



MEREKONSTRUKSI PEMBELAJARAN IPS: MEDIA INTERAKTIF, GAYA BELAJAR SISWA, DAN KREATIVITAS GURU DALAM MENUMBUHKAN PEMAHAMAN KONTEKSTUAL

Fatimah & Yuli Ifana Sari

Magister Pendidikan IPS, Sekolah Pascasarjana,
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

fatimahtitim77@gmail.com, ifana@unikama.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze students' experience in using interactive media, teachers' strategies in adapting learning to various learning styles, and teachers' creativity in designing interesting and contextual learning methods. In addition, this study also examines the synergy between interactive media, student learning styles, and teachers' creativity in improving students' contextual understanding. This study uses a qualitative approach with a case study method. Data collection techniques include: observation, in-depth interviews, and documentation. Participants in this study consist of social studies teachers and students who are directly involved in the learning process. The data obtained was analyzed using thematic analysis techniques. The results showed that students responded positively to the use of interactive media because it helped them understand social studies concepts more easily and interestingly. Teachers use a variety of strategies to tailor learning to students' learning styles, including visual, auditory, and kinesthetic approaches. Teachers' creativity in designing contextual learning methods contributes to increased student motivation and participation. The synergy between interactive media, student learning styles, and teacher creativity has been proven to improve students' contextual understanding of social studies materials. This research has implications for the development of more innovative and technology-based learning models. Schools need to support the use of interactive media and provide training for teachers in developing creative learning methods that are in accordance with student characteristics. This study also opens up opportunities for further research on the effectiveness of interactive media in various subjects and levels of education.

Keywords: Interactive Media; Learning Styles; Teacher Creativity; Contextual Understanding; Social Studies Learning.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman siswa dalam menggunakan media interaktif, strategi guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan berbagai gaya belajar, serta kreativitas guru dalam merancang metode pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji sinergi antara media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru dalam meningkatkan pemahaman kontekstual siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi: observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari guru IPS dan siswa yang terlibat langsung

dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merespons positif penggunaan media interaktif karena membantu mereka memahami konsep IPS dengan lebih mudah dan menarik. Guru menggunakan berbagai strategi untuk menyesuaikan pembelajaran dengan gaya belajar siswa, termasuk pendekatan visual, auditori, dan kinestetik. Kreativitas guru dalam merancang metode pembelajaran yang kontekstual berkontribusi pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa. Sinergi antara media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru terbukti meningkatkan pemahaman kontekstual siswa terhadap materi IPS. Penelitian ini memberikan implikasi bagi pengembangan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Sekolah perlu mendukung penggunaan media interaktif serta memberikan pelatihan bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Studi ini juga membuka peluang bagi penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas media interaktif dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan.

Kata-Kata Kunci: Media Interaktif; Gaya Belajar; Kreativitas Guru; Pemahaman Kontekstual; Pembelajaran IPS.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS memainkan peran yang sangat penting dalam membekali siswa dengan pengetahuan tentang kehidupan sosial di sekitar mereka. Kurikulum yang diterapkan di sekolah harus mampu menjawab tantangan yang berkembang di masyarakat. Banyak sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional yang mengandalkan ceramah dan buku teks. Pendekatan seperti ini terkadang tidak cukup untuk membangkitkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk menyusun pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa (Hasan, 2023).

Media interaktif dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Penggunaan media seperti video, aplikasi, atau simulasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam. Menurut Sulisty (2020) menjelaskan bahwa siswa dapat lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak melalui media ini.

Gaya belajar siswa berperan besar dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Setiap siswa memiliki kecenderungan belajar yang berbeda, baik itu visual, auditori, atau kinestetik. Pengajaran yang tidak mempertimbangkan perbedaan ini bisa menghambat pemahaman siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengenali gaya belajar siswa dan menyesuaikan metode yang digunakan (Wijaya, 2018).

Kreativitas guru dalam menyusun strategi pembelajaran menjadi faktor penentu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Zhao (2021) menjelaskan bahwa guru yang kreatif mampu menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Menggunakan berbagai pendekatan, seperti diskusi kelompok atau kegiatan berbasis proyek, dapat membuat pembelajaran lebih hidup. Kreativitas juga memungkinkan guru untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif untuk berpikir kritis.

