

**ANALISIS PEMANFAATAN BERBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM
PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA MATERI KEGIATAN
EKONOMI KELAS V SEKOLAH DASAR: KAJIAN LITERATUR**

Isna Aniqotun Nada¹, Tasya Permata Islami², Mirza Mutiara Maulisa Insani³,
Reva Amelia⁴, Priyono Tri Febrianto⁵

¹⁻⁵PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

1240611100068@student.trunjoyo.ac.id

2240611100060@student.trunjoyo.ac.id

3240611100040@student.trunjoyo.ac.id

4240611100044@student.trunjoyo.ac.id

5Priyono.febrianto@trunjoyo.ac.id

ABSTRACT

This literature review analyzes the use of various learning media in Social Studies learning, especially the economic activities topic in grade V elementary school. The study aims to identify the dominant media types, describe their pedagogical strengths, and formulate recommendations for media selection that fit the characteristics of economic activities content. The review employed a descriptive qualitative literature review by examining 15 Indonesian-language journal articles published from 2020 to 2025. The selected studies were analyzed through reduction, categorization, comparison, and synthesis of findings. The results indicate that visual media, audio-visual media, contextual video, posters, interactive multimedia, technology-based media, and local-culture-based media consistently support learning motivation, conceptual understanding, and student engagement in Social Studies. For economic activities content, the most relevant media are those that visualize processes, present concrete examples from students' surroundings, and encourage active discussion and observation. The study concludes that no single medium is universally superior; effectiveness depends on the alignment among learning objectives, learner characteristics, classroom conditions, and the sequence of learning activities.

Keywords: Economic activities, elementary school, learning media, literatur review, social studies

ABSTRAK

Kajian literatur ini menganalisis pemanfaatan berbagai media pembelajaran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar. Kajian dilakukan untuk mengidentifikasi media yang dominan digunakan, menjelaskan kelebihan pedagogis tiap media, serta merumuskan rekomendasi pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik materi kegiatan ekonomi. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menelaah 15 artikel jurnal berbahasa Indonesia yang terbit pada rentang 2020–2025. Artikel yang terpilih dianalisis melalui tahap reduksi, kategorisasi, komparasi, dan sintesis temuan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media visual, audio visual, video kontekstual, poster, multimedia interaktif, media berbasis teknologi, dan media berbasis budaya lokal secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, perhatian, pemahaman konsep, dan keterlibatan belajar siswa pada pembelajaran IPS. Pada materi kegiatan ekonomi, media yang paling relevan ialah media yang mampu memvisualisasikan proses, menghadirkan contoh nyata dari lingkungan siswa, dan mendorong partisipasi aktif melalui diskusi serta pengamatan. Kajian ini menyimpulkan bahwa efektivitas media tidak ditentukan oleh kecanggihan media semata, melainkan oleh kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, kondisi kelas, dan urutan aktivitas belajar.

Kata Kunci: IPS, kegiatan ekonomi, kajian literatur, media pembelajaran, sekolah dasar

A. Pendahuluan

1. Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman awal peserta didik tentang kehidupan sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan. Pada jenjang sekolah dasar, IPS tidak

hanya menekankan penguasaan informasi, tetapi juga pengembangan kemampuan memahami realitas sosial secara konkret, sederhana, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa. Karena itu, pembelajaran IPS memerlukan strategi dan media yang mampu menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi pengalaman

belajar yang lebih nyata, menarik, dan bermakna.

Salah satu materi IPS yang menuntut dukungan media secara kuat adalah materi kegiatan ekonomi. Materi ini biasanya mencakup hubungan antara produksi, distribusi, konsumsi, pelaku ekonomi, jenis pekerjaan, pemanfaatan sumber daya, peran pasar, dan aktivitas ekonomi yang dijumpai di lingkungan sekitar. Bagi siswa kelas V sekolah dasar, konsep-konsep tersebut tidak selalu mudah dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal melalui ceramah atau membaca buku teks. Tanpa bantuan media, pembelajaran berisiko berubah menjadi hafalan istilah, padahal inti materi kegiatan ekonomi justru terletak pada pemahaman proses, hubungan sebab-akibat, serta keterkaitannya dengan kehidupan nyata siswa.

