
Keterampilan Sosial dengan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Interaktif untuk Menghilangkan Bosan Pembelajaran IPS

Muhammad Risalan Uzhma

e-mail: 2010128110004@mhs.ulm.ac.id

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin

Abstrak

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam sebuah pendidikan tentunya tidak akan selalu yang mengalami pembelajaran yang mengasyikkan dan mudah dipahami. Namun juga, dapat terjadi pembelajaran yang membosankan. Dengan adanya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran yang interaktif dipergunakan untuk menumbuhkan keinginan dan minat yang sifatnya baru, motivasi, dan memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran yang mana dengan adanya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran ini tentunya diharapkan peserta didik memahami materi yang nantinya akan disampaikan dalam membuat pembelajaran IPS menjadi tidak membosankan dengan keterampilan sosial yang harus dimiliki tidak hanya oleh guru namun juga peserta didik. Tujuan penulisan karya ilmiah ini adalah untuk mengetahui integrasi keterampilan sosial dengan bahan ajar untuk menghilangkan rasa bosan pada pembelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini adalah metode studi pustaka, dengan teknik Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dengan media Google Scholar sebagai sumber utama dan data utama yang relevan dengan karya ilmiah, dan teknik analisis data dengan kegiatan yang pertama penelusuran sumber-sumber yang berasal dari jurnal-jurnal dari Google Scholar, yang kemudian diklasifikasikan sesuai dengan yang dibahas, selanjutnya pengolahan data berdasarkan dari sumber-sumber yang telah didapat, kemudian dilakukan interpretasi atau penafsiran dengan berpacu kepada sumber-sumber yang telah diolah sebelumnya, dan yang terakhir proses pembuatan simpulan. Hasil dari penulisan karya ilmiah ini adalah terdapat integrasi antara keterampilan sosial dengan bahan ajar yang dibantu dengan media pembelajaran interaktif yang digunakan sebagai penghilang rasa bosan dalam pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Keterampilan Sosial, Media Pembelajaran, Pembelajaran IPS

Abstract

The learning process carried out in an education course will not always experience learning that is fun and easy to understand. But also, boring learning can occur. With the existence of teaching materials coupled with interactive learning media used to foster new desires and interests, motivation, and provide experience in the learning process which with the existence of teaching materials coupled with learning media, of course. The purpose of writing this scientific paper is to find out the integration of social skills with teaching materials to relieve boredom in social studies learning. The method used in making this scientific paper is a literature study method, with data collection techniques carried out by literature study using Google Scholar media as the main source and main data relevant to scientific papers, and data analysis techniques with the first activity tracing sources which comes from journals from Google Scholar, which are then classified according to what is discussed, then data processing is based on the sources that have been obtained, then interpretation or interpretation is carried out by racing to sources that have been previously processed, and the last process conclusion making. The result of writing this scientific paper is that there is an integration between social skills and teaching materials assisted by interactive learning media that are used to relieve boredom in social studies learning.

Keywords: Teaching Materials, Social Skills, Learning Media, Social Studies Learning

Pendahuluan

Proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam sebuah pendidikan tentunya tidak akan selalu yang mengalami pembelajaran yang mengasyikkan dan mudah dipahami. Namun juga, dapat terjadi pembelajaran yang membosankan. Pembelajaran yang membosankan ditandai dengan materi pembelajaran yang cukup padat dengan kurangnya gambar sebagai pengetahuan untuk peserta didik selain itu juga dengan pemahaman materi yang dilakukan dengan hafalan, yang menyebabkan peserta didik menjadi tidak tertarik dan merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung, serta peserta didik menjadi pasif dan pembelajaran yang tidak efektif pun terjadi karena kurangnya partisipasi dari peserta didik dalam proses pembelajaran (Wulandini et al., 2021). Selain dari hal tersebut, bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Bahan ajar merupakan sarana atau alat yang digunakan dalam pembelajaran untuk tujuan yang ingin dicapai sedangkan media pembelajaran sendiri merupakan berbagai bentuk yang digunakan oleh seorang guru untuk menyalurkan materi yang nantinya disampaikan kepada peserta didik sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam proses pembelajaran, yang mana antara bahan ajar dan media pembelajaran memiliki hubungan satu sama lain

Bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran sendiri dipergunakan untuk menumbuhkan keinginan dan minat yang sifatnya baru, motivasi, dan memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran yang mana dengan adanya media pembelajaran ini tentunya diharapkan peserta didik memahami materi yang nantinya akan disampaikan (Putro, Abbas, & Ilhami, 2022). Salah satu mata pelajaran yang menggunakan bahan ajar yang dibarengi media dalam pembelajaran adalah IPS. IPS sendiri merupakan konsep mata pelajaran yang terdiri dari berbagai macam integrasi ilmu sosial yang dipadukan menjadi satu dengan tujuan untuk membuat peserta didik siap untuk menjadi warga negara yang baik dengan mengkaji berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu-isu sosial yang sifatnya kompleks. Pembelajaran IPS memiliki statement dari peserta didiknya merupakan pembelajaran yang membosankan karena lebih banyak teori, kemudian lebih banyak menghafal, dan kurangnya visualisasi dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut lah yang menyebabkan IPS menjadi pembelajaran yang membosankan.

IPS juga menjadi pembelajaran yang membosankan karena para gurunya lebih cenderung dan lebih banyak berbicara dibandingkan peserta didiknya yang hanya mendengar dan menyimak, tentunya kegiatan tersebut akan membuat peserta didik menjadi bosan dalam pembelajaran yang dilakukan. Bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru IPS dalam pembelajaran juga terbatas dan lebih kearah buku teks yang banyak. Dengan keterbatasan tersebut membuat pembelajaran IPS memiliki statement yang buruk. Seorang guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam memberikan yang kearah kognitif saja, namun juga afektif dan psikomotorik kepada peserta didik (Rusmaniah, 2017). Kurangnya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran yang digunakan menyebabkan juga interaksi yang terjadi dalam pembelajaran menjadi berkurang, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran yang dialami. Permasalahan tersebut tentunya menjadi sebuah hal yang perlu untuk diperhatikan, karena akan berpengaruh terhadap peserta didik tersebut juga. Salah satu solusi

yang dapat dilakukan oleh seorang guru adalah dengan membuat bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan berbagai perangkat, yang mana di masa sekarang teknologi menjadi sesuatu hal yang tidak dapat dipisahkan pada seorang peserta didik.

Kemajuan dalam pendidikan yang dibarengi dengan kemajuan teknologi, dapat kita lihat dalam kegiatan pembelajaran yang mana peserta didik lebih aktif dan guru hanya sebagai fasilitator dan pembimbing dalam jalannya sebuah pembelajaran. Guru sebagai seorang fasilitator, tentunya dapat memfasilitasi peserta didiknya dalam sebuah pembelajaran dan mengarahkan peserta didik sebagaimana yang seharusnya (Putro et al., 2021). Seorang pendidik dapat mengintegrasikan antara sebuah pembelajaran yang dilakukan dengan teknologi dimasa sekarang yang semakin maju, seorang guru akan merasa terbantu ketika teknologi berperan dalam pendidikan karena dapat menjelaskan teori dan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif sendiri merupakan media pembelajaran yang tidak hanya memfokuskan sebuah informasi dalam pembelajaran kepada seorang guru, namun juga peserta didik yang memiliki peranan yang lebih besar dan peserta didik diajak untuk berpikir serta menelaah dalam sebuah pembelajaran. Bahan ajar dan media pembelajaran interaktif saling berhubungan satu sama lain.

Media pembelajaran interaktif juga dapat dimaknai sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi yang berdasarkan sumber belajar dengan menggunakan metode umpan balik dari si penerima informasi yang dalam hal ini adalah peserta didik (Cahyaningrum & Sakti, 2021). Media ini menjadikan peserta didik lebih efektif dan tertarik terhadap suatu pembelajaran. Media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dalam hal ini IPS tentunya diperlukan media yang dikembangkan dengan perangkat pendukung seperti video, PPT, dan sebagainya sehingga peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS dalam proses pendidikan. Seorang guru dalam membuat sebuah bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran dan memberikan sebuah materi pembelajaran dengan media yang digunakan tentunya memerlukan sebuah keterampilan sosial, begitu juga dengan peserta didik tentunya harus memiliki keterampilan sosial dalam mengikuti sebuah pembelajaran. Keterampilan sosial sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk mampu berkomunikasi dengan baik dan efektif kepada orang lain baik secara verbal maupun non verbal yang berfungsi untuk memperoleh hubungan yang baik dengan orang tersebut (Ahsani & Azizah, 2021).