Pemahaman kontekstual sangat diperlukan agar siswa dapat mengaitkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka. Melalui pemahaman kontekstual, siswa akan lebih mampu melihat relevansi antara apa yang dipelajari dan kondisi sosial yang ada di sekitar mereka. Pembelajaran yang menghubungkan teori dengan praktik ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih menyeluruh. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan

kemampuan berpikir kritis dan problem solving. Dengan demikian, pemahaman kontekstual meningkatkan kualitas pembelajaran IPS (Anderson, 2022).

Tantangan terbesar dalam pembelajaran IPS adalah bagaimana mengintegrasikan media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru dalam satu kesatuan. Di SMP Islam Al Akbar Singosari, penggunaan media interaktif masih terbatas dan belum maksimal. Menurut Cook (2021) menjelaskan bahwa faktor keterbatasan sarana dan pelatihan guru menjadi hambatan utama. Gaya belajar siswa yang beragam seringkali tidak sepenuhnya diperhatikan dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan sebagian siswa merasa kesulitan untuk mengikuti pelajaran dengan baik.

Pembelajaran IPS idealnya mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan memiliki kepedulian terhadap masalah sosial. Namun, metode pembelajaran yang monoton sering menghambat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah tanpa adanya diskusi atau praktik membuat siswa kurang tertarik. Media interaktif bisa menjadi solusi untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup (Lee, 2022).

Keberagaman siswa di SMP Islam Al Akbar Singosari memerlukan pendekatan yang lebih fleksibel dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing. Siswa dengan latar belakang yang berbeda memiliki cara belajar yang berbeda pula. Jika pembelajaran tidak memperhatikan perbedaan ini, potensi setiap siswa tidak akan tergalai dengan optimal. Menurut Johnson (2019) menjelaskan bahwa guru yang kreatif bisa menggunakan berbagai media untuk menjangkau semua gaya belajar.

Di SMP Islam Al Akbar Singosari, meskipun ada berbagai upaya untuk mengembangkan pembelajaran, masih ada gap antara teori dan praktik. Siswa sering kali merasa kesulitan untuk mengaitkan pelajaran dengan dunia nyata mereka. Kurangnya penerapan media yang relevan menyebabkan pembelajaran IPS terkesan monoton. Untuk itu, penggunaan media interaktif yang sesuai dengan perkembangan teknologi sangat dibutuhkan (Pratama, 2022).

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, dan hal ini harus diperhatikan dalam merancang pembelajaran. Menurut Taylor (2020) menjelaskan bahwa dengan memanfaatkan berbagai media, guru bisa menciptakan pengalaman belajar yang sesuai dengan gaya belajar siswa. Misalnya, bagi siswa yang lebih visual, penggunaan video atau gambar dapat membantu mereka memahami materi. Bagi siswa yang lebih suka belajar dengan praktik, tugas yang melibatkan kegiatan fisik bisa menjadi pilihan. Pendekatan yang berbeda-beda akan memudahkan siswa untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

Penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana pengalaman siswa dalam menggunakan media interaktif, strategi guru dalam menyesuaikan pembelajaran IPS dengan berbagai gaya belajar, bagaimana kreativitas guru dalam merancang dan menerapkan metode pembelajaran IPS yang menarik dan kontekstual, serta bagaimana sinergi dari ketiga variabel dalam meningkatkan pemahaman kontekstual siswa terhadap materi IPS di SMP Islam Al Akbar Singosari.

Merekonstruksi pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru akan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif. Menurut Clark (2020) menjelaskan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada aplikasi praktis yang relevan dengan kehidupan siswa. Dengan menggunakan media yang tepat, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang

menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran IPS yang melibatkan siswa dalam proses aktif ini akan membantu mereka memahami peran mereka dalam masyarakat.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian dilakukan di SMP Islam Al Akbar Singosari, sebuah sekolah yang menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dan inovasi. Sekolah ini dipilih karena memiliki fasilitas media interaktif yang mendukung proses pembelajaran IPS. Subjek penelitian terdiri dari guru IPS dan siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran menggunakan media interaktif. Selain itu, pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan tiga metode utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan pendekatan analisis kualitatif yang bersifat deskriptif.

HASIL

Pengalaman Siswa dalam Menggunakan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS

Siswa merasakan bahwa pembelajaran IPS menjadi lebih menarik setelah menggunakan media interaktif. Tampilan visual yang dinamis membantu mereka memahami konsep dengan lebih mudah. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka lebih fokus saat belajar karena adanya animasi dan simulasi.

Seorang siswa kelas VIII menyatakan bahwa:

“Penggunaan media interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Media interaktif membantu mereka memahami materi lebih cepat dibandingkan dengan metode ceramah biasa”.