Kebutuhan akan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS semakin menguat dalam hasil-hasil penelitian mutakhir. Lakari, Ismail, dan Syah (2021) menunjukkan bahwa media gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Makalalag, Mutmainah, dan Anuli (2021) menemukan bahwa video edukasi

dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Temuan tersebut dipertegas oleh Salamah dkk. (2022) yang menegaskan bahwa media audio visual membuat penyajian materi lebih hidup dan lebih mudah dipahami. Sejalan dengan itu, Yusnaldi dkk. (2023) melalui studi literatur menyimpulkan bahwa media audiovisual berkontribusi pada peningkatan minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS. Pada ranah multimedia, Lestari, Suntari, dan Soleh (2021) juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Google Slide layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS, sedangkan Widiastuti, Lasmawan, dan Kertih (2024) menegaskan bahwa implementasi media berbasis teknologi membuka peluang pembelajaran IPS yang lebih adaptif di sekolah dasar.

Pada konteks media visual statis dan visual digital, beberapa penelitian juga menunjukkan hasil yang konsisten. Maysella, Imam, dan Cholifah (2021) menemukan bahwa media poster berbasis PPT interaktif maupun video animasi sama-sama memberi pengaruh positif pada hasil

belajar IPS. Rahman, Jabri, dan Suparman (2024) juga melaporkan bahwa media poster mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa karena menyajikan informasi penting secara ringkas, menarik, dan mudah diingat. Sejalan dengan itu, Lanmai dan Hardini (2022) menunjukkan bahwa media visual efektif meningkatkan motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut penting karena materi kegiatan ekonomi menuntut siswa memahami hubungan antarkomponen seperti produksi, distribusi, dan konsumsi secara terstruktur.

Pada sisi lain, media audio visual dan video sangat relevan untuk menjelaskan materi yang bersifat prosesual. Makalalag, Mutmainah, dan Anuli (2021) menunjukkan bahwa video edukasi membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih konkret, sedangkan Salamah dkk. (2022) menekankan bahwa audio visual dapat meningkatkan motivasi dan perhatian belajar. Temuan serupa tampak pada penelitian Wijaya, Akhbar, dan Dedy (2023) yang menunjukkan bahwa media audio visual berbasis Sparkol Video Scribe layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. Bagi

siswa sekolah dasar, media semacam ini membantu menjembatani konsep yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang lebih nyata.

Penelitian yang lebih spesifik terhadap materi kegiatan ekonomi juga memperkuat pentingnya media video. Permana, Sujana, dan Wulandari (2022) menunjukkan bahwa video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana efektif digunakan pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi kelas V SD. Hasil tersebut menegaskan bahwa media video bukan hanya menarik perhatian, tetapi juga dapat membantu siswa memahami alur kegiatan ekonomi secara lebih runtut melalui contoh yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Selain media video, media poster dan media visual sederhana tetap memiliki posisi penting dalam pembelajaran IPS. Maysella, Imam, dan Cholifah (2021) memperlihatkan bahwa media poster yang dipadukan dengan unsur interaktif mampu mendukung hasil belajar, sedangkan Rahman, Jabri, dan Suparman (2024) menunjukkan bahwa poster efektif membantu siswa memahami konsep secara visual. Dengan demikian, pada materi kegiatan ekonomi, poster dapat

dimanfaatkan untuk menyajikan bagan alur, klasifikasi pelaku ekonomi, serta contoh aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar siswa.

Pemanfaatan media juga tidak dapat dilepaskan dari unsur kontekstual dan keaktifan belajar siswa. Pingge dan Haingu (2020) menunjukkan bahwa media berbasis budaya lokal dapat digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menghadirkan objek nyata yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Temuan ini penting karena materi kegiatan ekonomi akan lebih mudah dipahami jika guru mengaitkannya dengan pasar lokal, usaha keluarga, hasil kerajinan, ataupun aktivitas ekonomi lain yang dikenal siswa di lingkungannya.

Namun demikian, efektivitas media tidak selalu berjalan optimal apabila tidak didukung oleh kesiapan guru dan pengelolaan pembelajaran yang baik. Syafitri dkk. (2024) menemukan bahwa sumber dan media pembelajaran di sekolah dasar belum selalu dimanfaatkan secara maksimal. Hal serupa juga ditegaskan oleh Barokah dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa guru masih menghadapi kendala dalam mengoptimalkan media berbasis

teknologi pada pembelajaran IPS. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemilihan media harus disertai perencanaan yang realistis, kontekstual, dan sesuai dengan kondisi sekolah.

