

PENDIDIKAN IPS DI ERA MODERN

Editor :

Dr. Hasruddin Nur, S. Pd., M. Pd

Dr. H. Supriadi Torro, M. Si



Ghina Azhzhahra Dhiyaulrizq, S.Pd., Sri Wahyuni Juika, S.Pd.,
Rezky Dwika Dana Putri, S.Pd., Gr., Hadaniah, S.ST., Gr.,
Putri Maulidyana Takbir, S.Pd., Ahmad Iqbal, S.Pd., Fitri Wulandari, S.Ak.,
Nur Atia, S.Pd., Nurhayati, S.Pd., Septiana Anugrah. S, S.Pd.,
Suci Nur Amanah, S.Pd., Ismayanti, S.Pd., Gr., Hajrani, S.Pd., Gr.,

PENDIDIKAN IPS DI ERA MODERN

Ghina Azhzhahra Dhiyaulrizq, S.Pd.
Sri Wahyuni Juika, S.Pd.
Rezky Dwika Dana Putri, S.Pd., Gr.
Hadaniah, S.ST., Gr.
Putri Maulidyana Takbir, S.Pd.
Ahmad Iqbal, S.Pd.
Fitri Wulandari, S.Ak.
Nur Atia, S.Pd.
Nurhayati, S.Pd.
Septiana Anugrah S., S.Pd.
Suci Nur Amanah, S.Pd.
Ismayanti, S.Pd., Gr.
Hajrani, S.Pd., Gr.

Editor:

Dr. Hasruddin Nur, S.Pd., M.Pd.
Dr. H. Supriadi Torro, M.Si.

PENDIDIKAN IPS DI ERA MODERN

Penulis:

Ghina Azhzhahra Dhiyaulrizq, S.Pd.
Sri Wahyuni Juika, S.Pd.
Rezky Dwika Dana Putri, S.Pd., Gr.
Hadaniah, S.ST., Gr.
Putri Maulidyana Takbir, S.Pd.
Ahmad Iqbal, S.Pd.
Fitri Wulandari, S.Ak.
Nur Atia, S.Pd.
Nurhayati, S.Pd.
Septiana Anugrah S., S.Pd.
Suci Nur Amanah, S.Pd.
Ismayanti, S.Pd., Gr.
Hajrani, S.Pd., Gr.

Editor:

Dr. Hasruddin Nur, S.Pd., M.Pd.
Dr. H. Supriadi Torro, M.Si.

Hak cipta @2026 oleh Penulis dan Editor
Cetakan pertama, Juli 2026

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak buku ini sebagian atau seluruhnya, dalam bentuk dan dengan cara apapun juga, baik secara mekanis maupun elektronis. Termasuk fotokopi, rekaman, dan lain-lain tanpa izin tertulis dari penerbit



ISBN: 978-634-97216-0-8

DOI: <https://doi.org/10.63164/739929>

Layout: Tim ASHA Publishing

Desain Sampul: Tim Penulis

Diterbitkan oleh:**ASHA Publishing**

Anggota IKAPI (065/SSL/ 2024)
Green River View, Bouvardia, Jalan Avenue No 8, Makassar
Email: book@ashapublishing.co.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya sehingga buku yang berjudul Pendidikan IPS di Era Modern ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai salah satu bentuk kontribusi akademik dalam mendukung pengembangan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang lebih inovatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan pendidikan di era modern.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Kondisi tersebut menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran agar mampu menjawab kebutuhan peserta didik di abad ke-21. Pembelajaran IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan sosial, karakter, dan keterampilan hidup perlu dikembangkan melalui berbagai inovasi pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

Buku ini disusun sebagai upaya untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai berbagai konsep, pendekatan, strategi, serta tantangan dalam inovasi pembelajaran IPS. Materi yang dibahas mencakup konsep dasar inovasi pendidikan IPS, teori pendukung pembelajaran IPS, *Problem Based Learning*, *Project Based Learning*, pendekatan TPACK, media digital dan gamifikasi, pembelajaran lingkungan, multikulturalisme digital, keterampilan abad ke-21, bahan ajar inovatif, asesmen autentik, pembelajaran IPS kelas inklusif, hingga tantangan *Society 5.0* dalam pembelajaran IPS.

Setiap pembahasan dalam buku ini disusun secara sistematis agar mudah dipahami oleh pembaca, baik mahasiswa, guru, dosen, praktisi pendidikan, maupun peneliti. Kehadiran buku ini diharapkan tidak hanya menjadi

sumber referensi akademik, tetapi juga mampu memberikan inspirasi dalam menciptakan proses pembelajaran IPS yang lebih aktif, kreatif, kolaboratif, dan bermakna. Pembelajaran IPS diharapkan dapat menjadi sarana untuk membentuk peserta didik yang kritis, peduli terhadap lingkungan sosial, mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, serta memiliki karakter yang kuat dalam kehidupan bermasyarakat.

Penyusunan buku ini juga merupakan hasil kolaborasi berbagai penulis yang memiliki perhatian dan komitmen terhadap pengembangan pendidikan IPS. Keragaman perspektif dan gagasan yang dituangkan dalam setiap bab menjadi kekuatan tersendiri dalam memperkaya pembahasan buku ini. Dengan demikian, pembaca dapat memperoleh wawasan yang lebih luas mengenai implementasi inovasi dalam pembelajaran IPS di berbagai konteks pendidikan.

Sebagai editor, kami berharap buku ini dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran IPS. Besar harapan kami agar buku ini mampu memperluas wawasan pembaca, menjadi referensi yang bermanfaat dalam praktik pembelajaran, serta mendorong lahirnya berbagai inovasi pendidikan yang kreatif, humanis, dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh penulis yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Apresiasi juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga buku ini dapat diterbitkan. Semoga buku ini dapat menjadi salah satu sumber inspirasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Indonesia.

Editor

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
----------------------------	------------

DAFTAR ISI	v
-------------------------	----------

BAB I KONSEP DASAR INOVASI PENDIDIKAN

IPS.....	1
-----------------	----------

Ghina Azhzhahra Dhiyaulrizq, S.Pd.

A. Pengertian Inovasi Pendidikan.....	1
B. Hakikat Pendidikan IPS.....	3
C. Tujuan Inovasi Pendidikan IPS	4
D. Prinsip-prinsip Inovasi Pendidikan IPS	6
E. Bentuk-bentuk Inovasi Pendidikan IPS	10
F. Tantangan Dalam Inovasi Pendidikan IPS.....	11
Daftar Pustaka.....	16

BAB II TEORI PENDUKUNG BELAJAR IPS

Sri Wahyuni Juika., S.Pd

A. Konstruktivisme	20
B. Humanisme.....	25
C. Teori Sosial	30
Daftar Pustaka.....	34

BAB III PROBLEM BASED LEARNING DALAM

PEMBELAJARAN IPS	37
-------------------------------	-----------

Rezky Dwika Dana Putri, S.Pd., Gr.

A. Pembelajaran Berbasis Masalah.....	37
B. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah.....	42
C. Sintaks Pembelajaran IPS Berbasis Masalah.....	43

D. Aspek Penting Dalam Pembelajaran IPS Berbasis Masalah.....	46
E. PBL dalam Pembelajaran IPS	49
Daftar Pustaka	51

BAB IV PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS 55

Hadaniah, S.ST., Gr.

A. Konsep Dasar <i>Project Based Learning</i>	55
B. Landasan Teoritis <i>Project Based Learning</i>	59
C. Sejarah dan Perkembangan <i>Project Based Learning</i>	64
D. Karakteristik, Ciri-Ciri PjBL dan Langkah-Langkah Model <i>Project Based Learning</i>	67
E. Langkah-Langkah Model <i>Project Based Learning (PjBL)</i>	69
F. Perencanaan dan Penilai Pembelajaran Berbasis Proyek.....	71
G. Inovasi dan Pengembangan PjBL di Era Digital	74
Daftar Pustaka	77

BAB V PENDEKATAN TPACK DALAM PEMBELAJARAN IPS 81

Putri Maulidyana Takbir, S.Pd.