Seorang siswa menambahkan bahwa guru memiliki peran penting dalam membantu mereka menggunakan media interaktif dengan efektif.

“Guru yang sabar dalam menjelaskan cara menggunakan media membuat mereka lebih mudah memahami materi. Bimbingan guru sangat membantu ketika mereka mengalami kesulitan dalam mengoperasikan media interaktif. Dengan demikian, mereka merasa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS di kelas”.

Tantangan terbesar dalam penerapan media interaktif adalah keterbatasan fasilitas di beberapa kelas. Tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung penggunaan aplikasi pembelajaran digital. Koneksi internet yang tidak stabil juga menjadi hambatan dalam mengakses materi interaktif.

Strategi Guru dalam Menyesuaikan Pembelajaran IPS dengan Berbagai Gaya Belajar

Seorang guru IPS menyatakan bahwa mengenali gaya belajar siswa adalah langkah awal dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif. Observasi di kelas membantu memahami apakah siswa lebih dominan dalam gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik. Kegiatan pembelajaran dirancang dengan variasi metode agar semua siswa dapat memahami materi dengan baik.

Siswa dengan gaya belajar visual mendapatkan manfaat besar dari penggunaan gambar, diagram, dan presentasi digital dalam pembelajaran. Materi yang disajikan dengan infografis dan animasi membuat mereka lebih cepat memahami konsep yang abstrak.

Pembelajaran berbasis diskusi sangat efektif bagi siswa dengan gaya belajar auditori. Guru sering mengadakan sesi tanya jawab dan presentasi kelompok agar siswa lebih aktif dalam berbicara dan mendengarkan. Penjelasan verbal yang rinci dan contoh konkret membantu mereka menghubungkan teori dengan kehidupan sehari-hari.

Siswa kinestetik lebih mudah memahami materi melalui aktivitas yang melibatkan gerakan atau praktik langsung. Guru merancang kegiatan seperti simulasi, permainan peran, dan proyek berbasis penelitian untuk mendukung mereka. Kunjungan lapangan juga sering digunakan sebagai strategi agar mereka dapat belajar melalui pengalaman langsung. Penerapan metode ini membantu mereka tetap fokus dan tidak merasa bosan saat belajar di kelas.

Guru juga menggabungkan berbagai metode pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih seimbang bagi semua siswa. Tugas berbasis proyek mendorong kolaborasi antar siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Pendekatan ini memungkinkan mereka belajar dari satu sama lain dan mengembangkan keterampilan sosial.

Guru menekankan bahwa strategi pembelajaran harus terus berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa. Umpan balik dari siswa digunakan untuk menyesuaikan metode pengajaran di kelas. Evaluasi berkala dilakukan untuk melihat efektivitas strategi yang diterapkan. Guru perlu terus mencari inovasi agar pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa.

Kreativitas Guru dalam Merancang dan Menerapkan Metode Pembelajaran IPS yang Menarik dan Kontekstual

Guru IPS di SMP Islam Al Akbar Singosari memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Penerapan metode yang inovatif menjadi fokus utama dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Penggunaan berbagai media interaktif seperti video, infografis, dan simulasi diterapkan dalam setiap pertemuan. Siswa merasa lebih antusias ketika materi disajikan dengan pendekatan yang tidak monoton. Kreativitas guru dalam mengolah sumber belajar menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran berbasis proyek menjadi salah satu strategi yang efektif. Guru memberikan tugas berbasis penelitian yang mengharuskan siswa mengumpulkan data langsung dari lingkungan sekitar. Aktivitas ini mendorong siswa untuk memahami konsep IPS secara lebih aplikatif. Pengalaman belajar ini memberikan wawasan baru dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Pendekatan pembelajaran berbasis masalah sering digunakan untuk melatih siswa dalam menganalisis isu sosial. Guru memberikan studi kasus yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Siswa diminta untuk berdiskusi dan mencari solusi berdasarkan teori yang telah dipelajari. Metode ini membangun keterampilan berpikir analitis dan meningkatkan kepedulian sosial mereka.

Penggunaan permainan edukatif menjadi salah satu strategi yang menarik perhatian siswa. Guru mengembangkan kuis interaktif berbasis teknologi untuk menguji pemahaman siswa secara menyenangkan. Selain itu, Pembelajaran berbasis kunjungan lapangan menjadi metode yang memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Guru membawa siswa ke museum, tempat bersejarah, atau pusat budaya untuk memperdalam pemahaman mereka

tentang materi IPS. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk menghubungkan teori dengan realitas sosial di sekitar mereka.