2. Fokus Masalah dan Tujuan

Kajian

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas media, belum semua kajian secara khusus memfokuskan diri pada analisis komparatif pemanfaatan berbagai jenis media pada materi kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar. Banyak studi masih menyoroiti satu media tertentu, satu kelas, atau satu tema IPS secara terpisah. Padahal, guru di lapangan memerlukan pemahaman yang lebih sintesis: media seperti apa yang paling relevan untuk materi kegiatan ekonomi, apa kelebihan dan keterbatasannya, serta bagaimana media-media tersebut dapat dikombinasikan secara pedagogis.

Persoalan tersebut menjadi semakin penting karena kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber dan media pembelajaran sering kali belum optimal. Syafitri dkk. (2024) menemukan bahwa pencapaian

tujuan pembelajaran IPS turut dipengaruhi oleh kualitas pemanfaatan sumber dan media yang tersedia. Barokah dkk. (2025) juga menegaskan bahwa kendala guru dalam penggunaan media berbasis teknologi, seperti keterbatasan waktu, penguasaan teknologi, dan dukungan sarana, masih menjadi persoalan nyata dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, kajian literatur ini disusun untuk menganalisis pemanfaatan berbagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar. Kajian ini penting karena dapat memberikan gambaran komprehensif tentang kecenderungan penggunaan media, efektivitas masing-masing media, serta implikasinya bagi praktik pembelajaran di kelas. Hasil kajian diharapkan dapat membantu guru memilih media secara lebih tepat, kontekstual, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Secara lebih khusus, kajian ini berupaya menjawab tiga pertanyaan utama. Pertama, media pembelajaran apa saja yang paling banyak dimanfaatkan dalam penelitian-penelitian IPS di sekolah dasar?

Kedua, bagaimana kekuatan dan keterbatasan media-media tersebut ketika dikaitkan dengan karakteristik materi kegiatan ekonomi? Ketiga, bagaimana rekomendasi pemanfaatan media yang paling sesuai untuk pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V sekolah dasar? Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini diharapkan dapat memperkaya praktik pembelajaran dan menjadi dasar bagi penelitian lanjutan.

B. Metode Penelitian

1. Desain Kajian

Penelitian ini menggunakan metode kajian literatur dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Kajian literatur dipilih karena tujuan penelitian bukan menguji perlakuan secara langsung di kelas, melainkan mengumpulkan, menelaah, membandingkan, dan mensintesis hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai kecenderungan pemanfaatan media, efektivitas media, serta celah yang masih terbuka untuk diterapkan pada materi

kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar.

Penelusuran sumber dilakukan pada April 2026 melalui Google Scholar, GARUDA, dan portal jurnal resmi. Kata kunci utama yang digunakan antara lain “media pembelajaran IPS sekolah dasar”, “media video IPS SD”, “media poster IPS SD”, “media audio visual IPS”, “kegiatan ekonomi kelas V SD”, dan “media pembelajaran kontekstual IPS”. Kata kunci tersebut dipadukan dengan istilah “hasil belajar”, “motivasi belajar”, “minat belajar”, dan “sekolah dasar” agar penelusuran lebih terarah.

2. Prosedur Penelusuran dan Kriteria Seleksi

Kriteria inklusi artikel dalam kajian ini meliputi: (1) artikel ditulis dalam bahasa Indonesia; (2) artikel membahas media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar; (3) artikel memuat data empiris, hasil pengembangan, atau kajian literatur yang dapat disintesis; (4) artikel terbit pada rentang 2020–2025; dan (5) artikel tersedia dalam bentuk teks lengkap atau metadata yang memadai untuk dianalisis. Artikel yang tidak berkaitan langsung dengan media pembelajaran IPS, berada di luar jenjang sekolah dasar, atau terbit di

luar rentang tahun tersebut dikeluarkan dari telaah.