Keterampilan sosial sendiri dapat terbentuk ketika adanya interaksi yang terjadi, lingkungan dengan teman sebaya, dan dilatih dengan berbagai lingkungan yang memberikan dukungan. Keterampilan sosial memiliki berbagai macam jenis yaitu keterampilan pengambilan keputusan, keterampilan komunikasi, keterampilan bekerjasama, resolusi konflik, keterampilan memecahkan masalah, mencari memperoleh dan mengolah informasi, dan keterampilan cross cultural skill yang mana keterampilan-keterampilan tersebut diperlukan sesuai dengan yang diinginkan, namun semua keterampilan tersebut perlu untuk dikembangkan dan dipelajari karena banyak manfaat yang pastinya akan didapatkan (Putro, Abbas, Subiyakto, et al., 2022). Dalam bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran yang menarik tentunya sangat diperlukan adanya keterampilan sosial sehingga membuat peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti pembelajaran IPS.

Keterampilan sosial tentunya diperlukan oleh seorang guru terutama membuat bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif karena nantinya akan berpengaruh juga dalam proses pembelajaran terutama kepada peserta didik. Keterampilan tersebut tentunya diperlukan yang sebelumnya perlu untuk diketahui terlebih dahulu bagaimana latar belakang dari peserta didik dan guru harus paham bahwa semua peserta didik tentunya memiliki perbedaan antara peserta didik yang satu dengan yang lainnya, sehingga guru perlu untuk memiliki kemampuan keterampilan sosial dalam membuat bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran yang interaktif sehingga membuat pembelajaran tidak membosankan terutama dalam pembelajaran IPS.

Metode

Metode yang digunakan dalam pembuatan karya tulis ilmiah ini adalah metode studi pustaka dengan menghubungkannya dari permasalahan rasa bosan dalam pembelajaran IPS dengan bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran yang diintegrasikan dengan keterampilan sosial. Studi pustaka atau tinjauan literatur merupakan kegiatan mengumpulkan data-data pustaka dengan objek kajian karya ilmiah yang didapatkan berdasarkan informasi dari literatur bacaan untuk mengetahui keterampilan sosial dengan bahan ajar dan media pembelajaran interaktif untuk menghilangkan bosan pembelajaran ips (Maulana et al., 2022). Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan studi pustaka dengan media Google Scholar sebagai sumber utama dan data utama yang relevan dengan karya ilmiah ini yaitu keterampilan sosial dengan bahan ajar dan media pembelajaran interaktif untuk menghilangkan bosan pembelajaran IPS. Adapun teknik analisis data dengan kegiatan yang pertama penelusuran sumber-sumber yang berasal dari jurnal-jurnal dari Google Scholar, yang kemudian diklasifikasikan sesuai dengan yang dibahas, selanjutnya pengolahan data berdasarkan dari sumber-sumber yang telah didapat, kemudian dilakukan interpretasi atau penafsiran dengan berpacu kepada sumber-sumber yang telah diolah sebelumnya, dan yang terakhir proses pembuatan simpulan yang dikaitkan dengan yang dibahas yaitu keterampilan sosial dengan bahan ajar dan media pembelajaran interaktif untuk menghilangkan bosan pembelajaran IPS.

Hasil dan Pembahasan

Bahan ajar merupakan alat pembelajaran untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Keduanya saling menguntungkan, pada bahan ajar yang dibarengi dengan media ini peserta didik memiliki peran sebagai inti dalam pembelajaran yang didukung oleh adanya seorang guru dalam proses pembelajaran. Dalam media pembelajaran sendiri, terlebih dahulu mencari tahu bagaimana latar belakang dari peserta didik tersebut sehingga nantinya dapat dengan mudah menggunakan bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran yang dapat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Media interaktif yang pertama adalah aplikasi bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran mengenai ASEAN yang menggunakan Macromedia Flash 8 untuk mempermudah proses pembelajaran salah satu materi pembelajaran IPS (Danny et al., 2022). Dalam media ini, peserta didik, diajak untuk menjawab soal yang mana berdasarkan materi ASEAN aplikasi yang dibuat. Tentunya dengan adanya media ini, peserta didik akan menjadi

lebih menarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, karena dibarengi dengan adanya permainan, atau yang bermakna bermain sambil belajar. Keterampilan sosial dalam penggunaan media aplikasi bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran mengenai ASEAN yang menggunakan Macromedia Flash 8 untuk mempermudah proses pembelajaran salah satu materi pembelajaran IPS ini adalah keterampilan yang pertama yaitu keterampilan pengambilan keputusan, yang mana ketika kita menggunakan aplikasi tersebut maka kita akan terlebih dahulu diarahkan untuk memilih salah satu negara yang ada di ASEAN, kemudian diarahkan untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan, tentunya ketika memilih negara ASEAN, peserta didik perlu untuk membuat keputusan dalam memilihnya dan tertarik untuk mendalami negara ASEAN yang mana, dan membuat keputusan ketika menjawab pertanyaan yang tentunya akan berpengaruh terhadap hasil akhir, dan peserta didik dapat membuat keputusan dengan baik.