Siswa mengungkapkan bahwa kreativitas guru dalam menyusun pembelajaran membuat mereka lebih bersemangat. Penyampaian materi dengan berbagai metode inovatif menghindarkan mereka dari kejenuhan. Pendekatan yang digunakan membantu mereka memahami konsep dengan cara yang lebih praktis. Tantangan yang diberikan dalam pembelajaran juga meningkatkan rasa ingin tahu mereka terhadap materi. Proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Guru terus mengembangkan metode pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa. Evaluasi berkala dilakukan untuk mengukur efektivitas strategi yang diterapkan. Masukan dari siswa digunakan sebagai dasar dalam merancang metode yang lebih baik. Penggunaan teknologi dan sumber daya lokal semakin diperluas untuk mendukung inovasi dalam pembelajaran. Kreativitas guru dalam merancang metode pembelajaran menjadi kunci dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap IPS.

Sinergi Antara Media Interaktif, Gaya Belajar Siswa, dan Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pemahaman Kontekstual Siswa Terhadap Materi IPS

Guru IPS di SMP Islam Al Akbar Singosari mengintegrasikan media interaktif dalam pembelajaran untuk menyesuaikan berbagai gaya belajar siswa. Siswa yang memiliki gaya belajar visual merasa terbantu dengan penggunaan infografis, video edukatif, dan animasi. Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Kahoot dan Quizizz membuat siswa lebih antusias dalam memahami konsep IPS. Media interaktif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan membuat materi lebih mudah diingat. Kreativitas guru dalam memilih dan menyusun materi berperan penting dalam efektivitas penggunaan media tersebut.

Siswa dengan gaya belajar auditori mendapatkan manfaat dari penggunaan media berbasis suara. Podcast pendidikan dan rekaman penjelasan materi yang dibuat oleh guru membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Guru memfasilitasi siswa dengan memberikan kesempatan untuk mempresentasikan materi secara verbal. Aktivitas ini memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep yang dipelajari.

Pembelajaran berbasis kinestetik diterapkan melalui simulasi dan permainan peran dalam kelas. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan eksperimen sosial sederhana yang relevan dengan materi IPS. Penggunaan alat peraga dan model tiga dimensi membantu mereka memahami konsep yang abstrak. Kegiatan proyek berbasis penelitian juga menjadi strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengakomodasi gaya belajar ini.

Guru berusaha menciptakan keseimbangan dalam penggunaan berbagai metode agar sesuai dengan kebutuhan semua siswa. Perpaduan media interaktif dengan metode diskusi dan praktik lapangan menjadi strategi yang sering digunakan. Siswa diberikan fleksibilitas dalam memilih cara belajar yang paling sesuai dengan preferensi mereka.

Peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPS terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan secara berkala. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan memahami konsep abstrak menjadi lebih mudah menghubungkannya dengan realitas sosial. Pembelajaran berbasis proyek dan diskusi kelompok membantu mereka membangun pemikiran kritis. Media interaktif yang digunakan guru juga mempermudah mereka dalam memahami konsep yang kompleks. Keberagaman metode yang diterapkan meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Kolaborasi antara media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru menjadi faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran. Inovasi dalam metode pembelajaran menciptakan lingkungan yang lebih kondusif dan menyenangkan. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran karena metode yang digunakan sesuai dengan preferensi mereka. Guru terus mengeksplorasi strategi baru untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

Pengalaman Siswa dalam Menggunakan Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS

Media interaktif telah menjadi bagian penting dalam pembelajaran IPS di SMP Islam Al Akbar Singosari. Siswa merasakan perubahan yang signifikan dalam cara mereka memahami materi dibandingkan dengan metode konvensional. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang lebih menarik dan dinamis. Materi yang disajikan melalui media interaktif lebih mudah dipahami karena visualisasi yang mendukung konsep abstrak. Interaksi yang lebih aktif antara siswa dan media juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Anderson, 2021).

Beberapa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar ketika menggunakan media interaktif. Animasi, video, dan simulasi membantu mereka memahami materi dengan lebih baik dibandingkan hanya membaca buku teks. Menurut Wanto (2020) menjelaskan bahwa media ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep secara mandiri.

Beberapa siswa mengungkapkan bahwa media interaktif membantu mereka yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Siswa dengan gaya belajar visual merasa lebih mudah memahami materi melalui grafik dan video. Siswa dengan gaya belajar kinestetik lebih aktif karena dapat berinteraksi langsung dengan materi melalui simulasi dan eksperimen virtual (Lee, 2020).