A. Konsep Dasar TPACK	84
B. Komponen-komponen TPACK.....	85
C. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)94	
D. Integrasi dan Implementasi TPACK dalam Pembelajaran IPS	95
E. Contoh Penerapan TPACK dalam Pembelajaran IPS	99

F. Tantangan dan Solusi dalam Penerapan TPACK pada Pembelajaran IPS	101
--	-----

Daftar Pustaka.....	104
---------------------	-----

BAB VI MEDIA DIGITAL DAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN IPS..... 109

Ahmad Iqbal, S.Pd.

A. Tantangan pembelajaran IPS di abad 21	109
B. Media Pembelajaran Digital.....	112
C. Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS	118
Daftar Pustaka.....	125

BAB VII PEMBELAJARAN LINGKUNGAN IPS 129

Fitri Wulandari, S.Ak.

A. Konsep Dasar Pembelajaran Lingkungan IPS	131
B. Tujuan Pembelajaran Lingkungan IPS	135
C. Metode Pembelajaran Lingkungan IPS	141
Daftar Pustaka.....	151

BAB VIII MULTIKULTURALISME DIGITAL..... 155

Nur Atia, S.Pd.

A. Pengertian Multikulturalisme Digital	155
B. Karakteristik Multikulturalisme Digital	156
C. Toleransi Tanpa Batas.....	158
D. Peran Teknologi dalam Ekspresi Budaya.....	163
E. Tantangan Multikulturalisme Digital	166
Daftar Pustaka.....	168

BAB IX KETERAMPILAN ABAD 21 (4C) 171

Nurhayati, S.Pd.

A. <i>Critical Thinking</i>	171
B. <i>Creativity</i>	175

C. <i>Collaboration</i>	179
D. <i>Communication</i>	181
Daftar Pustaka	184
BAB X BAHAN AJAR INOVATIF IPS.....	187
<i>Septiana Anugrah. S, S.Pd.</i>	
A. Konsep Bahan Ajar Pembelajaran Inovatif	189
B. Karakteristik Bahan Ajar	190
C. Jenis-Jenis Bahan Ajar Inovatif Dalam IPS.....	192
D. Merancang Media Pembelajaran Inovatif IPS	195
Daftar Pustaka	197
BAB XI ASESMEN AUTENTIK PEMBELAJARAN	
IPS	201
<i>Suci Nur Amanah,S.Pd.</i>	
A. Pendahuluan	201
B. Pengertian Asesmen Autentik.....	202
C. Tujuan Asesmen Autentik	203
D. Karakteristik Asesmen Autentik	205
E. Bentuk Asesmen Autentik dalam IPS.....	206
F. Penerapan Asesmen Autentik Pembelajaran IPS.....	207
G. Penerapan Asesmen Autentik Pembelajaran IPS di Kelas	209
H. Kelebihan Dan Kekurangan Asesmen Autentik Dalam Pembelajaran IPS	210
I. Contoh Asesmen Autentik Dalam Pembelajaran IPS.....	211
J. Penutup.....	212
Daftar Pustaka	214

BAB XII INOVASI IPS KELAS INKLUSIF 217

Ismayanti, S.Pd., Gr.

- A. Konsep Pendidikan Inklusif 219
- B. Konsep Kelas Inklusif dalam Pembelajaran IPS 222
- C. Strategi Pembelajaran IPS Inklusif 225
- D. Model Pembelajaran Inovatif untuk IPS Inklusif 227
- E. Media Pembelajaran IPS Inklusif..... 230
- F. Peran Guru dalam Inovasi IPS Inklusif 233
- G. Tantangan dan Solusi Implementasi
Pembelajaran IPS Inklusif 235

Daftar Pustaka..... 238

BAB XIII TANTANGAN *SOCIETY* 5.0 PADA PEMBELAJARAN IPS 243

Hajrani, S.Pd.,Gr.

- A. Konsep *Society* 5.0 244
- B. Karakteristik Pembelajaran IPS di Era *Society* 5.0... 246
- C. Tantangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan
Sosial di Era *Society* 5.0 248
- D. Solusi Menghadapi Tantangan..... 249
- E. Revolusi Pembelajaran *Society* 5.0 Pada
Pembelajaran IPS 251

Daftar Pustaka..... 257

RIWAYAT HIDUP PENULIS 261

BAB I

KONSEP DASAR INOVASI PENDIDIKAN IPS

Ghina Azhzhahra Dhiyaulrizq, S.Pd.

A. Pengertian Inovasi Pendidikan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir sosial, kritis, dan reflektif peserta didik. IPS tidak hanya mengajarkan fakta-fakta sosial, tetapi juga mengembangkan pemahaman tentang hubungan manusia dengan lingkungan sosial, ekonomi, budaya, dan politik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering kali masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan hafalan. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak relevan dengan kehidupan nyata siswa. Padahal, perkembangan zaman terutama di era digital dan globalisasi menuntut pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan kontekstual.

Inovasi pendidikan menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan tersebut. Inovasi tidak hanya berkaitan dengan penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup perubahan paradigma pembelajaran, pendekatan pedagogis, serta sistem evaluasi. Menurut penelitian terbaru, inovasi pendidikan diperlukan untuk mengantisipasi perubahan sosial dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh. Selain itu, perkembangan era Revolusi Industri 4.0 dan *Society* 5.0 mendorong pendidikan untuk lebih menekankan pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam konteks ini, pendidikan

IPS memiliki posisi strategis karena secara langsung berkaitan dengan kehidupan sosial manusia.

Dengan demikian, pembahasan mengenai konsep dasar inovasi pendidikan IPS menjadi penting sebagai landasan teoritis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna. Secara etimologis, inovasi berasal dari kata *innovation* yang berarti pembaruan atau perubahan. Dalam konteks pendidikan, inovasi dapat diartikan sebagai upaya menghadirkan ide, metode, atau praktik baru untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Inovasi pendidikan tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, tetapi juga dapat berupa pengembangan dari metode yang sudah ada agar lebih efektif dan relevan. Misalnya, penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS merupakan pengembangan dari metode tradisional menjadi lebih interaktif. Menurut kajian ilmiah terbaru, inovasi pendidikan merupakan strategi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan secara berkelanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi memiliki fungsi tidak hanya sebagai pembaruan, tetapi juga sebagai solusi terhadap tantangan pendidikan.

Lebih lanjut, inovasi pendidikan juga berkaitan dengan perubahan sistemik, meliputi:

1. kurikulum
2. metode pembelajaran
3. media pembelajaran
4. sistem evaluasi
5. peran guru dan siswa

Dengan demikian, inovasi pendidikan IPS dapat dipahami sebagai proses pembaruan dalam pembelajaran IPS yang bertujuan meningkatkan efektivitas, relevansi, dan kualitas pembelajaran.

B. Hakikat Pendidikan IPS

Hakikat Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah esensi atau inti dari pembelajaran yang bertujuan membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) dengan memahami kehidupan sosial di masyarakat.

Secara lebih rinci, hakikat pendidikan IPS meliputi:

1. Integrasi berbagai ilmu sosial
IPS bukan satu disiplin ilmu tunggal, tetapi gabungan dari sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan ilmu sosial lainnya yang disederhanakan untuk pembelajaran.
2. Mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat
Fokus IPS adalah interaksi manusia dengan lingkungan sosial, budaya, ekonomi, dan alam.
3. Pembentukan sikap dan nilai sosial
IPS bertujuan menanamkan nilai seperti tanggung jawab, toleransi, keadilan, dan kepedulian sosial.
4. Pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah sosial
Peserta didik diajak memahami masalah sosial dan mencari solusi secara rasional.
5. Persiapan menjadi warga negara yang demokratis
IPS membantu siswa memahami hak dan kewajiban serta berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hakikat pendidikan IPS adalah upaya pendidikan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial agar mampu hidup bermasyarakat secara baik dan bertanggung jawab.

