



Perbandingan Hasil Belajar Siswa Terkait Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Pada Materi Kegiatan Ekonomi

Fransiska Yunita Litau¹, Kristin Sinisuka², Rindang Nur Rezeki Sitorus³, Syahrial Syahrial⁴

¹⁻⁴Universitas Negeri Medan

Email : Fransiskalitau@gmail.com^{1*}, kristin.sinisuka@gmail.com², rindangnurrezeky@gmail.com³, syahrialpep@gmail.com⁴

Abstract. *Economic activity is a complex as well as integral phenomenon in the life of modern citizens. This abstract explores various aspects of economic activity, including the process of production, distribution, and consumption of an object or service. Through micro and macroeconomic analysis, this abstract investigates the attitudes of economic actors, market interactions and the consequences of economic policies on the development and welfare of citizens. Not only that, this abstract also examines the position of technology, globalization, and facts.*

Keywords: *Economic activity, production, consumption, distribution*

Abstrak. Kegiatan ekonomi adalah fenomena yang kompleks serta integral dalam kehidupan warga modern. kegiatan ini mengeksplorasi bermacam aspek kegiatan ekonomi, termasuk proses produksi, distribusi, serta konsumsi suatu benda atau jasa. Melalui analisis ekonomi, interaksi pasar dan akibat kebijakan ekonomi terhadap perkembangan serta kesejahteraan warga. Tidak hanya itu, abstrak ini pula mengkaji kedudukan teknologi, globalisasi serta faktor-faktor lain yang mempengaruhi dinamika ekonomi. Dengan menguasai bermacam aspek ini, kita bisa meningkatkan strategi serta kebijakan yang menunjang perkembangan ekonomi yang berkepanjangan serta inklusif.

Kata kunci: *Kegiatan ekonomi, produksi, konsumsi dan distribusi*

LATAR BELAKANG

kegiatan ekonomi menjadi inti dari dinamika sosial dan perkembangan manusia sepanjang sejarah. Dalam setiap masyarakat, baik yang sederhana maupun yang kompleks, ada upaya untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan melalui proses produksi, distribusi dan konsumsi barang atau jasa. Kegiatan ekonomi tidak hanya mencakup aktivitas bisnis dan perdagangan, tetapi juga melibatkan aspek-aspek seperti pertanian, industri, keuangan serta pertukaran dan interaksi antar individu dan kelompok.

Pentingnya kegiatan ekonomi tercermin dalam bagaimana masyarakat mengatur sumber daya yang terbatas untuk memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas. Dengan demikian, ekonomi mempelajari perilaku manusia dalam menghadapi pilihan, alokasi sumber daya, distribusi pendapatan dan distribusi kekayaan. Dari sudut pandang ekonomi mikro, perhatian difokuskan pada tindakan individu, rumah tangga dan perusahaan, sementara ekonomi makro mempelajari fenomena ekonomi secara keseluruhan, seperti pertumbuhan ekonomi, inflasi dan pengangguran.

Perubahan dalam teknologi, globalisasi dan dinamika politik telah memberikan dampak yang signifikan pada kegiatan ekonomi di seluruh dunia. Transformasi ini menciptakan tantangan dan peluang baru yang harus diatasi oleh para pemangku kepentingan, mulai dari pemerintah dan bisnis hingga masyarakat sipil dan individu. Melalui pemahaman yang mendalam tentang kegiatan ekonomi, kita dapat mengembangkan kebijakan dan strategi yang mendukung pertumbuhan ekonomi yang inklusif, berkelanjutan dan berkeadilan sosial. Dengan demikian, penting untuk terus mengkaji dan menganalisis berbagai aspek kegiatan ekonomi dalam konteks yang luas, agar dapat merespon dinamika sosial dan perubahan zaman dengan tepat dan efektif.

KAJIAN TEORITIS

A. Ruang Lingkup Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Kegiatan ekonomi ini akan tetap terlaksana karena seiring berjalannya waktu, maka kebutuhan Masyarakat akan semakin meningkat sedangkan alat untuk memenuhi kebutuhannya akan semakin terbatas.