Selain itu juga terdapat keterampilan memperoleh dan mengolah informasi serta kemampuan memecahkan masalah, yang mana terdapat pertanyaan setelah memilih salah satu negara ASEAN, dan kemudian diarahkan untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan negara tersebut (Rusmaniah et al., 2021). Tentunya peserta didik harus mengetahui terlebih dahulu tentang negara tersebut yang mana agar mereka dapat memberikan jawaban, namun ketika jawaban mereka salah, sebagai seorang guru harus mampu untuk memberi tahu kepada peserta didik tersebut jawaban yang seharusnya sehingga peserta didik akan mengolah informasi yang didapatkannya menjadi sebuah pemahaman yang berasal dari olah pikirnya sendiri. Dan yang terakhir berkaitan dengan kemampuan memecahkan masalah, ketika menjawab soal, dengan permasalahan yang diberikan, peserta didik diajak untuk menjawab soal dan memberikan stimulus berdasarkan permasalahan yang terdapat pada soal tersebut. Selanjutnya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran animatif.

Bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran ini menggunakan prinsip audiovisual yang tidak hanya menggunakan penglihatan saja dalam pembelajaran namun juga pendengaran yang nanti di kombinasikan dalam pembelajaran (Abbas, Rusmaniah, et al., 2021). Video pembelajaran animatif yang menggunakan video sebagai media dalam pembelajaran tentunya akan membuat peserta didik tertarik dengan proses pembelajarannya karena sifatnya tidak hanya terpaku kepada teks saja (Cahyaningrum & Sakti, 2021), namun ada sebuah gambar dan audio yang dihasilkan yang nantinya juga akan berpengaruh terhadap pembelajaran (Pratiwi, 2021). Dengan adanya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran ini akan meningkatkan minat dan menggali kreativitas peserta didik, melalui analisis video yang dilakukan guru dapat mempersilakan peserta didik untuk mengamati dan mencermati apa yang terkandung dalam video yang kemudian peserta didik memberikan tanggapan dari yang mereka tangkap dari video tersebut dan kemudian diintegrasikan dengan pembelajaran yang mana dalam hal ini dalam pembelajaran IPS (Prehanto et al., 2021). Animasi-animasi yang disesuaikan dengan peserta didik akan membuat peserta didik membayangkan seandainya mereka menjadi yang ada dalam video bagaimana ya, tentunya akan merancang dan mengajak pesertadidik untuk mengeksplor materi yang didasarkan pada video tersebut.

Adapun keterampilan sosial yang berkaitan dengan bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran tersebut adalah keterampilan mencari, memperoleh, dan mengolah

informasi, yang mana sebelum video pembelajaran diputarkan, pesertadidik diarahkan untuk menyimak dan memahami apa yang terdapat atau terkandung dalam video tersebut, kemudian video diputarkan dan peserta didik mulai mencari informasi berdasarkan video, kemudian peserta didik mendapatkan berbagai macam informasi yang telah didapatkan berdasarkan video animasi tersebut. Kemudian peserta didik diarahkan untuk mengolah hasil yang diperoleh oleh peserta didik dari video tersebut dan mengintegrasikannya dengan pembelajaran yang berhubungan dengan video animasi tersebut (Rofiq et al., 2019). Kemudian keterampilan membuat keputusan yang dilakukan oleh guru, yang mana seorang guru harus mampu untuk membuat keputusan ketika pra pembelajaran, ketika menggunakan video animasi, guru harus mampu menentukan video animasi yang cocok dan sesuai dalam pembelajaran yang dalam hal ini berkaitan dengan pembelajaran IPS sehingga terjadi kesinkronan antara materi pembelajaran dengan video animasi yang telah disiapkan oleh guru dalam proses pembelajaran, ketika guru mampu untuk membuat keputusan yang baik maka akan berpengaruh terhadap jalannya proses pembelajaran dengan media video animasi. Kemudian bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Adobe Flash CS6 dengan konsep interaktif.