Pendidikan IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti:

1. sosiologi
2. ekonomi
3. geografi

4. sejarah
5. antropologi

Tujuan utama IPS adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki kesadaran sosial, kemampuan berpikir kritis, serta sikap tanggung jawab terhadap lingkungan sosialnya.

Dalam perspektif modern, IPS tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS bertujuan membentuk siswa yang kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Hakikat IPS juga menekankan pada:

1. Kontekstualitas → materi harus terkait dengan kehidupan nyata
2. Interdisipliner → menggabungkan berbagai ilmu sosial
3. Nilai dan karakter → membentuk sikap sosial positif
4. *Problem solving* → melatih siswa menyelesaikan masalah sosial

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS sering mengalami beberapa kendala:

1. terlalu berorientasi pada hafalan
2. kurang kontekstual
3. minim penggunaan media inovatif

Kondisi ini menjadi alasan utama pentingnya inovasi dalam pendidikan IPS.

C. Tujuan Inovasi Pendidikan IPS

1. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS
Inovasi dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Inovasi pendidikan bertujuan “menyelesaikan masalah pendidikan serta meningkatkan kualitas pembelajaran agar berjalan sesuai tujuan”

2. Mengembangkan Kemampuan Peserta Didik (Kompetensi Abad 21)

Inovasi IPS diarahkan untuk membentuk siswa yang:

- a. kritis
- b. kreatif
- c. adaptif
- d. mampu memecahkan masalah sosial

Pembelajaran IPS inovatif menekankan “pengembangan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah”

3. Menyesuaikan Pendidikan dengan Perkembangan Zaman (Teknologi & Globalisasi)

Inovasi diperlukan agar IPS tetap relevan dengan perubahan sosial, teknologi, dan kebutuhan masyarakat modern.

IPS harus “adaptif terhadap dinamika sosial dan perkembangan teknologi”

4. Meningkatkan Relevansi Pembelajaran Dengan Kehidupan Nyata

Pembelajaran IPS inovatif bertujuan agar materi lebih kontekstual dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi IPS perlu dikembangkan berbasis “masalah sosial kontemporer dan kehidupan peserta didik”

5. Meningkatkan Motivasi Dan Keterlibatan Belajar Siswa
Metode inovatif membuat pembelajaran lebih menarik sehingga siswa lebih aktif dan tidak pasif. Inovasi pembelajaran bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang “lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna”

6. Mempersiapkan Peserta Didik Menjadi Warga Negara Yang Baik

IPS tetap berorientasi pada pembentukan karakter sosial dan kewarganegaraan melalui pendekatan inovatif. Inovasi mendukung pembentukan sikap demokratis, kolaboratif, dan kepekaan sosial

7. Meningkatkan Profesionalisme Guru

Inovasi juga bertujuan mendorong guru untuk:

- a. kreatif dalam mengajar
- b. memanfaatkan teknologi
- c. mengembangkan strategi pembelajaran baru

Inovasi kurikulum dan pembelajaran memperkuat keterkaitan teori dan praktik serta meningkatkan kualitas pengajaran. Secara umum, tujuan inovasi pendidikan IPS adalah meningkatkan kualitas, relevansi, dan efektivitas pembelajaran IPS agar mampu menghasilkan peserta didik yang kritis, adaptif, dan berkarakter sosial sesuai tuntutan zaman modern.

D. Prinsip-prinsip Inovasi Pendidikan IPS

Dalam mengembangkan inovasi pendidikan IPS, diperlukan landasan prinsip yang kuat agar inovasi yang dilakukan tidak sekadar bersifat eksperimental, tetapi benar-benar memberikan dampak terhadap kualitas pembelajaran. Prinsip-prinsip ini menjadi pedoman bagi guru maupun pengembang kurikulum dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi inovasi pembelajaran.

1. Relevansi

Prinsip relevansi menekankan bahwa inovasi harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik, perkembangan ilmu pengetahuan, serta dinamika sosial yang terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS pada dasarnya bertujuan untuk membantu siswa memahami realitas sosial, sehingga

inovasi yang diterapkan harus mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.

Dalam konteks ini, relevansi dapat diwujudkan melalui:

- a. penggunaan contoh kasus aktual (misalnya isu sosial, ekonomi digital, atau lingkungan)
- b. pengintegrasian fenomena lokal dan global dalam pembelajaran
- c. penyesuaian materi dengan karakteristik generasi digital

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan belajar secara signifikan (Dewi & Muhibbin, 2024). Dengan demikian, inovasi yang tidak relevan justru berpotensi menurunkan efektivitas pembelajaran.

2. Efektivitas

Efektivitas berkaitan dengan sejauh mana inovasi mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Inovasi yang baik harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dalam pendidikan IPS, efektivitas dapat dilihat dari:

- a. peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa
- b. kemampuan menganalisis masalah sosial
- c. perubahan sikap sosial (empati, toleransi, tanggung jawab)

Misalnya, penerapan *Problem-Based Learning* (PBL) terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa terhadap masalah sosial karena siswa dilatih untuk berpikir secara mendalam dan sistematis.

Namun, penting untuk dipahami bahwa tidak semua inovasi otomatis efektif. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa inovasi benar-benar memberikan dampak positif.

3. Efisiensi

Prinsip efisiensi menekankan bahwa inovasi harus dapat dilaksanakan dengan penggunaan sumber daya yang optimal, baik dari segi waktu, tenaga, maupun biaya. Inovasi yang terlalu kompleks atau membutuhkan fasilitas yang sulit dijangkau justru akan sulit diterapkan secara luas.

Dalam praktiknya, efisiensi dapat diwujudkan melalui:

- a. pemanfaatan teknologi sederhana namun efektif (misalnya video pembelajaran, Google Classroom)
- b. penggunaan sumber belajar yang mudah diakses
- c. pengelolaan waktu pembelajaran yang terstruktur

Efisiensi bukan berarti mengurangi kualitas, tetapi lebih kepada bagaimana mencapai hasil maksimal dengan sumber daya yang tersedia. Hal ini sangat penting terutama di sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

4. Fleksibilitas

Fleksibilitas berarti inovasi harus dapat disesuaikan dengan berbagai kondisi, baik kondisi siswa, sekolah, maupun lingkungan belajar. Setiap sekolah memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga inovasi tidak bisa diterapkan secara kaku.

Fleksibilitas dalam inovasi IPS dapat dilihat dari:

- a. kemampuan metode pembelajaran untuk dimodifikasi sesuai kebutuhan
- b. penyesuaian media pembelajaran dengan fasilitas yang tersedia
- c. adaptasi terhadap gaya belajar siswa yang beragam

Sebagai contoh, pembelajaran berbasis proyek dapat disesuaikan dengan kondisi lokal siswa, seperti mengkaji masalah sosial di lingkungan sekitar mereka.

Prinsip fleksibilitas ini sangat penting agar inovasi tidak bersifat "satu model untuk semua", melainkan adaptif terhadap konteks.

5. Berkelanjutan (*Sustainability*)

Inovasi yang baik bukan hanya berhasil dalam jangka pendek, tetapi juga dapat diterapkan secara berkelanjutan. Prinsip keberlanjutan menekankan bahwa inovasi harus dapat terus digunakan, dikembangkan, dan disempurnakan dari waktu ke waktu.

Keberlanjutan inovasi dipengaruhi oleh:

- a. dukungan sekolah dan kebijakan pendidikan
- b. kesiapan dan kompetensi guru
- c. ketersediaan sumber daya
- d. penerimaan siswa terhadap inovasi

Inovasi yang tidak berkelanjutan biasanya hanya bersifat “tren sesaat” dan tidak memberikan dampak jangka panjang terhadap kualitas pendidikan.