Kegiatan ekonomi dibagi menjadi konsumsi, produksi dan distribusi. Aktivitas konsumsi adalah suatu kegiatan dimana seseorang dapat menggunakan suatu produk atau jasa yang disediakan oleh produsen. Seseorang dapat menghabiskan atau menggunakan berulang kali suatu barang atau jasa yang telah diperolehnya dengan mengurangi manfaat dari barang tersebut serta dapat memenuhi kebutuhan manusia baik yang bersifat fisik ataupun rohani. Berdasarkan tujuannya, konsumsi dibedakan menjadi konsumsi produktif dan konsumsi konsumtif/akhir. Konsumsi produktif merupakan konsumsi untuk produksi barang atau jasa lain sedangkan konsumsi konsumtif/akhir merupakan konsumsi yang ditujukan untuk dapat memenuhi kebutuhan sendiri.

Menurut ilmu ekonomi, kegiatan produksi merupakan kegiatan yang menghasilkan suatu barang atau jasa dengan tujuan untuk dapat memanfaatkan nilai pakai dan pendapatan dari barang atau jasa itu sendiri. Dari pemaparan di atas terlihat bahwa kegiatan produksi mempunyai tujuan untuk meningkatkan dan menghasilkan nilai guna suatu barang atau jasa, meningkatkan kesejahteraan Masyarakat, meningkatkan keuntungan, memperluas industry pasar dan menjaga keberlangsungan usaha. Dalam melakukan kegiatan produksi, maka diperlukan barang-barang yang akan digunakan dalam proses produksi tersebut dan biasa disebut dengan istilah “faktor-faktor produksi”. Faktor-faktor produksi yang biasa digunakan

dalam proses produksi adalah sumber daya manusia, sumber daya alam, sumber modal dan kewirausahaan.

Kegiatan distribusi adalah suatu kegiatan pemasaran yang dirancang untuk memperlancar dan mempercepat pengiriman barang dari produsen ke konsumen, dan penggunaannya didasarkan pada kebutuhan baik dari segi jenis, jumlah, harga, lokasi, dan waktu yang diperlukan. Proses penjualan, di sisi lain, terdiri dari aktivitas pengiriman yang bertujuan untuk menambah nilai pada produk dengan menggunakan fungsi pemasaran dan memungkinkannya mencapai nilai dalam bentuk, tempat dan waktu. memanfaatkan aset dan mendorong aliran pemasaran fisik dan non-fisik. Aspek fisik ini meliputi pengangkutan barang sampai ke tempat yang dibutuhkan. Sedangkan aspek non fisik adalah informasi yang berkaitan dengan keinginan pembeli yang harus diketahui penjual dan sebaliknya.

B. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2011:170) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pesan yang bisa dipergunakan untuk tujuan pembelajaran, media pembelajaran mengkomunikasikan suatu topik yaitu media fisik. Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang berupa cetak, penglihatan, pendengaran, termasuk teknologi perangkat keras. Sedangkan menurut Tafanao (2018:105) bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang memberikan manfaat untuk guru dan juga siswa ketika pembelajaran itu berlangsung.

Holzberger (2013) mengemukakan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian pembelajaran dalam bentuk media digital, misalnya teks atau gambar melalui internet. Media digital seperti computer, tablet, dan telepon pintar dapat dikustomisasi untuk memenuhi kebutuhan dan preferensi belajar siswa. Sebagai contoh, penggunaan konten audio dan visual dapat membantu siswa dengan masalah pembelajaran atau masalah bahasa dan konten interaktif dapat membantu siswa dengan masalah keterampilan praktis. Media digital juga dapat membantu guru dalam mengelola tugas siswa melalui platform kolaboratif, seperti konten berbagi dan wikis. Dengan demikian, pengantar media pembelajaran digital mencakup berbagai strategi, teknologi dan sumber daya untuk membantu siswa pada berbagai tingkatan belajarnya.

Sedangkan media pembelajaran non digital secara umum bisa diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan. Pembelajaran non digital juga bisa diartikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang menggunakan alat-alat sederhana (manual) yang tidak melibatkan teknologi (IT). Contohnya, papan tulis, kartu baca, gambar cetak, papan bulletin, iklan media cetak dan poster.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode tinjauan pustaka (library research). Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bacaan dari berbagai sumber. (Harahap, 2014). Data yang digunakan dalam menyelesaikan penelitian ini berasal dari sumber berupa jurnal serta artikel yang sesuai dengan penelitian ini.