Penggunaan bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran dengan aplikasi Adobe Flash CS6 yang didasari peserta didik yang pasif dan kurangnya motivasi dalam pembelajaran, menjadi sebuah terobosan yang dapat digunakan. Pemanfaatan teknologi yang semakin maju melalui aplikasi Adobe Flash CS6 tentunya akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena terdapat animasi-animasi yang dibuat akan membuat ketertarikan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, selain dari animasi juga terdapat video, dan suara yang tergabung dalam aplikasi Adobe Flash CS6 untuk membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik (Muthoharoh & Sakti, 2021). Ketika aplikasinya digunakan maka guru dapat terlebih dahulu membuat konten dalam aplikasinya, baik itu peta konsep, materi, dan sebagainya yang nantinya setelah konten selesai dibuat maka akan dapat digunakan oleh peserta didik. Ketika peserta didik menggunakan aplikasinya, maka guru memberikan arahan terlebih dahulu untuk mengklik bagian mana terlebih dahulu untuk di klik dan dipahami, selanjutnya guru dapat mempersilahkan peserta didik untuk belajar menggunakan aplikasi ini dengan tetap adanya pengawasan yang diberikan sehingga apa yang didapatkan peserta didik sesuai dengan yang direncanakan oleh guru.

Adapun keterampilan sosial yang berkaitan dengan media ini adalah keterampilan mencari, mendapatkan, dan mengolah informasi, ketika menggunakan aplikasi tersebut peserta didik tentunya diarahkan terlebih dahulu untuk mengklik bagian tertentu, yang mana setiap bagian tentunya peserta didik akan mendapatkan sesuatu yang baru seperti yang pertama diarahkan untuk mengklik peta konsep, peserta didik akan mendapatkan gambaran mengenai materi yang akan dipelajari dan apa nantinya hasil dari pembelajaran ini (Rusmaniah & Nugroho, 2022). Kemudian, diarahkan untuk mengklik bagian selanjutnya yaitu materi yang berisi inti kegiatan pembelajaran misalkan materi tentang perubahan sosial, maka materinya akan berkaitan dengan perubahan sosial, baik itu definisi, ciri-ciri, jenis-jenis dan sebagainya, setelah itu, maka diarahkan ke bagian selanjutnya yaitu kuis yang berisi soal-soal dan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang telah dibaca dan dipelajari pada bagian sebelumnya, dan akan keluar hasil akhir dari kuis yang telah dilaksanakan.

Peserta didik akan mendapatkan sesuatu hal yang baru tentunya tidak hanya sebatas pada materi saja, namun keterampilan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dan setelah mengikuti pembelajaran, pengetahuan sudah bisa di olah dengan berdasarkan materi yang didapat dan pengalaman kuis yang dikombinasikan dengan materi pembelajaran yang berkaitan dengan hal tersebut. Selanjutnya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif program *Macromedia Flash*.

Pemanfaatan program *Macromedia Flash* yang menggunakan fitur animasi-animasi yang ringan dalam penyimpanan komputer, sehingga tidak membuat perangkat yang kita miliki mengalami penuh memori (Aditiany, 2021). Dengan penggunaan ukuran file yang kecil namun dengan hasil yang baik tentunya akan mendukung dan menguntungkan penggunanya yang mana dalam hal ini seorang guru dalam pembelajaran. Dengan adanya animasi-animasi yang dibuat sendiri yang disesuaikan dengan materi yang nantinya akan diberikan dengan tambahan ukuran file yang kecil tentunya akan menarik oleh pengajar ketika menggunakannya dan peserta didik akan menjadi lebih tertarik karena adanya animasi-animasi dalam pembelajaran. Adapun keterampilan sosial yang berkaitan dengan media diatas adalah keterampilan mencari, memperoleh dan mengolah informasi baik yang dilakukan guru maupun peserta didik (Riswan et al., 2022). Untuk guru ketika mereka mau merancang materi dengan media program *Macromedia Flash* tentunya akan terlebih dahulu mencari tahu tentang bagaimana menggunakannya, bagaimana membuat konten animasinya, dan sebagainya. Ketika sudah memperoleh informasi yang diinginkan, kemudian di olah konten dengan program tersebut dengan diintegrasikan dengan materi dalam pembelajaran tersebut yang dalam hal ini berkaitan dengan pembelajaran IPS.

Kemudian untuk peserta didik, ketika mereka belum tahu bagaimana cara kerja program yang demikian, maka akan mencari terlebih dahulu baik itu bertanya maupun mencari secara mandiri, setelah didapatkan dan paham cara menggunakannya maka dapat digunakan dalam pembelajaran dengan materi yang telah dirancang oleh guru matpel, dan dengan hasil akhir peserta didik dapat mengolah hasil belajarnya dari penyampaian materi dari guru dengan materi yang ada pada program yang kemudian mengintegrasikannya dengan pembelajaran IPS dengan hasil olah pikiran dan pemahaman sendiri (Abbas, Jumriani, et al., 2021). Tentunya hal tersebut akan membuat peserta didik lebih aktif dan proses pembelajaran menjadi tidak membosankan karena peserta didik dikasih sebuah program dan mereka di berikan amanah untuk mempelajarinya. Selanjutnya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif kontekstual.