Berdasarkan proses identifikasi dan penyaringan, diperoleh 15 artikel yang dinilai paling relevan. Kelima belas artikel tersebut mewakili ragam media pembelajaran, yaitu media gambar, video edukasi, audio visual, poster, video kontekstual berbasis budaya lokal, multimedia interaktif, media berbasis teknologi, dan kajian tentang optimalisasi penggunaan media pembelajaran IPS di sekolah dasar. Rentang tahun 2020–2025 digunakan agar sintesis lebih mutakhir serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini di sekolah dasar.

Teknik analisis data dilakukan melalui empat tahap. Tahap pertama adalah reduksi data, yaitu menyeleksi bagian-bagian artikel yang berkaitan dengan tujuan, jenis media, jenjang sasaran, materi, metode penelitian, dan hasil utama. Tahap kedua adalah kategorisasi, yaitu mengelompokkan artikel berdasarkan jenis media: media visual statis, media audio visual dan video, multimedia interaktif, media permainan, serta media kontekstual berbasis lingkungan atau budaya lokal. Tahap ketiga adalah komparasi, yaitu membandingkan persamaan dan

perbedaan temuan antarartikel. Tahap keempat adalah sintesis, yaitu merumuskan pola umum, kekuatan, keterbatasan, dan implikasi media untuk materi kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar.

3. Teknik Analisis Data

Keabsahan kajian dijaga melalui ketelitian dalam membaca sumber, konsistensi penerapan kriteria inklusi, serta perbandingan hasil antarsumber. Artikel tidak hanya dibaca berdasarkan judul, tetapi juga abstrak, tujuan, metode, dan hasil utama. Melalui cara ini, sintesis yang disusun tidak berhenti pada deskripsi umum, tetapi diarahkan pada penafsiran yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya materi kegiatan ekonomi.

Hasil sintesis kemudian disajikan secara naratif-analitis. Penyajian dilakukan dengan menonjolkan kecenderungan umum pemanfaatan media, relevansi masing-masing media terhadap karakter materi kegiatan ekonomi, serta rekomendasi implementatif bagi guru sekolah dasar. Dengan demikian, hasil penelitian ini bukan sekadar daftar temuan dari artikel terdahulu, melainkan sebuah peta

konseptual yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Peta Temuan Literatur

a. Media audio visual dan video

Hasil penelusuran menunjukkan bahwa media pembelajaran pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar berkembang ke dalam beberapa kecenderungan utama, yaitu media visual statis, media audio visual dan video, multimedia interaktif, media berbasis teknologi, media permainan, serta media kontekstual yang memanfaatkan lingkungan dan budaya lokal. Masing-masing kelompok media memiliki karakteristik dan kontribusi yang berbeda, namun seluruhnya memperlihatkan satu pola yang sama: media yang tepat dapat membuat pembelajaran IPS lebih konkret, menarik, partisipatif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Jika dilihat dari keragaman penelitian, media audio visual dan video termasuk media yang paling sering dilaporkan memberi dampak positif. Makalalag, Mutmainah, dan Anuli (2021) menunjukkan bahwa

video edukasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Temuan tersebut selaras dengan Salamah dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar karena menghadirkan materi secara lebih hidup. Yusnaldi dkk. (2023) juga menegaskan melalui studi literatur bahwa media audiovisual menjadi salah satu media yang paling konsisten meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar dalam pembelajaran IPS. Temuan Wijaya, Akhbar, dan Dedy (2023) memperkuat kecenderungan ini dengan menunjukkan bahwa media audio visual berbasis Sparkol Video Scribe juga layak dan praktis digunakan pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Kecenderungan tersebut dapat dipahami karena video dan audio visual memiliki kemampuan ganda: menampilkan gambar, gerak, suara, dan alur peristiwa dalam satu kesatuan. Pada materi kegiatan ekonomi, kemampuan ini sangat penting. Kegiatan ekonomi bukan sekadar kumpulan definisi, tetapi proses yang melibatkan pelaku, tempat, alat, barang, dan hubungan antartahap. Video mampu

menampilkan proses produksi, distribusi, dan konsumsi secara berurutan sehingga siswa tidak hanya menghafal istilah, tetapi juga memahami bagaimana suatu barang dihasilkan, disalurkan, dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian Permana, Sujana, dan Wulandari (2022) memperkuat temuan tersebut pada konteks materi kegiatan ekonomi. Dalam kajian mereka, video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita Karana terbukti efektif diterapkan pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi siswa kelas V sekolah dasar. Temuan ini penting karena menunjukkan bahwa media video menjadi lebih bermakna ketika memadukan visualisasi proses ekonomi dengan contoh lokal yang dekat dengan pengalaman siswa.