6. Kolaboratif

Selain prinsip-prinsip dasar di atas, inovasi pendidikan IPS juga harus bersifat kolaboratif. Artinya, inovasi tidak hanya dilakukan oleh guru secara individu, tetapi melibatkan berbagai pihak, seperti:

- a. sesama guru (kolaborasi antar mata pelajaran)
- b. siswa (partisipasi aktif dalam pembelajaran)
- c. orang tua
- d. masyarakat

Kolaborasi ini penting karena IPS berkaitan erat dengan kehidupan sosial. Dengan melibatkan berbagai pihak, pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

7. Berorientasi pada Peserta Didik (*Student-Oriented*)

Prinsip ini menegaskan bahwa inovasi harus menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Siswa tidak lagi diposisikan sebagai objek, tetapi sebagai subjek aktif yang terlibat dalam proses belajar.

Implementasi prinsip ini meliputi:

- a. pembelajaran aktif (*active learning*)
- b. diskusi kelompok
- c. eksplorasi mandiri
- d. pembelajaran berbasis proyek

Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar siswa.

8. Berbasis Teknologi dan Literasi Digital

Di era digital, inovasi pendidikan IPS tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan teknologi. Namun, penggunaan teknologi harus tetap didasarkan pada tujuan pembelajaran, bukan sekadar mengikuti tren.

Pemanfaatan teknologi dalam IPS dapat berupa:

- a. penggunaan platform *e-learning*
- b. media interaktif
- c. pemanfaatan data digital
- d. simulasi sosial berbasis teknologi

Selain itu, inovasi juga harus mendorong peningkatan literasi digital siswa agar mereka mampu menyaring informasi dan berpikir kritis terhadap konten yang mereka konsumsi.

E. Bentuk-bentuk Inovasi Pendidikan IPS

Inovasi dalam IPS dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bentuk:

1. Inovasi Metode
 - a. *Problem-Based Learning* (PBL)
 - b. *Project-Based Learning*
 - c. *Inquiry Learning*

Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa

2. Inovasi Media
 - a. Video pembelajaran
 - b. Infografis

- c. Simulasi digital
- d. Augmented Reality
- 3. Inovasi Berbasis Budaya

Contohnya penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran IPS.

Penelitian menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan karakter sosial siswa
- 4. Inovasi Berbasis Teknologi
 - a. *E-learning*
 - b. LMS
 - c. AI dalam pendidikan

Dalam era *Society 5.0*, teknologi menjadi bagian penting dalam inovasi pembelajaran IPS

F. Tantangan Dalam Inovasi Pendidikan IPS

Implementasi inovasi dalam pendidikan IPS tidak selalu berjalan mulus. Meskipun inovasi menawarkan berbagai keunggulan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, pada kenyataannya terdapat sejumlah tantangan yang harus dihadapi oleh guru, sekolah, maupun sistem pendidikan secara keseluruhan. Tantangan ini bersifat kompleks karena melibatkan aspek teknis, pedagogis, hingga sosial-kultural.

1. Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Salah satu tantangan utama dalam inovasi pendidikan IPS adalah keterbatasan fasilitas pendukung, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki akses memadai terhadap teknologi. Inovasi berbasis digital seperti *e-learning*, media interaktif, atau penggunaan aplikasi pembelajaran membutuhkan perangkat seperti komputer, proyektor, dan koneksi internet yang stabil.

Di banyak daerah, khususnya di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur, kondisi ini menjadi hambatan serius. Akibatnya, inovasi pembelajaran tidak dapat

diterapkan secara optimal atau bahkan tidak dapat dilakukan sama sekali.

Namun demikian, penting untuk dipahami bahwa inovasi tidak selalu harus berbasis teknologi tinggi. Guru tetap dapat melakukan inovasi melalui pendekatan sederhana, seperti penggunaan metode diskusi, studi kasus, atau pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar.

2. Kompetensi dan Kesiapan Guru

Guru merupakan aktor utama dalam pelaksanaan inovasi pendidikan. Oleh karena itu, tingkat keberhasilan inovasi sangat bergantung pada kompetensi dan kesiapan guru dalam mengimplementasikannya.

Beberapa kendala yang sering dihadapi guru antara lain:

- a. kurangnya pelatihan terkait metode pembelajaran inovatif
- b. keterbatasan kemampuan dalam penggunaan teknologi
- c. rendahnya kepercayaan diri dalam mencoba pendekatan baru

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran karena kurangnya literasi digital dan dukungan pelatihan yang memadai (Syamsuridhawati et al., 2025).

Selain itu, beban administrasi yang tinggi juga sering kali membuat guru tidak memiliki cukup waktu untuk merancang inovasi pembelajaran.

3. Resistensi terhadap Perubahan

Tantangan lain yang tidak kalah penting adalah adanya resistensi atau penolakan terhadap perubahan, baik dari guru, siswa, maupun institusi pendidikan.

Resistensi ini biasanya disebabkan oleh:

- a. kebiasaan menggunakan metode lama yang dianggap "aman"

- b. kekhawatiran terhadap kegagalan inovasi
- c. kurangnya pemahaman tentang manfaat inovasi

Dalam konteks ini, perubahan paradigma menjadi kunci utama. Inovasi tidak dapat berjalan jika para pelaku pendidikan masih terjebak pada pola pikir konvensional.

Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang persuasif dan bertahap dalam memperkenalkan inovasi agar dapat diterima dengan baik oleh semua pihak.

4. Kesenjangan Digital (*Digital Divide*)

Perkembangan teknologi yang pesat justru memunculkan kesenjangan digital, yaitu perbedaan akses dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi antara satu kelompok dengan kelompok lainnya.

Kesenjangan ini dapat terjadi pada:

- a. siswa (perbedaan akses perangkat dan internet)
- b. guru (perbedaan kemampuan literasi digital)
- c. sekolah (perbedaan fasilitas teknologi)

Akibatnya, inovasi berbasis teknologi berpotensi menciptakan ketimpangan dalam kualitas pembelajaran. Siswa yang memiliki akses lebih baik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan siswa yang memiliki keterbatasan.

Hal ini menjadi tantangan serius karena bertentangan dengan prinsip keadilan dalam pendidikan.

5. Keterbatasan Waktu Pembelajaran

Pembelajaran IPS sering kali memiliki alokasi waktu yang terbatas dalam kurikulum. Sementara itu, penerapan inovasi seperti *Project-Based Learning* atau *Problem-Based Learning* membutuhkan waktu yang relatif lebih panjang.

Akibatnya, guru sering dihadapkan pada dilema antara:

- a. menyelesaikan target kurikulum
- b. atau menerapkan pembelajaran inovatif secara optimal

Jika tidak dikelola dengan baik, inovasi justru dapat mengganggu pencapaian tujuan pembelajaran.

6. Kurangnya Dukungan Kebijakan dan Manajemen Sekolah

Keberhasilan inovasi pendidikan tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga pada dukungan dari pihak sekolah dan kebijakan pendidikan.

Beberapa kendala yang sering terjadi:

kurangnya dukungan dari pimpinan sekolah

minimnya anggaran untuk inovasi

tidak adanya program pelatihan berkelanjutan

Tanpa dukungan sistem yang kuat, inovasi yang dilakukan oleh guru cenderung bersifat individual dan sulit berkembang secara luas.

7. Evaluasi Pembelajaran yang Belum Adaptif

Sistem evaluasi yang masih berorientasi pada tes tertulis menjadi tantangan dalam penerapan inovasi pembelajaran IPS. Padahal, inovasi seperti pembelajaran berbasis proyek atau diskusi lebih menekankan pada proses dan keterampilan.

Ketidaksesuaian antara metode pembelajaran dan sistem evaluasi dapat menyebabkan:

a. inovasi tidak berjalan optimal

b. hasil belajar siswa tidak terukur secara menyeluruh

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam sistem penilaian, seperti penggunaan asesmen autentik, portofolio, dan penilaian kinerja.