Pemanfaatan media kontekstual dalam pembelajaran tentunya akan mendapatkan perhatian tersendiri dari peserta didik. Guru sebagai fasilitator dan pengarah dalam proses pembelajaran tentunya akan mendapatkan perhatian lebih banyak ketika guru tersebut menceritakan bagaimana kisah hidupnya yang kemudian dikaitkan dengan materi pembelajaran (Cahyani & Suniasih, 2022). Peserta didik tentunya akan turun langsung ke masyarakat, oleh karenanya pembelajaran yang sifatnya kontekstual tentunya akan menjadi sebuah pembelajaran yang menarik. Misalkan dalam materi kegiatan ekonomi, peserta didik diarahkan untuk menjadi beberapa bagian seperti ada yang menjadi konsumen, dan produsen (Istika, 2022). Ketika yang menjadi konsumen melakukan pembelian kepada produsen tentunya mereka menjadi tahu ternyata seperti ini ketika kita memerankan menjadi seorang konsumen, begitu juga yang menjadi produsen tentunya akan mengalami hal yang sama,

namun dengan pelajaran yang didapatkan berbeda ketika memainkan perannya sebagai seorang produsen.

Adapun keterampilan sosial dalam bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran diatas adalah keterampilan bekerjasama, yang mana guru memberikan sebuah amanah kepada peserta didik untuk memerankan sebuah peran, misalkan tadi menjadi seorang konsumen dan produsen tentunya harus menjalin kerjasama sehingga yang memerankan benar-benar memberikan suatu pelajaran yang nantinya dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan ketika nanti terjun langsung ke masyarakat (Syaharuddin et al., 2022). Kemudian dari peserta didiknya, perlu adanya kerjasama antar pemain, dikarenakan ketika ada kerjasama yang dilakukan maka akan membuat seolah-olah hal tersebut terjadi dan ada hasil yang didapatkan. Kemudian keterampilan yang didapatkan selanjutnya adalah keterampilan komunikasi, ketika peserta didik diberikan amanah untuk menjadi seorang pemeran tentunya akan dia akan berkomunikasi baik sebelum dimulai, ketika kegiatan, maupun pasca kegiatan. Sebelum kegiatan dimulai, dia akan melakukan komunikasi dengan gurunya mengapa dia yang dipilih, kemudian dia mengajak negosiasi walaupun negosiasinya tidak diterima. Kemudian ketika kegiatan dimulai, dia sebagai pemeran tentunya akan berkomunikasi sebagaimana peran yang dimainkannya yang tentunya akan melatih komunikasinya, dan pasca kegiatan dia berjumpa dengan temannya dan menceritakan bagaimana pengalaman ketika memerankan peran yang telah diberikan kepada dirinya kepada teman-temannya (Sari et al., 2022). Selanjutnya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran *Power Point* interaktif.

Media *Power Point* merupakan media yang memanfaatkan software atau aplikasi pada perangkat yang sifatnya bawaan dengan menampilkan point-point penting, maupun utama kepada para audience (Ghimby, 2022). Ketika menggunakan media ini, seorang guru perlu mempersiapkan *slide* nya yang berkaitan dengan pembelajaran yang mana dalam hal ini berkaitan dengan pembelajaran IPS yang mana konten didalamnya berisi mengenai apa yang mau disampaikan ketika proses pembelajaran berlangsung dengan *point-point* utama atau yang sifatnya penting yang kemudian diberikan penjelasan yang berkaitan dengan *point-point* tersebut. *Power Point* ini yang ketika digunakan dengan interaktif tentunya akan meningkatkan minat, fokus, dan aktifnya peran peserta didik dalam proses pembelajaran (Putri & Nurafni, 2021). Tentunya bagi seorang guru sangat perlu untuk memperhatikan hal tersebut sehingga tujuan dalam pembelajaran sesuai dengan yang diinginkan dan membuat peserta didik menjadi semangat dan tidak bosan dengan pembelajaran yang dapat berjalan dengan optimal serta perlunya memperhatikan perangkat pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran kreatif dan inovatif sehingga menjadi daya tarik siswa selama kegiatan belajar dalam pemanfaatan *Power Point* interaktif dalam pembelajaran yang mana dalam hal ini pada pembelajaran IPS.