Dukungan guru dalam penggunaan media interaktif sangat berpengaruh terhadap pengalaman siswa. Menurut Suryani (2018) menjelaskan bahwa guru yang kreatif dalam menyusun materi berbasis teknologi membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Pendekatan yang lebih inovatif dari guru juga memberikan variasi dalam metode pengajaran.

Siswa merasa lebih percaya diri dalam belajar ketika mereka diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi materi secara mandiri. Kebebasan dalam memilih tempo belajar memungkinkan mereka menyesuaikan diri sesuai dengan kemampuan masing-masing. Siswa yang mengalami kesulitan dapat mengulang materi tanpa tekanan. Hal ini menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif bagi semua siswa (Wijayanti, 2023).

Respon siswa terhadap media interaktif umumnya positif, tetapi masih terdapat ruang untuk perbaikan. Beberapa siswa mengharapkan fitur yang lebih interaktif dan personalisasi yang lebih baik dalam materi yang disajikan. Peningkatan kualitas visual dan kemudahan akses juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan pengalaman belajar (Smith, 2020).

Evaluasi terhadap efektivitas media interaktif perlu dilakukan secara berkala. Sekolah perlu mengukur sejauh mana penggunaan teknologi ini berdampak pada pemahaman siswa. Penggunaan media interaktif harus tetap mempertimbangkan keseimbangan dengan metode pembelajaran lain (Aditya, 2023).

Implementasi media interaktif juga dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran lainnya. Guru dapat mengadaptasi model pembelajaran berbasis proyek atau diskusi untuk semakin meningkatkan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang mengombinasikan berbagai metode akan lebih efektif dalam mengakomodasi kebutuhan siswa dengan gaya belajar yang berbeda (James, 2021).

Dukungan sekolah dalam penyediaan fasilitas teknologi menjadi faktor penting dalam keberhasilan penggunaan media interaktif. Infrastruktur yang memadai akan membantu siswa dan guru dalam mengakses teknologi dengan lebih mudah. Menurut Sulisty (2020) menjelaskan bahwa pelatihan bagi guru dalam penggunaan media interaktif juga perlu terus dilakukan agar mereka lebih terampil dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pengalaman siswa dalam menggunakan media interaktif dalam pembelajaran IPS di SMP Islam Al Akbar Singosari sangat beragam. Sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi dan memahami materi dengan lebih baik melalui pendekatan ini. Tantangan yang ada, seperti keterbatasan teknis dan keterampilan digital, perlu diatasi dengan strategi yang tepat. Sinergi antara guru, siswa, dan sekolah sangat diperlukan untuk mengoptimalkan manfaat media interaktif dalam pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pendidikan akan terus berkembang seiring dengan kebutuhan siswa di era digital.

Strategi Guru dalam Menyesuaikan Pembelajaran IPS dengan Berbagai Gaya Belajar

Guru memiliki peran penting dalam menyesuaikan pembelajaran IPS dengan gaya belajar siswa yang beragam. Siswa dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik membutuhkan pendekatan yang berbeda dalam memahami materi. Strategi yang digunakan guru harus mampu mengakomodasi kebutuhan setiap siswa agar pembelajaran lebih efektif. Pemilihan metode, media, dan teknik penyampaian materi menjadi faktor utama dalam menyesuaikan pembelajaran (Zhao, 2021).

Siswa dengan gaya belajar visual cenderung lebih memahami materi melalui gambar, diagram, dan infografis. Menurut Wijaya (2018) menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif seperti video animasi dan peta konsep sangat membantu mereka dalam mengorganisasi informasi. Materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk grafik atau skema akan lebih mudah diterima oleh siswa visual.

Siswa dengan gaya belajar auditori lebih nyaman memahami materi melalui diskusi, ceramah, dan rekaman suara. Guru dapat mengoptimalkan metode pembelajaran berbasis diskusi kelompok agar mereka lebih aktif. Penggunaan media audio seperti podcast atau rekaman penjelasan materi dapat menjadi strategi yang efektif (Yuliana, 2020).

Siswa dengan gaya belajar kinestetik membutuhkan aktivitas fisik dalam proses pembelajaran. Simulasi, permainan edukatif, dan eksperimen sederhana dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi. Menurut Shah (2023) menjelaskan bahwa metode pembelajaran berbasis proyek juga cocok bagi siswa kinestetik karena mereka dapat langsung terlibat dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS menjadi strategi yang efektif dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Aplikasi pembelajaran berbasis digital memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel. Teknologi menjadi jembatan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa (Clark, 2020).