8. Karakteristik Siswa yang Beragam

Setiap siswa memiliki latar belakang, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda. Hal ini menjadi tantangan dalam merancang inovasi yang dapat mengakomodasi semua kebutuhan siswa.

Dalam kelas IPS, sering ditemukan:

- a. perbedaan tingkat pemahaman
- b. variasi motivasi belajar
- c. perbedaan kemampuan berpikir kritis

Jika inovasi tidak dirancang secara inklusif, maka justru dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses pembelajaran.

9. *Overload* Informasi di Era Digital

Di era digital, siswa memiliki akses yang sangat luas terhadap informasi. Namun, tidak semua informasi tersebut valid dan relevan.

Tantangan yang muncul adalah:

- a. kesulitan siswa dalam menyaring informasi
- b. penyebaran hoaks atau informasi yang tidak akurat
- c. rendahnya kemampuan berpikir kritis

Dalam konteks ini, inovasi pendidikan IPS harus mampu membekali siswa dengan kemampuan literasi informasi dan literasi digital.

10. Minimnya Integrasi Konteks Lokal

Banyak inovasi pembelajaran yang diadopsi dari luar tanpa mempertimbangkan konteks lokal. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang relevan dengan kehidupan siswa.

Padahal, IPS sangat erat kaitannya dengan kondisi sosial di lingkungan sekitar. Oleh karena itu, inovasi seharusnya:

- a. mengangkat isu lokal
- b. memanfaatkan kearifan lokal
- c. mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Dewi, I. K., & Muhibbin, A. (2024). Inovasi pembelajaran IPS berbasis digital dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 112–124.
- Fauzi, A., & Suryadi, D. (2023). *Problem-Based Learning* dalam pembelajaran IPS: Dampaknya terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(1), 45–58.
- Hasan, S., & Nurhayati, E. (2022). Konsep dan implementasi inovasi pembelajaran dalam pendidikan IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 31(2), 89–102.
- Hidayat, T., & Kurniawan, R. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPS di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 13(1), 67–78.
- Kemdikbudristek. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kemdikbudristek. (2023). *Capaian pembelajaran mata pelajaran IPS fase D*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Khair, M., Rahman, A., & Putri, N. (2024). Transformasi pembelajaran IPS berbasis teknologi dalam menghadapi *Society 5.0*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 23–35.
- Ningsih, W., & Rakhmat, A. (2025). Strategi pembelajaran IPS berbasis edutainment untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 12(1), 55–70.
- OECD. (2021). *21st century readers: Developing literacy skills in a digital world*. Paris: OECD Publishing.
- Prasetyo, B., & Sutopo, H. (2023). Tantangan dan peluang inovasi pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(3), 201–215.

- Setiawan, D., & Lestari, S. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6345–6353.
- Supriatna, N. (2020). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2021). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsuridhawati, S., Mulyani, E., & Rahmawati, D. (2025). Kompetensi guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 1–14.
- UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. Paris: UNESCO.
- Wahyuni, S., & Pratama, R. (2023). Pembelajaran IPS berbasis proyek dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 11(2), 98–110.

"Guru yang inovatif tidak hanya mengajar materi, tetapi juga menghidupkan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik."

BAB II

TEORI PENDUKUNG BELAJAR IPS

Sri Wahyuni Juika., S.Pd

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan sikap, nilai, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam hal tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS mempelajari berbagai fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, seperti interaksi sosial, ekonomi, budaya, dan permasalahan sosial lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS tidak cukup hanya dilakukan dengan metode ceramah atau hafalan, melainkan membutuhkan pendekatan yang mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, aktif, dan mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

Dalam upaya mencapai tujuan tersebut, diperlukan landasan teori yang kuat dalam proses pembelajaran. Teori-teori belajar seperti behaviorisme, kognitivisme, konstruktivisme, humanistik, dan teori belajar sosial memiliki peran penting dalam membantu guru merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna. Setiap teori memberikan sudut pandang yang berbeda mengenai bagaimana siswa belajar dan bagaimana pengetahuan dapat diperoleh.

Salah satu teori yang sangat relevan dalam pembelajaran IPS adalah teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dengan menerapkan teori-teori pendukung pembelajaran,

diharapkan proses pembelajaran IPS dapat menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap realitas sosial yang ada di sekitarnya. Oleh karena itu, penulisan buku ini bertujuan untuk mengkaji berbagai teori pendukung pembelajaran IPS serta penerapannya dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat menjadi referensi bagi pendidik maupun mahasiswa dalam memahami dan mengembangkan pembelajaran IPS yang lebih efektif.

A. Konstruktivisme

1. Pengertian Teori Konstruktivisme

Sejarah dan perkembangan teori pendidikan berlangsung melalui berbagai fase penting yang dapat ditinjau per dekade. Di awal abad ke-20, teori pendidikan dipengaruhi oleh industrialisasi dan perubahan sosial, di mana fokusnya adalah pada pendidikan formal dalam menyiapkan tenaga kerja terampil. Pada tahun 1920-an, muncul gerakan pendidikan progresif yang dipelopori oleh John Dewey, menekankan pembelajaran melalui pengalaman dan interaksi sosial. Ini merupakan titik balik penting dalam pemahaman tentang proses pembelajaran.

Memasuki tahun 1990-an dan awal abad ke-21, integrasi teknologi menjadi aspek penting dalam pendidikan, mengubah cara pengajaran dan pembelajaran. Terjadi pula pergeseran ke arah pendidikan yang lebih holistik, mengakui kebutuhan akan keterampilan sosial dan emosional serta pengetahuan akademis. Seiring berjalannya waktu, pendidikan terus beradaptasi dengan tantangan global dan teknologi baru, mendorong inovasi dan pendekatan yang berpusat pada pembelajar. Pendekatan ini terus berkembang, menggabungkan wawasan dari berbagai disiplin ilmu untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna.

Teori Konstruktivisme mulai mendapatkan pengakuan dan popularitas yang signifikan dalam dunia pendidikan pada dekade 1980-an. Meskipun asal-usul teori ini dapat ditelusuri kembali ke awal abad ke-20, terutama melalui karya-karya awal Jean Piaget yang diterbitkan sekitar tahun 1920-an, Konstruktivisme sebagai pendekatan pendidikan yang berbeda dan terdefinisi dengan jelas lebih banyak berkembang pada tahun 1980-an.

Pengertian teori konstruktivisme jika dilihat secara umum memandang ilmu pengetahuan tidak hanya sebatas mengungkap mengenai fakta, kaidah, dan juga konsep yang harus diingat secara baku. Di mana konstruktivisme ini justru lebih menekankan bahwa manusialah yang harus mengonstruksikan pengetahuan itu sendiri. Sehingga, manusialah yang nantinya akan memberikan nilai sentimental dan juga menggali ilmu pengetahuan, baik itu melalui kajian, penelitian, atau melalui pengalaman. Terdapat banyak sekali cara yang bisa dicoba untuk melakukan konstruksi dan mengembangkan ilmu pengetahuan.

Menurut Sudirman, Burhanuddin, dan Fitriani (2024), konstruktivisme adalah teori belajar yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk aktif menemukan pengetahuan dan mengembangkan kemampuan yang telah dimiliki. Dalam proses ini, pendidik berperan sebagai fasilitator dengan merancang berbagai tugas, pertanyaan, atau tindakan yang dapat memancing rasa ingin tahu peserta didik.

Sementara itu, Thobroni dan Mustofa (2015) mengungkapkan bahwa teori konstruktivisme memberikan ruang bagi manusia untuk aktif belajar, menemukan kompetensi, pengetahuan, teknologi, dan hal lain yang diperlukan untuk mengembangkan dirinya. Artinya, belajar dalam pandangan konstruktivisme merupakan usaha aktif individu dalam mengonstruksi makna terhadap sesuatu yang dipelajari.

