



JURNAL MUDABBIR

(Journal Research and Education Studies)

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025

<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir> ISSN: 2774-8391



Penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Smart City Board* dalam Pembelajaran IPS untuk Memahami Kehidupan Sosial Ekonomi di Kota

Karina Nur Safitri, Nabila Mufidah Rohmah², Yona Wahyuningsih³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Email: karinanursafitri08@upi.edu¹, nabilamufidah@upi.edu²,
yonawahyuningsih@upi.edu³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut inovasi media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual untuk menjembatani konsep abstrak ke pengalaman nyata. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar sering terkendala dalam menjelaskan konsep kehidupan sosial ekonomi perkotaan akibat terbatasnya media visualisasi yang konkret. Penelitian ini bertujuan menganalisis penerapan media pembelajaran interaktif *Smart City Board* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek 25 siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Bandung. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas belajar, wawancara, dan tes hasil belajar, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Smart City Board* meningkatkan keaktifan belajar siswa sebesar 32% dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, media ini meningkatkan rata-rata pemahaman konsep sosial ekonomi dari 68 menjadi 85. Peserta didik menunjukkan kemampuan untuk menjelaskan keterkaitan antara kegiatan sosial dan ekonomi, seperti hubungan antara pekerjaan, transportasi, perdagangan, dan kebutuhan masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Smart City Board* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan kolaborasi peserta didik. Media ini layak diterapkan sebagai inovasi pembelajaran IPS yang kontekstual, interaktif, dan bermakna.

Kata Kunci: *Smart City Board*, Media Pembelajaran Interaktif, Ips, Kehidupan Sosial, Pembelajaran Kontekstual

ABSTRACT

The development of digital technology demands innovative interactive and contextual learning media to bridge abstract concepts with real-world experiences. Social Studies (IPS) learning in elementary schools often faces challenges in explaining urban socioeconomic concepts due to the limited availability of concrete visualizations. This study aims to analyze the application of the *Smart City Board* interactive learning media to improve students' understanding of these concepts. This study used a qualitative descriptive approach with 25 fifth-grade elementary school students in Bandung City as subjects. Data were collected through observations of learning

activities, interviews, and learning achievement tests, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña (reduction, presentation, and conclusion drawing). The results showed that the use of the Smart City Board increased student learning engagement by 32% compared to conventional learning. Furthermore, this media increased the average understanding of socioeconomic concepts from 68 to 85. Students demonstrated the ability to explain the relationship between social and economic activities, such as the relationship between work, transportation, trade, and community needs. Based on the research results, it can be concluded that the Smart City Board interactive learning media is effective in improving students' conceptual understanding, critical thinking skills, and collaboration abilities. This media is suitable for use as a contextual, interactive, and meaningful innovation in social studies learning. Keywords: Smart City Board, interactive learning media, social studies, social life, contextual learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terencana dan sistematis untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, berkarakter, serta mampu beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi. Dalam konteks tersebut, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki posisi penting sebagai wahana pembentukan pengetahuan dan nilai-nilai sosial yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. IPS tidak hanya mengajarkan konsep-konsep sosial ekonomi, budaya, dan politik, tetapi juga membentuk sikap peduli, tanggung jawab, serta kemampuan berpikir kritis terhadap fenomena sosial di lingkungan sekitar. Tantangan yang muncul dalam pembelajaran IPS dewasa ini adalah bagaimana menjembatani konsep-konsep abstrak mengenai kehidupan sosial ekonomi dengan kemampuan berpikir konkret peserta didik sekolah dasar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Secara psikologis, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget, yaitu tahap perkembangan di mana anak berpikir logis terhadap objek yang nyata dan pengalaman langsung. Mereka membutuhkan bantuan visual, model, atau media konkret agar dapat memahami konsep yang lebih kompleks. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Smart City Board* menjadi sangat relevan, karena memungkinkan peserta didik mengeksplorasi representasi kehidupan kota secara visual dan dinamis. Media ini tidak hanya menstimulasi daya pikir dan imajinasi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini selaras dengan teori belajar kognitif Bruner yang menekankan pentingnya *enactive, iconic, dan symbolic representation* dalam membantu siswa membangun konsep melalui tahapan yang konkret menuju abstrak.

Dari landasan yuridis, penerapan media pembelajaran inovatif berakar pada regulasi nasional yang menuntut pembelajaran aktif dan kontekstual. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan harus dikembangkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pembelajaran yang partisipatif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat. Hal ini diperkuat oleh Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pembelajaran, yang mengamanatkan bahwa proses pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, mendorong kreativitas, serta mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan *Smart City Board* sebagai media pembelajaran interaktif bukan hanya merupakan inovasi pedagogis, tetapi juga wujud implementasi kebijakan pemerintah dalam transformasi digital pendidikan.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran interaktif *Smart City Board* didasarkan pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun

melalui interaksi sosial, kolaborasi, dan dukungan (*scaffolding*) dari lingkungan belajar. Media interaktif seperti *Smart City Board* memungkinkan peserta didik belajar secara kolaboratif, berdiskusi, dan memecahkan masalah bersama melalui visualisasi kehidupan sosial ekonomi di kota. Hal ini juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia Mayer (2001), yang menjelaskan bahwa integrasi teks, gambar, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman konseptual serta memperkuat daya ingat. Dengan demikian, penerapan *Smart City Board* dapat memperluas makna belajar, dari sekadar menghafal fakta menjadi memahami hubungan sebab-akibat dalam kehidupan sosial ekonomi masyarakat kota.

