakhir, guru-guru di MI Miftahul Falah Karanganyar menggunakan media digital interaktif, seperti aplikasi pembelajaran dan situs web, sebagai media pembelajaran IPS. Media ini memberikan akses mudah bagi siswa untuk mengakses berbagai sumber daya, video, dan aktivitas interaktif yang mendukung pemahaman mereka tentang IPS.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran IPS memiliki dampak positif pada motivasi dan pemahaman siswa. Dengan pemanfaatan berbagai strategi kreatif seperti video pembelajaran interaktif, peta pikiran kolaboratif, proyek penelitian siswa, permainan peran, dan media digital interaktif, guru-guru di MI Miftahul Falah Karanganyar telah berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anggila, W. (2022). PERSEPSI GURU BIDANG STUDI IPS DALAM PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SMP NEGERI SEKECAMATAN TANJUNG KEMUNING KABUPATEN KAUR [Diploma, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu]. http://repository.iainbengkulu.ac.id/10101/

Azizi, A. R., Nasution, F., Ajrina, N., & Fatimah, T. (2023). Pengembangan Sistem Pendidikan Karakter pada Sistem Pendidikan Dasar di Madrasah Ibtidaiyah Hikmatul Salridho Batang Kuis. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 5(1), Article 1. https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10938

Azryasalam, A., Friska, S. Y., & Purwanto, K. (2020). PENGARUH MODEL COOPERATIVE LEARNING TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR. Dharmas Education

Journal (DE_Journal), 1(1), 40–47. https://doi.org/10.56667/dejournal.v1i1.58

Babay, E. (2019). Pengembangan Media Gambar Realita dalam Pembelajaran IPS Pokok Materi Kenampakan Alam dan Buatan (R & D di Kelas III SD Negeri Bojoneg [Diploma, UIN SMH BANTEN]. http://repository.uinbanten.ac.id/4218/

Jacub, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2020). MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS (STUDI PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI SMP NEGERI 2 TOLITOLI). Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian, 2(2), Article 2. https://doi.org/10.56630/jti.v2i2.126

Magdalena, I., Lestari, P. I., & Nugrahanti, I. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Kenampakan Alam (IPS) pada Siswa Kelas IV MI Al Gaotsiyah Kali Deres. NUSANTARA, 3(2), Article 2. https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i2.1239

Nukman, M. (2022). Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran IPS SD Pada Mahasiswa PGSD FKIP UIR. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 4(6), Article 6. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10521

Ode, M. N. I. (2023). Pembelajaran IPS Kelas Rendah. Mafy Media Literasi Indonesia.

Rahmatunisa, S., Fahri, M., & Nawawi, M. K. (2022). Analisis Kompetensi Kepribadian dan Sosial Guru pada Pembelajaran IPS Kelas VI MI Mathlaul Anwar Cibitung Tengah Tenjolaya Kabupaten Bogor. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), Article 2. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4882

Sari, I., & Adisel, A. (2022). Persepsi Guru terhadap Integrasi Teknologi Informasi Komunikasi dalam Pembelajaran IPS Selama Daring. Journal of Education and Instruction (JOEAI), 5(1), Article 1. https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3411

Setiawan, A. A., Johan. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher).

Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia), 3(1), 14–17. https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i1.544

Sugeha, N. (2017). ANALISIS FAKTOR FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 7 KOTA GORONTALO. Skripsi, 1(111410131). https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/111410131/analisis-faktor-faktor-penyebab-rendahnya-kemandirian-belajar-siswa-kelas-viii-smp-negeri-7-kota-gorontalo.html

Tunjung, A. S., & Purnomo, A. (2020). KREATIVITAS GURU IPS DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SMP NEGERI 2 SEMARANG DAN MTS NEGERI 1 SEMARANG. Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN, 5(1), Article 1. https://doi.org/10.15294/harmony.v5i1.40295