Berdasarkan keterangan di atas, bisa kita ambil kesimpulan bahwa konstruktivisme adalah teori belajar yang menekankan bahwa peserta didik secara aktif membangun pengetahuan dan kompetensinya sendiri melalui pengalaman, interaksi, serta proses berpikir. Dalam teori ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu dan membimbing peserta didik melalui berbagai kegiatan, pertanyaan, dan tugas yang mampu merangsang rasa ingin tahu. Dengan demikian, belajar tidak hanya bersifat menerima informasi, tetapi merupakan proses aktif dalam mengonstruksi makna terhadap apa yang dipelajari.

2. Asumsi-asumsi Konstruktivisme

Konstruktivisme menyoroti interaksi orang-orang dan situasi-situasi dalam penguasaan dan penyempurnaan keterampilan-keterampilan dan pengetahuan. Konstruktivisme memiliki asumsi yang sama dengan teori kognitif sosial yang mengarahkan bahwa orang, perilaku, dan lingkungan berinteraksi secara timbal balik. Adapun asumsi-asumsi dari konstruktivisme (Dale, 2012) Adalah:

- a. manusia merupakan siswa aktif yang mengembangkan pengetahuan bagi diri mereka sendiri. Di mana siswa diberikan keluasaan untuk mengembangkan ilmu yang sudah didapatkan tersebut, baik dengan melakukan latihan, melakukan eksperimen maupun berdiskusi sesama siswa. Dengan hal seperti itu maka ilmu-ilmunya tersebut akan berkembang dan bertambah.
- b. Guru sebaiknya tidak mengajar dalam artian menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional kepada sejumlah siswa.

Guru seharusnya membangun situasi-situasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan materi pelajaran melalui pengolahan materi-materi dan interaksi sosial. Maksudnya seorang pendidik atau guru dituntut untuk lebih aktif dan menarik dalam menjelaskan,

selain itu juga guru harus bisa menggunakan media dalam proses pembelajaran. Jangan hanya menggunakan metode-metode yang sudah lama atau jaman dulu, seperti ceramah, mencatat sampai habis, akan tetapi guru harus mengajar dengan cara bagaimana supaya siswa harus di buat aktif dan masuk dalam pembelajaran tersebut.

Adapun aktivitas pembelajaran meliputi mengamati fenomena, mengumpulkan data, merumuskan dan menguji hipotesis, serta bekerja sama dengan orang lain. Guru juga dapat mengajak siswa mengunjungi lokasi di luar ruang kelas untuk memperkaya pengalaman belajar. Guru dari berbagai disiplin ilmu diperlukan untuk merencanakan kurikulum bersama. Siswa perlu diarahkan agar mampu mengatur diri sendiri, menentukan tujuan belajar, memantau dan mengevaluasi kemajuan mereka, serta menelusuri hal-hal yang menjadi minat mereka.

Perubahan menjadi suatu keharusan dalam proses belajar, terutama dalam hal konsep. Perubahan tersebut berupa asimilasi untuk tahap pertama dan tahap kedua yang disebut akomodasi. Dengan asimilasi, siswa menggunakan konsep-konsep yang telah mereka memiliki untuk berhadapan dengan fenomena baru. Sementara dengan akomodasi siswa mengubah konsepnya yang sudah tidak cocok dengan fenomena baru yang muncul. Jadi, perubahan tetap menjadi tujuan utama bahkan dalam teori konstruktivisme sekali pun.

3. Tujuan Teori Konstruktivisme

Menurut Thobroni (2017) tujuan teori konstruktivisme adalah sebagai berikut.

- a. Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan mencari sendiri pertanyaan
- b. Membantu siswa untuk mengembangkan pengertian pemahaman konsep secara lengkap

- c. Mengembangkan kemampuan siswa untuk menjadi pemikir yang mandiri, lebih menekankan pada proses belajar bagaimana belajar itu

4. Karakteristik Teori Konstruktivisme

Pembelajaran konstruktivisme juga memiliki beberapa karakteristik yang membedakan dari pendekatan lainnya. Salah satu ciri utamanya adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa menjadi subjek utama dalam proses belajar. Pembelajaran tidak hanya menekankan pada hasil akhir, tetapi juga pada proses bagaimana siswa memperoleh pengetahuan tersebut. Dalam hal ini, pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual sangat diutamakan agar siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam.

Di samping itu, konstruktivisme juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah. Melalui berbagai kegiatan seperti diskusi, eksperimen, dan kerja kelompok, siswa dilatih untuk menganalisis informasi, mengemukakan pendapat, serta mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih aktif dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun demikian, penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran juga memiliki tantangan. Salah satunya adalah membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Selain itu, tidak semua siswa memiliki tingkat keaktifan yang sama, sehingga guru perlu memberikan perhatian dan bimbingan yang lebih intensif. Guru juga dituntut untuk memiliki kreativitas dan kesiapan dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme. Dengan demikian, pendekatan konstruktivisme dapat memberikan kontribusi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran apabila diterapkan secara tepat. Peran guru sebagai

fasilitator dan keaktifan siswa menjadi kunci utama dalam keberhasilan proses pembelajaran ini.

B. Humanisme

1. Pengertian Teori Humanisme

Dalam kamus Bahasa Indonesia, humanisme adalah aliran yang bertujuan menghidupkan rasa perikemanusiaan dan mencita-citakan pergaulan yang lebih baik, atau paham yang menganggap manusia sebagai objek studi terpenting. Adapun dalam buku *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru* dikatakan bahwa *Humanistic education* (pendidikan yang bersifat kemanusiaan) adalah sebuah sistem klasik yang bersifat global, tetapi beberapa prinsip dasarnya diambil para ahli pendidikan untuk dijadikan sebuah sistem pendekatan proses belajar mengajar.

Pengertian teori belajar *humanisme* adalah suatu pendekatan dalam bidang psikologi dan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan pribadi, kebebasan, dan pengalaman individu dalam proses pembelajaran. Dalam pandangan *humanisme*, manusia memegang kendali terhadap kehidupan dan perilaku mereka, serta berhak untuk mengembangkan sikap dan kepribadian mereka.

Teori belajar humanistik adalah suatu teori dalam pembelajarn yang mengedepankan bagaimana memanusiakan manusia, serta bagaimana pendidik sebisa mungkin untuk menggali kemampuan peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya (Solichin, 2019). Teori belajar humanisme adalah sebuah pendekatan yang berfokus pada pemahaman tindakan dan perilaku belajar dari sudut pandang peserta didik itu sendiri (Bella & Najwa, 2025). Dalam teori ini, keberhasilan proses belajar diukur dari kemampuan peserta didik untuk memahami diri mereka dan lingkungan di sekitar mereka. Oleh karena itu, dalam pembelajaran peserta didik diharapkan mampu untuk berusaha secara bertahap menuju kesadaran diri yang

optimal. Di sinilah peran pendamping atau tenaga pendidik sangat penting, yaitu untuk membantu peserta didik mengenali dan memahami diri mereka sebagai individu, serta memfasilitasi pencapaian potensi maksimal yang dimiliki dengan cara yang baik dan penuh kemanusiaan.

Dengan demikian, teori belajar humanistik merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pengembangan potensi diri peserta didik secara holistik, dengan menempatkan mereka sebagai individu yang unik dan memiliki kemampuan untuk mencapai aktualisasi diri secara optimal melalui proses pembelajaran yang bermakna. Pendekatan ini menekankan pentingnya pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga pembelajaran tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga membentuk kesadaran diri, nilai, sikap, dan tanggung jawab sosial. Selain itu, teori humanistik memandang bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, seperti motivasi intrinsik, emosi, serta kebutuhan psikologis yang harus terpenuhi. Oleh karena itu, lingkungan belajar perlu dirancang secara kondusif, terbuka, dan suportif agar peserta didik merasa aman, dihargai, serta memiliki kebebasan untuk mengekspresikan diri. Dalam implementasinya, pendekatan ini mendorong penggunaan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, seperti refleksi diri, diskusi, pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), serta pemberian umpan balik yang konstruktif. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menghasilkan pemahaman kognitif, tetapi juga membentuk karakter, kemandirian, serta kemampuan pengendalian diri peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi kehidupan.