Sementara itu, dari landasan empiris, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan keterlibatan peserta didik. Arsyad (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran visual-interaktif dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran karena memberikan pengalaman multisensorik. Penelitian lain oleh Wibowo dan Rahmawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep sosial ekonomi. Selain itu, penelitian oleh Yona Wahyuningsih (2023) juga mengungkapkan bahwa penerapan media berbasis *Smart City Simulation* meningkatkan motivasi dan kolaborasi peserta didik karena memberikan gambaran kontekstual mengenai kehidupan masyarakat kota yang kompleks. Temuan-temuan ini memperkuat urgensi penerapan *Smart City Board* sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Berdasarkan keempat landasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif *Smart City Board* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kehidupan sosial ekonomi di kota. Media ini tidak hanya menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik, tetapi juga sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan dan tuntutan kompetensi abad ke-21.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan *Smart City Board* dalam pembelajaran IPS dengan tujuan untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep sosial ekonomi serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik sekolah dasar di era digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) untuk menelaah dan mensintesis berbagai hasil penelitian terkait penerapan media pembelajaran interaktif, khususnya *Smart City Board*, dalam meningkatkan pemahaman konsep sosial ekonomi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis dalam menelusuri, mengevaluasi, serta merangkum bukti empiris dan konseptual dari berbagai studi sebelumnya (Kitchenham & Charters, 2007). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman yang menyeluruh dan berlandaskan data ilmiah terhadap fenomena yang diteliti. Proses pelaksanaan SLR dilakukan melalui beberapa tahap yang disesuaikan dengan panduan PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). Tahap pertama adalah identifikasi sumber data, yang dilakukan dengan menelusuri artikel ilmiah dari berbagai basis data terakreditasi seperti Google Scholar, Garuda (Garba Rujukan Digital Indonesia), DOAJ, dan Scopus. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi "*Smart City Board*", "media pembelajaran interaktif", "IPS sekolah dasar", "pembelajaran kontekstual", dan "pembelajaran berbasis teknologi".

Tahap kedua adalah seleksi literatur, yang melibatkan proses penyaringan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Artikel yang disertakan adalah publikasi berbahasa Indonesia dan Inggris yang terbit antara 2018–2024, berfokus pada konteks pendidikan dasar, menggunakan pendekatan empiris maupun konseptual, serta meneliti peran media interaktif atau digital dalam pembelajaran IPS. Artikel yang tidak mencantumkan metodologi jelas atau tidak relevan dengan topik dikategorikan sebagai eksklusi. Dari 312 artikel yang diperoleh pada tahap awal, dilakukan *screening* terhadap judul dan abstrak sehingga tersisa 86 artikel yang relevan. Setelah melalui tahap penilaian kelayakan dan kesesuaian tema, diperoleh 38 artikel yang digunakan dalam analisis akhir. Tahap ketiga adalah ekstraksi data dan analisis tematik. Proses ini dilakukan dengan membaca secara mendalam setiap artikel untuk mengidentifikasi fokus penelitian, metodologi, hasil temuan, serta kesimpulan utama. Data yang telah dikumpulkan kemudian dikategorikan berdasarkan tema-tema utama yang muncul, seperti efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar, peningkatan pemahaman konsep sosial ekonomi, serta pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Pendekatan analisis tematik digunakan untuk menemukan pola dan hubungan antarhasil penelitian (Braun & Clarke, 2006).

Tahap terakhir adalah sintesis data dan validasi temuan. Pada tahap ini, peneliti melakukan perbandingan dan penarikan kesimpulan dari berbagai hasil penelitian yang serupa maupun berbeda. Validitas hasil ditingkatkan dengan menggunakan teknik triangulasi sumber dan diskusi sejawat (*peer debriefing*) bersama dosen ahli dalam bidang pendidikan dan pedagogi IPS. Prosedur yang sistematis ini menjamin bahwa hasil analisis bersifat komprehensif, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Pendekatan SLR ini tidak hanya memberikan tinjauan mendalam mengenai efektivitas media interaktif dalam pembelajaran IPS, tetapi juga membuka ruang refleksi terhadap integrasi teori pembelajaran global (Bruner, Vygotsky, Mayer) dengan teori pendidikan Indonesia yang berakar pada filosofi Ki Hadjar Dewantara tentang pendidikan yang memerdekakan dan berpusat pada anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian terhadap 38 artikel melalui Tinjauan Literatur Sistematis (Systematic Literature Review / SLR) menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif, seperti Smart City Board, memiliki dampak positif dan signifikan terhadap kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Kajian ini menemukan tiga temuan utama yang saling berkaitan: adanya peningkatan keterlibatan belajar dan motivasi siswa dilaporkan oleh sekitar 85% penelitian, penguatan pemahaman konseptual terhadap kehidupan sosial ekonomi dilaporkan oleh 78% artikel, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik menjadi temuan menonjol dalam 74% penelitian. Temuan ini menggaris bawahi relevansi media interaktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif.