b. Media visual statis

Selain video, media visual statis juga tetap memegang peran yang besar. Lakari, Ismail, dan Syah (2021) membuktikan bahwa media gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPS. Maysella, Imam, dan Cholifah (2021) menunjukkan bahwa poster berbasis PPT interaktif maupun video animasi sama-sama memiliki potensi

meningkatkan hasil belajar IPS. Temuan tersebut diperkuat oleh Rahman, Jabri, dan Suparman (2024) yang melaporkan bahwa media poster membantu siswa memahami konsep IPS secara lebih visual, ringkas, dan mudah diingat. Sejalan dengan itu, Lanmai dan Hardini (2022) menekankan bahwa media visual yang dirancang menarik efektif meningkatkan motivasi belajar IPS siswa sekolah dasar.

Pada materi kegiatan ekonomi, media visual statis memiliki keunggulan ketika guru ingin menekankan hubungan antarunsur. Misalnya, poster dapat digunakan untuk memperlihatkan skema sederhana produksi–distribusi–konsumsi, peta sebaran pekerjaan ekonomi di lingkungan sekitar, atau klasifikasi kebutuhan dan kegiatan ekonomi rumah tangga. Gambar seri dapat dimanfaatkan untuk menggambarkan perjalanan suatu barang dari produsen ke konsumen. Kelebihan media visual statis adalah mudah disiapkan, murah, fleksibel, dan cocok digunakan pada kelas dengan keterbatasan perangkat digital.

Meskipun demikian, media visual statis juga memiliki

keterbatasan. Media jenis ini tidak menampilkan gerak dan suara sehingga kurang optimal untuk menjelaskan proses yang kompleks bila digunakan secara tunggal. Oleh karena itu, penggunaan gambar, poster, atau bagan sebaiknya dipadukan dengan penjelasan, pertanyaan pemantik, diskusi, atau aktivitas analisis sederhana. Kombinasi tersebut akan membantu siswa tidak berhenti pada melihat gambar, tetapi juga menafsirkan makna ekonominya.

c. Multimedia interaktif, animasi, dan media permainan

Kelompok media berikutnya ialah media visual interaktif dan media berbasis integrasi tampilan digital sederhana. Maysella, Imam, dan Cholifah (2021) menunjukkan bahwa poster berbasis PPT interaktif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran IPS, terutama ketika guru ingin memadukan unsur visual statis dengan penyajian yang lebih menarik. Pada tingkat yang lebih kaya interaksi, Lestari, Suntari, dan Soleh (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis Google Slide layak digunakan dalam pembelajaran IPS, sedangkan Wulandari, Agung, dan Suartama

(2022) menegaskan bahwa multimedia interaktif berorientasi cooperative learning efektif mendukung pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang interaktif tidak selalu harus rumit; media sederhana yang dirancang terarah tetap dapat membantu pemahaman konsep siswa.

Bagi materi kegiatan ekonomi, multimedia interaktif memberi peluang besar karena siswa dapat belajar melalui menu, simulasi, kuis, dan pilihan aktivitas yang memungkinkan mereka terlibat secara aktif. Misalnya, siswa dapat memilih contoh pelaku ekonomi, mencocokkan aktivitas dengan jenis kegiatan ekonomi, atau menelusuri alur distribusi barang dalam bentuk interaktif. Hal ini sejalan dengan karakter siswa sekolah dasar yang cenderung belajar lebih baik ketika diberi rangsangan visual, kesempatan mengeksplorasi, dan umpan balik langsung.

Perkembangan media digital juga terlihat pada penggunaan animasi dan presentasi visual interaktif. Temuan Maysella, Imam, dan Cholifah (2021) menunjukkan bahwa media poster berbasis PPT interaktif maupun video animasi

sama-sama memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar IPS. Hal ini mengisyaratkan bahwa animasi digital yang dirancang sederhana, terstruktur, dan visual dapat menjadi alternatif media untuk menyampaikan materi IPS yang bersifat abstrak. Pada kelas V sekolah dasar, media animasi serupa dapat digunakan untuk menjelaskan peran produsen, distributor, dan konsumen dalam bentuk cerita singkat yang dekat dengan kehidupan siswa.