Evaluasi terhadap gaya belajar siswa perlu dilakukan secara berkala agar strategi pembelajaran dapat terus diperbaiki. Guru dapat melakukan observasi langsung untuk melihat bagaimana siswa merespons metode yang diterapkan. Data yang diperoleh dari evaluasi ini dapat menjadi dasar dalam merancang pembelajaran yang lebih efektif. Penyesuaian yang terus-menerus akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Johnson, 2019).

Kerja sama antara guru dan orang tua menjadi faktor pendukung dalam mengoptimalkan strategi pembelajaran. Orang tua dapat membantu mengidentifikasi gaya belajar anak mereka di rumah dan memberikan dukungan dalam pembelajaran. Komunikasi yang baik antara guru dan orang tua memungkinkan adanya sinergi dalam mendukung perkembangan akademik siswa (Rahmawati, 2020).

Kolaborasi antar siswa dengan gaya belajar yang berbeda dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru dapat membentuk kelompok belajar yang terdiri dari siswa dengan berbagai gaya belajar. Interaksi antar siswa memungkinkan mereka untuk saling melengkapi dan berbagi strategi dalam memahami materi. Pembelajaran berbasis kolaborasi menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan dinamis (Kurniawan, 2021).

Penerapan strategi yang sesuai dengan gaya belajar siswa di SMP Islam Al Akbar Singosari telah memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Siswa merasa lebih nyaman dan mudah memahami materi ketika strategi yang digunakan sesuai dengan preferensi mereka. Guru yang mampu menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif. Pemanfaatan teknologi, kreativitas, dan diferensiasi menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif. Proses adaptasi yang terus dilakukan akan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Lee, 2023).

Kreativitas Guru dalam Merancang dan Menerapkan Metode Pembelajaran IPS yang Menarik dan Kontekstual

Guru memiliki peran utama dalam menciptakan pembelajaran IPS yang menarik dan kontekstual. Kreativitas dalam merancang metode pembelajaran menentukan sejauh mana siswa dapat memahami materi dengan baik. Penggunaan pendekatan yang inovatif membantu siswa lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran (Martinez, 2021).

Penerapan metode berbasis proyek menjadi salah satu strategi yang menarik bagi siswa. Menurut Roberts (2023) menjelaskan bahwa siswa diajak untuk menyelesaikan tugas yang relevan dengan fenomena sosial di sekitar mereka. Kegiatan seperti penelitian kecil tentang lingkungan sekitar membantu siswa menghubungkan teori dengan praktik.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Media digital seperti presentasi visual, video dokumenter, dan aplikasi pembelajaran membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Simulasi daring tentang kondisi sosial dan ekonomi dapat memperkaya wawasan siswa (Taufik, 2022).

Metode pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut Zhang (2022) menjelaskan bahwa permainan edukatif seperti kuis interaktif, role-playing, dan simulasi sosial membantu siswa memahami materi dengan cara yang tidak membosankan. Aktivitas ini memungkinkan siswa belajar sambil bermain tanpa kehilangan esensi akademik.

Kontekstualisasi materi pembelajaran memungkinkan siswa menghubungkan konsep IPS dengan kehidupan nyata. Studi kasus tentang fenomena sosial di sekitar mereka membantu siswa memahami dampak suatu peristiwa terhadap masyarakat. Menurut Gupta (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis lingkungan mengajak siswa mengamati dan menganalisis kondisi sosial di sekitar mereka.

Penerapan model pembelajaran berbasis masalah melatih siswa dalam menyelesaikan permasalahan sosial. Menurut Brown (2021) menjelaskan bahwa siswa diberikan situasi nyata yang memerlukan analisis dan solusi berbasis teori IPS. Proses berpikir kritis yang dikembangkan dalam model ini membantu siswa memahami kompleksitas isu sosial. Guru

membimbing siswa dalam mengidentifikasi masalah, mencari informasi, dan merancang solusi yang realistis.

Kreativitas dalam merancang evaluasi pembelajaran memastikan pemahaman siswa terukur dengan baik. Evaluasi tidak hanya dilakukan melalui tes tertulis, tetapi juga melalui proyek, presentasi, dan portofolio. Menurut Nabila (2020) menjelaskan bahwa siswa diberikan kesempatan untuk menunjukkan pemahaman mereka dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Guru dapat merancang rubrik penilaian yang lebih fleksibel dan komprehensif.