Adapun keterampilan sosial yang didapatkan pada media *Power Point* bagi guru adalah kemampuan membuat keputusan, yang mana sebagai seorang guru harus mampu membuat *slide* yang menarik dengan tambahan-tambahan yang tentunya dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Kemudian bagi peserta didik, keterampilan sosial yang didapatkan adalah keterampilan mencari, memperoleh, dan mengolah informasi, karena yang ditampilkan pada *slide* hanya *point-point* tertentu saja, tentunya peserta didik harus mampu mencari tambahan penjelasan sehingga pemahamannya menjadi lebih

kompleks, kemudian ketika memperolehnya maka hasilnya diolah dan dibentuk dengan menggunakan bahasa masing-masing yang mudah dipahami dan diterapkan nantinya di lingkungan masyarakat. Dan keterampilan sosial yang didapatkan keduanya (guru dan peserta didik) adalah keterampilan berkomunikasi, yang mana ketika guru menyampaikan materi pembelajaran tentunya ada komunikasi yang disampaikan kepada *audience* (peserta didik), dan begitu juga ketika peserta didik memberikan sebuah pertanyaan kepada guru yang menjelaskan pada *point-point* tersebut tentunya ada komunikasi yang dilakukan sehingga keduanya dapat mengasah keterampilan berkomunikasi antara keduanya. Kemudian bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital.

Bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran ini merupakan media yang memanfaatkan aplikasi untuk menyajikan presentasi yang sifatnya interaktif dan menarik dengan tujuan mempermudah jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif, yang mana juga media ini dapat mempermudah guru untuk jalannya presentasi dengan interaktif, dan memudahkan menyampaikan materi serta melihat respon peserta didik secara langsung (Selsabila & Pramudiani, 2022). Dengan menggunakan basis digital, aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan budaya literasi untuk peserta didik, karena peserta didik tertarik untuk membaca sesuatu hal ketika bahan bacaannya tidak sepenuhnya dengan tulisan, namun ada ditambahkan dengan unsur-unsur pendukung yang membuatnya menjadi menarik untuk dibaca (Lasdya et al., 2022). Adapun keterampilan sosial dalam bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran diatas adalah keterampilan resolusi konflik, yang mana terdapat sebuah permasalahan ketika angka literasi telah turun, maka dimunculkanlah sebuah inovasi yang sifatnya untuk mengajak literasi dan untuk pembelajaran menjadi lebih menarik dengan ditambahkan gambarnya sehingga membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan.

Kesimpulan

Bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran memiliki beragam jenisnya salah satunya bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif yang ditunjukkan dengan aplikasi bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran mengenai ASEAN yang menggunakan Macromedia Flash 8, bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif dengan video pembelajaran animatif, bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Adobe Flash CS6 dengan konsep interaktif, bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif program *Macromedia Flash*, bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif kontekstual, bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran *Power Point* interaktif, dan bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline* berbasis literasi digital. Media-media tersebut memiliki integrasi dengan pembelajaran IPS terutama dalam keterampilan sosial, baik dari keterampilan pengambilan keputusan, keterampilan komunikasi, keterampilan bekerjasama, resolusi konflik, keterampilan memecahkan masalah, mencari memperoleh dan mengolah informasi, yang tentunya membuat pembelajaran IPS menjadi tidak membosankan karena adanya berbagai referensi bahan ajar yang dibarengi dengan media pembelajaran IPS yang nantinya dapat digunakan.

Daftar Pustaka

- Abbas, E. W., Jumriani, J., Syaharuddin, S., Subiyakto, B., & Rusmaniah, R. (2021). Portrait of Tourism Based on River Tourism in Banjarmasin. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.20527/kss.v3i1.4145>
- Abbas, E. W., Rusmaniah, R., Rival, M., Yusup, Y., & Maulana, M. (2021). Training in Making Learning Media in The Form of Attractive Photos for Teachers to Increase Student Learning Motivation At SMPN 7 Banjarmasin. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.20527/kss.v3i1.4144>
- Aditiany, V. (2021). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*. 18(02), 8.
- Ahsani, E. luthfi F., & Azizah, N. R. (2021). IMPLEMENTASI LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH DI TENGAH PANDEMI. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 7. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317>
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45203>
- Cahyaningrum, M. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dan Efek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Efektor*, 8(1), 21–33. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15804>
- Danny, G., Yuliati, T., & Pratiwi, M. (2022). APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS). *JUTEKINF (JURNAL TEKNOLOGI KOMPUTER DAN INFORMASI)*, 10(1), 1–5. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v10i1.352>
- Ghimby, A. D. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 2 GENDING PROBOLINGGO*. 02(01), 11.
- Istika, M. (2022). *Economic Activities of Tanggui Craftsmen on the Riverbanks of South Alalak Village*. 3, 9.
- Lasdya, D., Pebriana, P. H., Rizal, M. S., Abbas, E. W., & Rusmaniah, R. (2022). Improving Beginning Reading Skills Using Word Card Media for Grade 1 Students at SDN 004 SALO. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(2), 83. <https://doi.org/10.20527/iis.v3i2.4192>
- Maulana, I., Abbas, E. W., Jumriani, J., Ilhami, M. R., & Arisanty, D. (2022). Integration of Local Content Into Class IX Textbook of Centers of Economic Advantage. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(2), 100. <https://doi.org/10.20527/iis.v3i2.4313>
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>
- Nadia, N., Syaharuddin, S., Jumriani, J., Putra, M. A. H., & Rusmaniah, R., (2022). Identification of The Process for Establishing Tourism Awareness Group (Pokdarwis)