Literatur mutakhir juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang efektif tidak selalu harus berbentuk teknologi tinggi. Dalam konteks pembelajaran IPS, yang lebih penting ialah bagaimana media mampu mengaktifkan siswa dan membantu mereka membangun pemahaman. Syafitri dkk. (2024) menekankan pentingnya optimalisasi sumber dan media pembelajaran, Barokah dkk. (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi masih memerlukan dukungan kompetensi guru dan kesiapan sarana, dan Widiastuti, Lasmawan, dan Kertih (2024) menegaskan bahwa implementasi media berbasis teknologi perlu diikuti

dengan strategi penggunaan yang sesuai dengan konteks sekolah dasar.

Pada materi kegiatan ekonomi, media permainan dapat digunakan untuk penguatan konsep setelah siswa memperoleh penjelasan dasar melalui poster, gambar, atau video. Permainan pohon pintar, kartu konsep, papan soal, atau media kuis dapat diarahkan untuk mengelompokkan jenis pekerjaan, mengurutkan alur distribusi barang, membedakan kebutuhan dan keinginan, serta mencocokkan contoh kegiatan ekonomi dengan pelakunya. Dengan cara demikian, media permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membantu latihan pengulangan yang bermakna.

d. Media kontekstual berbasis lingkungan dan budaya

Literatur juga menunjukkan pentingnya media kontekstual berbasis budaya dan lingkungan. Pingge dan Haingu (2020) menunjukkan bahwa budaya lokal dapat dijadikan media pembelajaran IPS karena menghadirkan objek nyata yang kaya makna sosial. Temuan ini dapat diperluas ke materi kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi di sekolah dasar akan lebih mudah dipahami ketika guru menggunakan

media yang dekat dengan keseharian siswa, seperti foto pasar lokal, video usaha keluarga, gambar kegiatan petani, nelayan, pedagang, pengrajin, ataupun koperasi sekolah.

Kebermaknaan media kontekstual juga sejalan dengan prinsip pembelajaran IPS yang menempatkan kehidupan sosial nyata sebagai sumber belajar. Materi kegiatan ekonomi menjadi lebih mudah dipahami ketika siswa dapat melihat contoh produksi, distribusi, dan konsumsi yang benar-benar terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, media pembelajaran yang paling kuat sering kali bukan media yang paling canggih, melainkan media yang paling relevan dengan pengalaman konkret siswa.

2. Relevansi Berbagai Media terhadap Materi Kegiatan Ekonomi Kelas V

a. Karakteristik materi kegiatan ekonomi

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas media tidak dapat dipisahkan dari karakteristik materi. Materi kegiatan ekonomi memiliki setidaknya tiga karakter utama. Pertama, materi ini bersifat konseptual sekaligus prosesual; siswa perlu memahami

istilah dan hubungan antarkonsep. Kedua, materi ini dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga sangat cocok diajarkan secara kontekstual. Ketiga, materi ini melibatkan aktivitas, pelaku, alat, dan hasil yang lebih mudah dipahami jika divisualisasikan. Karena itu, media yang ideal untuk materi kegiatan ekonomi adalah media yang mampu memvisualisasikan proses, menghadirkan contoh nyata, dan menuntun siswa berpikir aktif.

Berdasarkan sintesis literatur, video pembelajaran atau audio visual sangat tepat digunakan pada tahap orientasi dan eksplorasi konsep karena dapat menampilkan proses kegiatan ekonomi secara utuh (Makalalag, Mutmainah, & Anuli, 2021; Permana, Sujana, & Wulandari, 2022). Setelah itu, poster, gambar, atau bagan lebih sesuai digunakan untuk memperkuat dan menata ulang konsep-konsep inti agar siswa dapat mengingat hubungan antaristilah dengan lebih sistematis (Lakari, Ismail, & Syah, 2021; Rahman, Jabri, & Suparman, 2024).