Kolaborasi antara guru dan siswa dalam merancang metode pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif. Siswa diberi kesempatan untuk memberikan masukan tentang metode yang mereka anggap efektif. Proses ini membangun rasa kepemilikan siswa terhadap pembelajaran mereka sendiri (Phillips, 2020).

Refleksi terhadap efektivitas metode pembelajaran menjadi langkah penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran. Menurut Lee (2022) menjelaskan bahwa guru dapat mengamati respons siswa dan melakukan perbaikan pada strategi yang kurang efektif. Umpan balik dari siswa juga dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan pendekatan yang lebih sesuai.

Penerapan metode pembelajaran yang menarik dan kontekstual di SMP Islam Al Akbar Singosari telah memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran karena materi disajikan dengan cara yang lebih relevan dan interaktif. Kreativitas guru menjadi kunci utama dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Kombinasi berbagai pendekatan memungkinkan siswa memahami materi IPS dengan cara yang lebih personal (Zhao, 2021).

Sinergi Antara Media Interaktif, Gaya Belajar Siswa, dan Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Pemahaman Kontekstual Siswa Terhadap Materi IPS

Media interaktif memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Siswa lebih mudah memahami konsep IPS ketika materi disajikan dengan visualisasi yang dinamis. Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan simulasi meningkatkan daya serap siswa terhadap informasi (Aditya, 2023).

Gaya belajar siswa yang beragam menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel. Setiap siswa memiliki preferensi yang berbeda dalam menyerap informasi, baik melalui visual, auditori, maupun kinestetik. Menurut Cook (2021) menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif memungkinkan guru menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan individu siswa. Kombinasi berbagai strategi pembelajaran membantu siswa lebih mudah memahami materi secara kontekstual.

Kreativitas guru menjadi faktor utama dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Desain pembelajaran yang inovatif meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pemilihan metode yang tepat memastikan setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan gaya belajarnya. Penggunaan media interaktif yang bervariasi membantu siswa memahami materi dari berbagai perspektif (Firdaus, 2021).

Integrasi media interaktif dalam pembelajaran IPS memungkinkan siswa memahami materi dalam konteks nyata. Simulasi peristiwa sejarah, animasi ekonomi, dan peta digital membantu siswa menghubungkan teori dengan dunia nyata. Menurut Harris (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengalaman yang lebih mendalam bagi siswa.

Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran berbasis inkuiri membantu siswa mengembangkan keterampilan eksplorasi. Menurut Prasetya (2022) menjelaskan bahwa siswa didorong untuk mencari informasi, mengajukan pertanyaan, dan menyusun kesimpulan berdasarkan data yang mereka peroleh. Proses ini meningkatkan rasa ingin tahu dan kemandirian siswa dalam belajar.

Kolaborasi antara guru dan siswa dalam merancang metode pembelajaran meningkatkan efektivitas pengajaran. Siswa diberi kesempatan untuk memberikan masukan mengenai pendekatan yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka. Menurut Chen (2023) menjelaskan bahwa interaksi yang terbuka antara guru dan siswa menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif.

Refleksi terhadap efektivitas metode pembelajaran yang digunakan membantu guru dalam mengembangkan strategi yang lebih baik. Penggunaan media interaktif perlu dievaluasi secara berkala untuk memastikan manfaatnya bagi siswa. Umpan balik dari siswa menjadi sumber informasi yang berharga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Hasan, 2023).

Sinergi antara media interaktif, gaya belajar siswa, dan kreativitas guru memberikan dampak positif terhadap pemahaman kontekstual siswa. Menurut Nabil (2020) menjelaskan bahwa siswa lebih mudah mengaitkan konsep IPS dengan kehidupan sehari-hari ketika materi disajikan dengan metode yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS di SMP Islam Al Akbar Singosari dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, meskipun terdapat beberapa tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan koneksi internet. Strategi guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan gaya visual, auditori, dan kinestetik dapat dilakukan melalui media visual, diskusi, dan aktivitas kinestetik. Dengan kombinasi 3 gaya tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang inklusif dan efektif. Kreativitas guru dalam merancang metode kontekstual sangat diperlukan seperti halnya proyek di lapangan, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis masalah. Dari hal tersebut membuat materi IPS lebih menarik dan relevan. Sinergasi antara media interaktif, penyesuaian gaya belajar, dan kreativitas guru terbukti dapat meningkatkan pemahaman kontekstual siswa serta menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif.