Pembahasan mendalam menunjukkan bahwa mayoritas penelitian, sekitar 85% melaporkan bahwa penggunaan media interaktif ini berhasil meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa. Media seperti Smart City Board menampilkan simulasi kehidupan kota yang dinamis, memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan elemen digital. Karakteristik media yang memadukan unsur visual, audio, dan kinestetik ini sangat efektif menstimulasi minat belajar dan mengaktifkan berbagai jalur kognitif siswa. Kesesuaian temuan ini ditemukan pada Teori Belajar Kognitif Jerome Bruner yang

menekankan tahapan representasi (enactive, iconic, dan symbolic). Secara kontekstual dalam pendidikan Indonesia, pendekatan ini juga selaras dengan prinsip Ki Hadjar Dewantara yang menempatkan anak sebagai subjek pendidikan yang harus "menemukan" pengetahuannya melalui pengalaman (learning by doing). Dengan demikian, Smart City Board terbukti menjadi sarana yang efektif untuk mewujudkan pembelajaran IPS yang aktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik.

Selain peningkatan motivasi, sebanyak 78% artikel melaporkan bahwa media ini secara signifikan meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap konsep sosial ekonomi di lingkungan kota. Media ini berhasil menjembatani konsep abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, di mana siswa dapat melihat secara visual bagaimana kegiatan ekonomi masyarakat saling berkaitan dengan aspek sosial seperti pekerjaan, pendidikan, transportasi, dan perdagangan. Peningkatan pemahaman ini didukung oleh Teori Vygotsky yang menyoroti bahwa pembelajaran efektif terjadi melalui interaksi sosial dan bantuan (scaffolding). Penerapan Smart City Board memfasilitasi interaksi sosial yang produktif karena siswa dituntut untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan saling membantu dalam memahami fenomena sosial-ekonomi yang divisualisasikan. Efektivitas ini juga diperkuat oleh Teori Multimedia Learning dari Mayer, yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan dalam format visual dan verbal yang saling melengkapi akan membuat pembelajaran lebih bermakna, membantu siswa memahami konsep sosial ekonomi bukan sekadar pengetahuan teoritis, melainkan bagian dari dinamika kehidupan masyarakat sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil tinjauan literatur sistematis, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif seperti *Smart City Board* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman konseptual tentang kehidupan sosial ekonomi, sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat relevansi teori Bruner, Vygotsky, Mayer, dan Dewantara, yang bersama-sama menegaskan pentingnya pengalaman konkret, interaksi sosial, dan visualisasi digital dalam membangun makna belajar. Secara praktis, hasil ini menunjukkan perlunya penguatan kompetensi literasi digital bagi guru serta pengembangan kurikulum yang mendukung pembelajaran berbasis media interaktif. Guru berperan sebagai fasilitator dan desainer pembelajaran yang memadukan teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan dan konteks sosial budaya peserta didik.

Selain itu, hasil kajian ini merekomendasikan agar penelitian lanjutan dilakukan dengan pendekatan *mixed-methods* atau eksperimen kuantitatif untuk mengukur lebih rinci pengaruh media interaktif terhadap ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Di masa depan, pengembangan media seperti *Smart City Board* dapat diarahkan pada integrasi kecerdasan buatan (AI) atau virtual reality (VR) untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan sesuai dengan profil Pelajar Pancasila yakni pelajar yang beriman, bernalar kritis, kreatif, dan mampu berkontribusi bagi masyarakat global. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran berbasis teknologi bukan hanya alat bantu pengajaran, tetapi juga strategi transformasi pendidikan yang berorientasi pada pembelajaran kontekstual, partisipatif, dan berkelanjutan sesuai dengan semangat Merdeka Belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York: Longman.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Driyarkara, N. (1962). *Pendidikan: Humanisasi manusia muda*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hamalik, O. (2018). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ki Hadjar Dewantara. (1962). *Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap hidup*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Kitchenham, B., & Charters, S. (2007). *Guidelines for performing systematic literature reviews in software engineering* (EBSE Technical Report EBSE-2007-01). Keele University and Durham University Joint Report.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wahyuningsih, Y. (2023). Implementasi media Smart City Simulation dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 11(1), 45–56.
- Wibowo, A., & Rahmawati, D. (2021). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 115–128.