Metode ini merupakan langkah awal dalam penyusunan kerangka konseptual suatu penelitian dan membantu peneliti dalam membangun dasar teoritis yang kokoh untuk penelitiannya. Melalui metode ini, peneliti dapat merinci perkembangan terkini dalam kegiatan ekonomi di Sekolah Dasar, memberikan wawasan mendalam dan memandu tahapan penelitian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil bahwa penggunaan media pada materi kegiatan ekonomi dapat menunjang atau membantu proses pembelajaran. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu media pembelajaran digital berbasis video pembelajaran dan media pembelajaran non digital yang berbasis permainan monopoli. Penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran konsep IPS pada materi kegiatan ekonomi memperoleh hasil sangat tinggi. Hal ini menunjukkan kemampuan pemahaman siswa pada konsep IPS dengan materi kegiatan ekonomi sangat meningkat dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis video pembelajaran. Sedangkan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli juga menunjukkan bahwa penggunaan tersebut membantu meningkatkan pemahaman siswa untuk memahami konsep IPS pada materi kegiatan ekonomi di SD. Kedua media yang digunakan dalam proses pembelajaran konsep IPS pada materi kegiatan ekonomi ini sama-sama membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami konsep IPS itu sendiri. Akan tetapi terdapat perbedaan hasil dari kedua media yang digunakan.

Pada pembelajaran materi kegiatan ekonomi dilaksanakan dengan menggunakan media digital yang berbasis video pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- **Menafsirkan**

Keahlian siswa SD dalam menafsirkan tentang aktivitas ekonomi bisa dikatakan tinggi. Keahlian tersebut mengacu pada sebagian siswa dapat menafsirkan materi yang diberikan guru dalam bentuk video pembelajaran. Maka, diperoleh bahwa ada beberapa siswa masih tidak bisa menafsirkan dengan baik, sebab terdapat jawaban yang tidak cocok serta ada pula jawaban yang kurang lengkap.

- **Mencontohkan**

Kemampuan siswa dalam menirukan dapat dikatakan tinggi. Keahlian menirukan dicoba dengan membagikan contoh kegiatan ekonomi yang terdapat di wilayah tempat tinggal siswa. Maka, diperoleh bahwa satu orang siswa masih tertukar dalam menempatkan contoh kegiatan ekonomi. Oleh sebab itu, siswa dikatakan sanggup dalam memahami penanda kedua yaitu menirukan.

- **Mengklasifikasikan**

Kemampuan siswa dalam mengklasifikasikan bisa dikatakan tinggi. Maka, diperoleh bahwa masih ada siswa yang tertukar pada saat mengklasifikasikan. Oleh sebab itu, keahlian siswa dalam mengklasifikasikan masih memerlukan bimbingan.

- **Merangkum**

Hasilnya bisa dikatakan sangat tinggi. Merangkum dicoba dengan memusatkan siswa dalam memahami materi yang terdapat dalam video pembelajaran terkait materi kegiatan ekonomi. Diperoleh bahwa telah banyak siswa yang sanggup menanggapi dengan benar, hanya sedikit siswa yang masih gagal dalam penempatan kalimat. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan merangkum siswa dapat dikatakan sangat baik.

- **Merumuskan**

Keahlian siswa dalam merumuskan bisa dikatakan tinggi. Guru memusatkan siswa untuk merumuskan materi yang terdapat dalam video pembelajaran terkait jenis-jenis kegiatan ekonomi dan diperoleh hasil bahwa sebagian siswa sudah sanggup merumuskan dengan baik terkait materi tersebut. Namun, terdapat sebagian siswa yang masih butuh dibimbing dalam merumuskan materi tersebut. Oleh karena itu, keahlian siswa masih dikatakan rendah.

- **Membandingkan**

Keahlian siswa dalam membandingkan bisa dikatakan sangat tinggi. Diperoleh hasil bahwa mayoritas siswa sanggup menanggapi persoalan dengan tepat. Hanya sebagian

siswa lain yang masih keliru dalam menyamakan kegiatan ekonomi tersebut. Oleh karena itu, siswa dapat dikatakan baik dalam membandingkan.

- **Menjelaskan**

Keahlian siswa dalam menjelaskan bisa dikatakan tinggi. Hal itu dapat dinilai dengan memusatkan siswa untuk menjelaskan jenis-jenis kegiatan ekonomi dan dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa bisa menjelaskan dengan tepat. Namun, sebagian siswa lain masih membutuhkan bimbingan.