Dengan kata lain, tidak ada satu media yang dapat memenuhi seluruh kebutuhan pembelajaran secara sendirian. Media yang paling

tepat justru muncul ketika guru mampu mengombinasikan beberapa media berdasarkan urutan tujuan belajar. Kombinasi semacam ini sejalan dengan temuan Maysella, Imam, dan Cholifah (2021) yang memperlihatkan bahwa media poster berbasis PPT interaktif maupun video animasi sama-sama berpotensi mendukung pembelajaran IPS. Pada konteks media digital yang lebih interaktif, Lestari, Suntari, dan Soleh (2021) serta Wulandari, Agung, dan Suartama (2022) juga memperlihatkan bahwa multimedia interaktif dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

b. Rekomendasi urutan pemanfaatan media

Walaupun manfaat media cukup jelas, literatur juga menunjukkan sejumlah tantangan. Syafitri dkk. (2024) menegaskan bahwa sumber dan media pembelajaran di sekolah dasar belum selalu dimanfaatkan secara optimal. Barokah dkk. (2025) menambahkan bahwa guru masih menghadapi kendala dalam mengoptimalkan media berbasis teknologi, terutama terkait penguasaan teknologi, waktu persiapan, dan dukungan sarana.

Temuan ini penting karena kegagalan penggunaan media sering kali bukan disebabkan oleh medianya, melainkan oleh perencanaan dan implementasi yang kurang matang.

Tantangan lain berkaitan dengan risiko penggunaan media yang terlalu berorientasi hiburan. Media digital, animasi, dan permainan memang menarik, tetapi bila tidak dirancang secara terarah dapat membuat siswa fokus pada tampilan, bukan pada substansi materi. Oleh sebab itu, guru perlu memastikan bahwa setiap media memuat tujuan yang jelas, indikator yang terukur, dan aktivitas tindak lanjut yang menuntut siswa berpikir, berdiskusi, atau memecahkan masalah. Prinsip ini penting agar media benar-benar berfungsi sebagai alat belajar, bukan sekadar pemanis pembelajaran.

Ditinjau dari kebutuhan pembelajaran kelas V, pemanfaatan media pada materi kegiatan ekonomi sebaiknya mengikuti beberapa prinsip. Pertama, media harus kontekstual, artinya dekat dengan realitas yang dikenali siswa. Kedua, media harus sederhana tetapi informatif, sehingga tidak membebani siswa dengan detail yang berlebihan. Ketiga, media harus mendorong

interaksi, bukan hanya tontonan pasif. Keempat, media perlu diintegrasikan dengan kegiatan berpikir tingkat dasar hingga menengah, seperti mengelompokkan, membandingkan, menjelaskan sebab-akibat, dan menarik kesimpulan.

3. Kelebihan dan Tantangan Implementasi

a. Kelebihan pedagogis

Apabila prinsip-prinsip tersebut diterapkan, maka desain pembelajaran yang direkomendasikan untuk materi kegiatan ekonomi kelas V adalah sebagai berikut. Tahap awal pembelajaran dapat dimulai dengan gambar, foto, atau poster tentang aktivitas ekonomi di lingkungan sekitar siswa. Tahap berikutnya, guru menayangkan video singkat atau animasi mengenai alur produksi, distribusi, dan konsumsi. Setelah itu, siswa diajak berdiskusi dalam kelompok untuk menganalisis contoh kasus sederhana, misalnya perjalanan beras dari petani ke rumah tangga atau alur penjualan ikan dari nelayan ke pasar. Pada tahap akhir, guru dapat menggunakan media permainan, kuis interaktif, atau lembar aktivitas untuk menguatkan konsep.

b. Tantangan praktis

Bila ditarik lebih jauh, sintesis literatur ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi memerlukan media yang berlapis. Media visual membantu membangun representasi awal. Media audio visual membantu menghidupkan proses. Multimedia interaktif membantu eksplorasi mandiri. Media permainan membantu penguatan. Sementara media kontekstual berbasis lingkungan dan budaya lokal membantu menanamkan kebermaknaan. Sintesis ini memperlihatkan bahwa kekuatan utama media pembelajaran terletak pada kemampuannya menghubungkan konsep ekonomi dengan pengalaman sosial siswa secara langsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan berbagai media pembelajaran memberikan kontribusi nyata terhadap kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media visual, audio visual, video kontekstual, poster, dan media berbasis budaya lokal sama-sama memiliki potensi untuk meningkatkan perhatian, minat,

motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa. Namun, efektivitas media tidak ditentukan oleh tingkat kecanggihan media, melainkan oleh kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, isi materi, serta kondisi kelas.