2. Teori Belajar Humanisme Menurut Para Ahli

a. Abraham Maslow

Abraham Maslow adalah salah satu tokoh paling terkenal dalam teori belajar humanisme. Dia mengembangkan "Hierarki Kebutuhan" yang menjelaskan bahwa individu memiliki berbagai tingkat kebutuhan, dan belajar dan pengembangan diri terjadi ketika kebutuhan-kebutuhan tersebut terpenuhi. Maslow mengemukakan bahwa kebutuhan dasar, seperti makanan, air, dan rasa aman, harus terpenuhi sebelum individu dapat mencapai potensi penuh mereka. (Tri Mawarni et al., 2023)



Gambar 1: Teori Hierarki Kebutuhan Maslow

b. Carl Rogers

Carl R. Rogers kurang menaruh perhatian pada mekanisme proses belajar. Belajar dipandang sebagai fungsi keseluruhan pribadi. Rogers berpendapat bahwa belajar yang sebenarnya tidak dapat berlangsung apabila tidak ada keterlibatan intelektual maupun emosional peserta didik. Oleh karena itu, menurut teori belajar humanisme, motivasi belajar harus bersumber dari diri peserta didik. Menurut Rogers, peranan guru dalam kegiatan belajar peserta didik menurut pandangan teori humanisme adalah sebagai fasilitator yang berperan aktif dalam:

1. membantu menciptakan iklim kelas yang kondusif agar peserta didik bersikap positif terhadap belajar,
 2. membantu peserta didik untuk memperjelas tujuan belajarnya dan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk belajar,
 3. membantu peserta didik untuk memanfaatkan dorongan dan cita-cita mereka sebagai kekuatan pendorong belajar,
 4. menyediakan berbagai sumber belajar kepada peserta didik, dan
 5. menerima pertanyaan dan pendapat, serta perasaan dari berbagai peserta didik sebagaimana adanya.
- (Sulaiman, 2021)

c. Arthur Combs

Pemikiran humanisme yang berkontribusi pada bidang pendidikan adalah Arthur Combs. Combs berpendapat bahwa guru seharusnya mempertimbangkan berbagai perspektif siswa agar dapat memahami perilaku mereka dengan lebih baik. Aspek kognitif dan afektif siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pendekatan ini. Bersama Donald Syngg, Combs memberikan pemahaman yang mendalam tentang makna pembelajaran antara tahun 1904 hingga 1967. Ia menekankan pentingnya bagi siswa untuk menemukan makna selama proses belajar, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam perubahan perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Combs menegaskan bahwa setiap individu memiliki potensi yang dapat dikembangkan. Ia mengelompokkan potensi tersebut ke dalam lima aspek yang berkaitan dengan perspektif psikologi humanistik, yaitu kebutuhan manusia, kesempatan, keterbatasan fisik, konsep diri, dan penolakan terhadap ancaman. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kelima faktor ini dengan seksama, karena semuanya merupakan hasil interaksi siswa dengan lingkungan mereka dan dapat berfungsi sebagai penghalang dalam mencapai potensi maksimal.

3. Implikasi Teori Belajar Humanisme dalam Pendidikan

Implikasi dari teori belajar humanistik dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memanusiakan manusia, membantu individu dalam memahami diri mereka sendiri, serta mengembangkan potensi yang ada. Dalam konteks ini, peran pendidik sebagai fasilitator sangatlah penting. Selain itu, teori belajar humanistik juga mempengaruhi kemunculan berbagai model pembelajaran modern yang bersifat lebih demokratis dan mengedepankan nilai-nilai kemanusiaan, sehingga dapat mengoptimalkan potensi masing-masing individu. Model pembelajaran ini tidak terlepas dari para penggagas teori humanistik. Namun, penerapan teori humanistik memerlukan perhatian terhadap beberapa aspek serta keberadaan berbagai metode pembelajaran dengan fungsi dan cara kerja masing-masing.

Berikut adalah beberapa aspek utama dari implikasi teori ini:

- a. Fokus pada pengembangan diri
Teori humanistik menekankan pentingnya membantu peserta didik mencapai aktualisasi diri dan memahami potensi mereka. Proses belajar dianggap berhasil jika siswa dapat mengenali diri mereka dan lingkungan sekitar dengan baik, serta mampu mengembangkan sikap dan kepribadian yang positif.
- b. Peran guru sebagai fasilitator
Dalam pendekatan ini, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung peserta didik dalam proses belajar. Mereka menciptakan lingkungan yang mendukung penerimaan diri dan penghargaan terhadap siswa, serta merancang aktivitas pembelajaran yang memungkinkan keterlibatan aktif. Ini mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi secara sosial, yang memperkuat hubungan antara guru dan siswa.

- c. Pembelajaran berbasis pengalaman
Teori humanistik menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam pembelajaran. Siswa diajak untuk terlibat aktif dalam proses belajar melalui kegiatan yang relevan dengan kehidupan nyata mereka. Ini membantu mereka mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman pribadi, sehingga meningkatkan motivasi dan minat belajar.
- d. Keterlibatan emosional
Aspek emosional sangat diperhatikan dalam teori ini. Peserta didik didorong untuk mengungkapkan perasaan dan berpartisipasi secara aktif dalam diskusi. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga membantu siswa membedakan antara hal yang baik dan buruk bagi diri mereka.

C. Teori Sosial

1. Definisi Teori Belajar Sosial

Teori pembelajaran sosial diperkenalkan oleh Albert Bandura (1977), yang mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan serta dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti perhatian, motivasi, sikap, dan emosi. Teori pembelajaran sosial adalah pembelajaran yang memanfaatkan prinsip belajar sosial. Artinya, dalam proses pembelajaran guru menggunakan pemodelan atau observasi (Ambriyani et al., 2025). Dengan demikian, teori belajar sosial merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui interaksi sosial, pengamatan, dan peniruan terhadap perilaku orang lain. Dalam hal ini, individu tidak hanya belajar dari pengalaman langsung, tetapi juga dari lingkungan sosial di sekitarnya melalui proses pemodelan.

Teori ini juga menegaskan bahwa faktor kognitif, seperti perhatian, ingatan, dan motivasi, memiliki peran penting

dalam menentukan apakah suatu perilaku akan ditiru atau tidak. Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif perlu menghadirkan model atau contoh perilaku yang positif agar dapat diamati dan diinternalisasi oleh peserta didik. Selain itu, konsep *self-efficacy* yang dikemukakan oleh Bandura menjadi salah satu komponen penting dalam teori ini, yaitu keyakinan individu terhadap kemampuan dirinya dalam melakukan suatu tindakan. Semakin tinggi *self-efficacy* yang dimiliki peserta didik, maka semakin besar kemungkinan mereka untuk berhasil dalam proses belajar dan menerapkan perilaku yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, teori belajar sosial memberikan penekanan bahwa pembelajaran tidak terlepas dari pengaruh lingkungan sosial, serta pentingnya peran model, interaksi, dan keyakinan diri dalam membentuk perilaku dan hasil belajar peserta didik. Adapun contoh sederhana penerapan teori belajar sosial pada perkembangan anak, yaitu seorang anak cenderung meniru perilaku orang tuanya karena ia melihat perilaku tersebut setiap hari secara berulang-ulang.