Selanjutnya media pembelajaran yang digunakan merupakan media monopoli yang diterapkan dengan cara bermain. Adapun penggunaan dari media monopoli ini dengan menghubungkan materi pembelajaran terhadap kehidupan nyata siswa (kontekstual) dengan cara bermain, kedua proses pembelajaran disusun secara sistematis dan dibuat menyenangkan, karena siswa pada tingkat sekolah dasar senang bermain.

Menurut Kurniawan (2015), siswa sekolah dasar senang bermain dan mengerjakan tugas secara berkelompok. Media monopoli ini terdiri dari papan monopoli, pengumpulan gambar, konsep kartu soal, kartu materi, kartu reward dan kartu hak milik, uang dan pion, menentukan dadu, dan menyusun buku serta petunjuk permainan. Papan monopoli ini terdiri dari 6 komplek atau Blok yaitu A, B, C, D, E dan F serta papan monopoli ini telah dicetak dan ditempelkan pada papan kayu yang dibentuk menyerupai papan catur. Gambar-gambar yang dicantumkan berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Materi jenis-jenis usaha terdapat dalam komplek atau klaster (A-F) yang terletak di tiap sisi bagian monopoli. Materi kegiatan ekonomi terletak pada roda putar yang diletakkan dibagian tengah papan monopoli. Gambar-gambar yang akan digunakan merupakan simbol-simbol pelengkap pada papan monopoli. Soal yang digunakan dalam media tersebut ialah soal pilihan ganda yang dikemas sesuai dengan materi pembelajaran dan disesuaikan dengan petak papan monopoli. Ada sebagian aspek yang akan dinilai dalam permainan ini, yaitu aspek substansi/isi materi Pelajaran serta bahasa. Pada aspek isi materi Pelajaran menghasilkan kategori tinggi dan pada aspek bahasa juga menunjukkan hasil kategori tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan kedua media tersebut efektif untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar. Namun, terkhusus pada materi kegiatan ekonomi akan lebih efektif jika disandingkan dengan media non digital yaitu media bermain monopoli, karena pada hakikatnya siswa sekolah dasar gemar akan bermain dan dari hal tersebutlah mereka bisa sambil belajar dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil bahwa penggunaan media pada materi kegiatan ekonomi dapat menunjang atau membantu proses pembelajaran. Media yang digunakan terdiri dari 2 media yaitu media pembelajaran digital berbasis video pembelajaran dan media non digital berbasis permainan monopoli. Penggunaan media berbasis video pembelajaran konsep IPS pada materi ekonomi memperoleh hasil tinggi. Hal ini menunjukkan kemampuan IPS pada materi ekonomi meningkat dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran. Sedangkan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli menunjukkan hasil yang sangat tinggi yang berarti dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa untuk konsep IPS pada materi ekonomi. Penggunaan kedua media pembelajaran ini sama- sama membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami konsep IPS pada materi ekonomi. Akan tetapi terdapat perbedaan hasil yang diperoleh, bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli mempunyai nilai sangat tinggi sedangkan penggunaan media pembelajaran berbasis video pembelajaran mempunyai nilai tinggi. Hal ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran non digital berbasis permainan lebih efektif membantu meningkatkan pemahaman peserta didik memahami konsep IPS pada materi ekonomi daripada penggunaan media pembelajaran digital berbasis video pembelajaran

DAFTAR REFERENSI

- .Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Tafonao, Talizaro. 2018. *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Junal Komunikasi Pendidikan*. (Vol. 2)(No. 2).
- Aslam, Mimin Ninawati, Anita Noviani. 2021. *Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS siswa Kelas Tinggi*. 35-43.
- Dedi Tsabit, Arsyi Rizqia Amalia, Luthfi Hamdani Maula. 2020. *Analisis Pemahaman Konsep IPS Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video pembelajaran IPS Sistem Daring di Kelas IV SD Pakujajar CBM*. Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 75-89.
- Dr. Hendra, S.E, M.Si, dkk. 2023. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik)*. Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mawar Sari, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprili, Salsabil Felicia Dwi R, Nadia Aurelita M. 2024. *Media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran bahasa Indonesia*. 205-218

Siti Syamsiyah, Sri Utami R., Sutono, Sri Sadiman, Sutrisno, Abdul Kharis A. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD/MI Kelas 5*. Jakarta : Era Pustaka Utama.

Tri Lerista, Eni Heldayani, Tanzimah. 2022. *Analisis Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas IV SDN 87 Palembang*. Jurnal Pendidikan dan Konseling. 1366-1369