- Kampung Banjar. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(2), 116-125.
<https://doi.org/10.20527/kss>
- Niliyani, N., Subiyakto, B., Mutiani, M., Rusmaniah, R., & Ilhami, M. R., (2022). River Utilization for Communities in Kampung Hijau in Fulfilling Primary Needs. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(2), 126-133. <https://doi.org/10.20527/kss>
- Pratiwi, A. (2021). *PENGUNAAN MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SMP AL-FURQAN TAHUN 2019/2020*. 13.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazah, M. (2021). Interactive-Animative Learning Videos as an Instructional Medium for Social Studies Learning for Elementary School During the Covid 19 Pandemic. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.33696>
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Putro, H. P. N., Abbas, E. W., & Ilhami, M. R. (2022). *Social Capital of Micro, Small and Medium Enterprises in Kampung Purun for Improving Entrepreneurship Education*. 14, 12.
- Putro, H. P. N. Rusmaniah, R., & Mutiani, M., (2022). The Relevance of Social Capital in Efforts to Develop Entrepreneurship Education. *Journal of Education and Learning(EduLearn)*, 16(2).
- Putro, H. P. N., Abbas, E. W., Subiyakto, B., & Putra, M. A. H. (2022). *PERAN MODAL SOSIAL DALAM PENGEMBANGAN UMKM KERAJINAN DI KAMPUNG PURUN*. 7, 7.
- Putro, H. P. N., Rusmaniah, R., Jumriani, J., Handy, M. R. N., & Mutiani, M. (2021). Business Development Strategies for Micro, Small and Medium Enterprises (UMKM) in Kampung Purun. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(1), 23.
<https://doi.org/10.20527/iis.v3i1.3991>
- Riswan, R., Rajiani, I., Handy, M. R. N., Abbas, E. W., & Rusmaniah, R. (2022). The Role of Economic in Social Studies Education. *The Kalimantan Social Studies Journal*, 3(2), 144. <https://doi.org/10.20527/kss.v3i2.3705>
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN IPS TERPADU. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>
- Rusmaniah, R. (2017). PEMBINAAN MORAL REMAJA PUTUS SEKOLAH PADA PSBR BUDI SATRIA PROVINSI KALIMANTAN SELATAN. *Jurnal Socius*, 6(02).
<https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v6i02.3473>
- Rusmaniah, R., Mardiani, F., Handy, M. R. N., Putra, M. A. H., & Jumriani, J. (2021). Social Services Based on Institutional for Youth Discontinued School. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 151. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3082>
- Rusmaniah, R., & Nugroho, D. A. (2022). SOCIAL CAPITAL CONTRIBUTION IN THE CONTINUOUS STRATEGY OF JENGKOL MANUFACTURERS IN THE COVID-19 PANDEMIC. *JURNAL SOCIUS*, 11(1), 1. <https://doi.org/10.20527/js.v11i1.11831>

- Sari, L., Putro, H. P. N., Putra, M. A. H., Syaharuddin, S., & Rusmaniah, R. (2022). Culinary Distribution in Minggu Raya Banjarbaru as a Learning Resource on Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 3(2), 128.
<https://doi.org/10.20527/iis.v3i2.4937>
- Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 458.
<https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372>
- Syahrudin, S., Mutiani, M., Handy, M. R. N., Abbas, E. W., & Rusmaniah, R. (2022). Building Linking Capital Through Religious Activity to Improve Educational Character. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 367–374.
<https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1029>
- Wulandini, N. P. W., Wiweka, I. W. E., & Bayu, G. W. (2021). *Efektivitas Metode Diskusi Pada Pembelajaran Daring Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*. 4(2), 7.