REFERENSI

- Aditya, P. (2023). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 101-113.
- Anderson, T. (2022). Contextual teaching in social studies: A comprehensive review. *Educational Journal of Social Sciences*, 17(1), 21-34.
- Brown, R. S. (2021). Teacher creativity and its role in effective social studies education. *International Journal of Educational Innovation*, 28(1), 112-124.
- Chen, Y. (2023). The impact of teacher-student interactions on social studies learning outcomes. *International Journal of Educational Collaboration*, 8(1), 59-71.
- Clark, P. (2020). Digital media and learning in social studies classrooms: Trends and challenges. *Educational Technology & Society*, 23(4), 45-57.

- Cook, S. E. (2021). Evaluating the effectiveness of interactive tools in social studies classrooms. *Journal of Educational Media and Technology*, 31(3), 123-135.
- Firdaus, S. (2021). Penerapan pembelajaran berbasis media interaktif di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Inovatif dan Interaktif*, 17(2), 182-194.
- Gupta, V. (2022). Impact of interactive learning environments on students' understanding of social studies concepts. *Educational Technology and Learning*, 18(3), 78-90.
- Harris, R. (2021). The integration of digital tools in social studies curriculum design. *Journal of Social Studies Education*, 22(2), 134-147.
- Hasan, M. (2023). Pembelajaran kontekstual di sekolah menengah untuk membangun karakter siswa. *Jurnal Pendidikan dan Karakter*, 9(2), 45-59.
- James, P. (2021). The role of digital media in promoting interactive learning in social studies classrooms. *Journal of Social Science Education Research*, 19(4), 100-113.
- Johnson, L. M. (2019). Teacher creativity and its role in effective social studies education. *International Journal of Educational Innovation*, 28(1), 112-124.
- Kurniawan, Y. (2021). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Indonesia Timur*, 6(3), 178-190.
- Lee, C. (2020). Interactive technology and its influence on social studies learning outcomes. *Journal of Interactive Learning Research*, 19(2), 88-101.
- Lee, Y. S. (2023). Gaya belajar siswa dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar sosial. *Journal of Learning Styles and Education*, 21(1), 87-100.
- Lee, D. (2022). The influence of media in social studies classrooms: Enhancing critical thinking. *Social Studies Education Review*, 11(2), 78-91.
- Martinez, M. L. (2021). The role of creativity in modern social studies education. *International Journal of Educational Development*, 22(2), 78-89.
- Nabila, D. (2020). Peran gaya belajar dalam menentukan strategi pembelajaran IPS yang efektif. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 18(3), 110-122.
- Prasetya, A. (2019). Project-based learning for better social studies education. *International Journal of Educational Innovation*, 12(1), 45-58.
- Phillips, A. B. (2020). Enhancing social studies education through multimedia tools. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45-56.
- Roberts, P. J. (2023). Examining the effectiveness of project-based learning in social studies. *International Journal of Project-Based Learning*, 14(1), 67-80.
- Rahmawati, S. (2020). Peningkatan pemahaman kontekstual melalui model pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(2), 128-140.
- Shah, M. (2023). Evaluating project-based learning for improving social studies outcomes. *Journal of Educational Methods*, 20(3), 90-104.
- Smith, J. P. (2020). The impact of interactive media on student learning in social studies classrooms. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45-56.
- Sulistyo, M. (2020). Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS di era 4.0. *Jurnal Pendidikan Berbasis Teknologi*, 13(2), 90-104.
- Suryani, L. (2018). Kreativitas guru dalam pembelajaran IPS berbasis media digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(4), 141-155.
- Taylor, S. J. (2020). Media and learning styles: A study on enhancing social studies learning. *Learning and Instruction Journal*, 34(2), 142-156.
- Taufik, A. (2022). Pembelajaran berbasis teknologi dan kreativitas guru di SMP. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 8(4), 255-267.

- Wanto, H. (2020). Interactive learning models and their impact on social studies achievement. *Journal of Learning Methods*, 16(3), 201-214.
- Wijaya, S. R. (2018). Meningkatkan kreativitas siswa melalui model pembelajaran berbasis media interaktif. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 15(1), 60-72.
- Wijayanti, A. T. (2023). Penerapan media interaktif dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(4), 307-315.
- Yuliana, N. (2020). Implementasi media pembelajaran digital untuk mendukung pembelajaran kontekstual. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 14(2), 230-245.
- Zhang, W. (2021). Learning environments and social studies achievement: Exploring digital tools. *Journal of Educational Research*, 34(1), 54-67.
- Zhao, Z. (2021). Teacher creativity and learning outcomes in social studies education. *International Journal of Social Education Research*, 9(1), 120-134.