Pada materi kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar, media yang paling relevan adalah media yang mampu memvisualisasikan proses, menghadirkan contoh konkret dari kehidupan sehari-hari, dan mendorong keaktifan siswa dalam mengamati, berdiskusi, serta menyimpulkan. Oleh karena itu, kombinasi poster atau gambar kontekstual, video pembelajaran singkat, dan media penguatan interaktif atau permainan lebih direkomendasikan daripada penggunaan satu media secara tunggal. Kombinasi ini memungkinkan siswa memahami konsep kegiatan ekonomi secara bertahap, sistematis, dan bermakna.

Kajian ini merekomendasikan agar guru sekolah dasar tidak hanya memilih media berdasarkan ketersediaan alat, tetapi juga berdasarkan analisis kebutuhan materi dan karakteristik peserta didik. Kajian lanjutan dapat diarahkan pada

pengujian kombinasi media yang paling efektif untuk materi kegiatan ekonomi kelas V di berbagai konteks sekolah, terutama dengan mempertimbangkan temuan tentang efektivitas video kontekstual, poster, dan kendala implementasi media di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Barokah, T., Sapriani, M., Cahyani, V.

J., Astin, H., Negara, M. C., Melany, S. D., Sofwan, M., & Khoirunnisa. (2025). Kesulitan guru dalam mengoptimalkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).

Lakari, F., Ismail, F., & Syah, I. (2021).

Upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar. *JEER: Journal of Elementary Educational Research*, 1(2), 49–55.

Lanmai, S. R., & Hardini, A. T. A.

(2022). Efektivitas media pembelajaran visual untuk meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran IPS di kelas IV

SD. *JlIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 5127–5133.

Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh,

D. A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Google Slide pada muatan IPS materi sikap kepahlawanan dan patriotisme di kelas IV sekolah dasar. *EJT (Educational Technology Journal)*, 1(2), 54–65.

Makalalag, D. R., Mutmainah, & Anuli,

W. Y. (2021). Penggunaan media video edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS sekolah dasar. *JEER: Journal of Elementary Educational Research*, 1(2), 68–78.

Maysella, Y. G., Imam, S., & Cholifah,

P. S. (2021). Perbandingan hasil belajar siswa melalui penggunaan media poster berbasis PPT interaktif dan media video animasi pada muatan IPS kelas IV di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 1(8), 682–687.

Permana, I. M. A. D., Sujana, I. W., &

Wulandari, I. G. A. A. (2022). Video pembelajaran Subak Jatiluwih berbasis Tri Hita

- Karena muatan IPS sebagai media efektif untuk siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 66–79.
- Pingge, H. D., & Haingu, R. M. (2020). Kain tenun ikat sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar. *JIPSINDO*, 7(1), 22–43.
- Rahman, R., Jabri, U., & Suparman. (2024). Peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV melalui penggunaan media poster di UPT SDN 90 Pinrang. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 644–655.
- Salamah, S., Wiramanggala, A. N., Aprilianti, A. D., Tunissa, I. F., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan media audio-visual IPS. *JIPSINDO*, 9(2), 145–153.
- Syafitri, N. R., Ananda, R., Rizal, M. S., Surya, Y. F., & Mufarizuddin. (2024). Analisis sumber dan media pembelajaran terhadap pencapaian tujuan pembelajaran IPS di SDN 014 Kumantan. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(2), 39–50.
- Widiastuti, L., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(001 Desemb), 563–572.
- Wijaya, A., Akhbar, T., & Dedy, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran audio visual menggunakan Sparkol Video Scribe pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 662–669.
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia interaktif berorientasi model cooperative learning pada mata pelajaran IPS untuk kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2).
- Yusnaldi, E., Pramayshela, A., Zahratunnisa, E., Qadaria, L., Pulungan, R. M. I., & Rianti, T. D. (2023). Pemanfaatan media audiovisual pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Jurnal Pendidikan Tambusai,
7(3), 29008–29012.