2. Teori Belajar Sosial Menurut Para Ahli

a. Albert Bandura

Teori pembelajaran sosial diperkenalkan oleh Albert Bandura (1977), yang mengemukakan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan, peniruan, dan pemodelan dan dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti perhatian, motivasi, sikap, dan emosi. Teori pembelajaran sosial Bandura, berfokus pada apa yang dipelajari orang dari mengamati (observasional) dan berinteraksi dengan orang lain. Di sisi lain, paham behaviorisme juga berkaitan dengan aspek perilaku manusia yang dapat dipelajari, diamati dan diukur, menekankan perubahan perilaku. Teori kognitif sosial (SCT) mengklaim bahwa pembelajaran terjadi dalam konteks sosial dengan interaksi yang dinamis dan timbal balik dari orang, lingkungan, dan perilaku. SCT menekankan peran

utama kognisi dalam menyandikan dan menampilkan perilaku. Albert Bandura menjelaskan ada 4 komponen penting dalam teori belajar sosial ini diantaranya:

1. Memperhatikan (*attention*): Memperhatikan suatu perilaku/objek
2. Menyimpan (*retention*): Proses menyimpan apa yang telah diamati untuk diingat
3. Memproduksi gerakan motorik (*motor reproduction*): Menerjemahkan hasil pengamatan menjadi tingkah laku sesuai dengan model yang telah diamati.
4. Penguatan dan motivasi (*vicarious-reinforcement and motivational*): Dorongan motivasi untuk mengulang-ulang perbuatan yang ada supaya tidak hilang.

b. Lev Semenovich Vygotsky

Lev Semenovich Vygotsky merupakan cendekiawan dari Rusia yang ahli dalam bidang psikologi, filsafat, dan sastra. Menurut Vygotsky, belajar merupakan proses yang melibatkan aspek biologis dan psikologis, serta sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya. Perolehan pengetahuan dan perkembangan kognitif individu berlangsung melalui interaksi sosial, sehingga peserta didik tidak hanya belajar secara individual, tetapi juga melalui bantuan orang lain yang lebih mampu, seperti guru, orang tua, atau teman sebaya. Oleh karena itu, teori Vygotsky sering dikaitkan dengan pendekatan sosiokonstruktivisme yang menekankan peran aktif individu sekaligus pengaruh lingkungan sosial dalam membangun pengetahuan.

c. Irham dan Wiyani

Proses belajar seseorang akan lebih banyak melalui proses pengamatan terhadap situasi dan kondisi lingkungannya. Ini berarti pembelajaran lebih banyak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan melihat perilaku orang lain serta hasil dari tindakan tersebut.

1. Pengamatan Lingkungan: Individu belajar dengan mengamati lingkungan sekitar dan bagaimana orang lain bertindak dalam situasi tertentu.
2. Interaksi Sosial: Proses belajar sosial melibatkan interaksi dengan lingkungan dan orang lain.
3. Proses Kognitif: Proses belajar ini melibatkan proses kognitif, di mana individu tidak hanya meniru tetapi juga bisa menambah atau mengurangi perilaku yang diamati.
4. Pemodelan (*Modeling*): Inti dari pembelajaran sosial adalah pemodelan, yaitu peniruan atau imitasi perilaku model atau orang yang dicontoh.

d. Abu Ahmadi

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang terjadi karena latihan dan pengalaman. Ia juga mengaitkan teori belajar sosial dengan penekanan pada kebutuhan belajar siswa, seperti kondisi fisik yang sehat, jadwal belajar teratur, disiplin diri, dan lingkungan belajar yang kondusif. Belajar merupakan proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan pengalaman.

3. Implikasi Teori Belajar Sosial

Implikasi teori belajar sosial meliputi pentingnya peran guru dan konselor sebagai model, pengaruh lingkungan dan media sosial terhadap perilaku (terutama melalui peniruan/pemodelan), serta pengembangan keterampilan sosial dan regulasi diri pada individu. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran terjadi melalui pengamatan, imitasi, dan pembelajaran vikarius (belajar dari konsekuensi orang lain).

Daftar Pustaka

- Ambriyani, N., Palawa, A. H., Dahliani, & Anugrah, M. R. (2025). *Teori pembelajaran sosial*. Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 4(4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3155/2796>
- Bella, S. S., & Najwa, S. Z. U. (2025). *Kajian teori belajar humanisme*. Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ), 3(6), 739–748. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/article/download/15638/4792/>
- Dale H. Schunk, *Learning Theories An Education Perspective*, Di Terjemahkan Oleh Eva Hamdiah,
- Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). *Social learning theory: Cognitive and behavioral approaches*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH), 1(3), 297–324. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i3.2317>
- Habsy, B. A., Oktafiani, F., Salsabila, D. M., & Zahro, C. I. (2023). *Teori humanistik dalam proses pembelajaran*. JTP: Jurnal Teknologi Pendidikan, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.47134/jtp.v1i2.162>
- Rahmat Fajar, Dengan Judul *Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. (Yogyakarta, Pustaka Pelajar: 2012). Hal.323
- Solichin, M. M. (2019). *Pendekatan humanisme dalam pembelajaran (Model penerapannya di Pondok Pesantren Al Amin Prenduan Sumenep)*. Literasi Nusantara.
- Subiyantoro, S. (2022). *Teori belajar: Landasan teori mendesain pembelajaran efektif*. Penerbit Lakeisha.

- Sudirman, P., Burhanuddin, & Fitriani. (2024). *Teori-teori belajar dan pembelajaran: Neurosains dan multiple intelligence*. PT. Pena Persada Kerta Utama.
- Sulaiman, S., & S, N. (2021). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Serta Implikasinya Dalam Sumantri, B. A., Ahmad, N., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2019). Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. 3(September), 1–18.
- Tri Mawarni, W., Alfiansyah, M., & Zahra, F. (2023). teori belajar humanistik dan implikasinya dalam pembelajaran Aulia. Universitas Muslim Indonesia, 2(mei), 402–409.
<https://jurnal.fai.umi.ac.id/index.php/eljour/>
- Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). *Teori belajar sosial dalam pembelajaran*. Anthor: Education and Learning Journal, 2(4), 566–576. [https://www.researchgate.net/publication/377087629 Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/377087629_Teori_Belajar_Sosial_Dalam_Pembelajaran)

"Belajar akan lebih efektif ketika peserta didik merasa dihargai, aman, dan memiliki kebebasan untuk berkembang sesuai potensinya."

BAB III

PROBLEM BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS

Rezky Dwika Dana Putri, S.Pd., Gr.

A. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah diartikan kegiatan dalam pembelajaran dihubungkan dengan kehidupan nyata siswa, model pembelajaran ini merupakan pembelajaran berbasis pedagogis inovatif. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa belajar mandiri, dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan siswa. Model pembelajaran berbasis masalah memakai permasalahan yang otentik digunakan dalam penyelidikan yang mendalam yang harus dipahami siswa. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pendekatan yang mendorong siswa mencari solusi secara kelompok, dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis terhadap permasalahan yang otentik, penekanan lebih berfokus kepada siswa dalam menemukan sendiri pengetahuan berkaitan dengan penyelesaian permasalahan masalah. Model pembelajaran ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran, baik itu secara tertulis maupun secara lisan.

Brooks dan Broks dalam (Amir, 2016) mengelompokkan empat kriteria dalam situasi pemecahan masalah yang efektif:

1. Siswa dapat mengidentifikasi prediksi yang dapat diuji,
2. Siswa dalam memperoleh materi yang mudah untuk di cari,
3. yang dijadikan situasi cukup kompleks sehingga menghasilkan banyak solusi yang variatif,

4. Pemecahan masalah perlu ditingkatkan melalui kolaboratif.

Model pembelajaran IPS berbasis masalah ini memiliki permasalahan yang tidak terstruktur dan kompleks, diperlukan penyelidikan, pengumpulan informasi yang relevan. Melalui pendekatan berbasis masalah ini mencakup tiga karakteristik, antara lain:

1. Melibatkan siswa dalam situasi masalah,
2. Melibatkan siswa belajar melalui cara yang relevan dengan mengatur kurikulum berdasar permasalahan yang kompleks,
3. Mengondisikan lingkungan belajar yang kondusif, guru membimbing siswa berpikir kritis terhadap pemahaman yang terdalam (Jonassen, 2011).

PBL memberikan pengalaman otentik yang menekankan pembelajaran aktif, mendukung konstruksi pengetahuan, dan secara alami mengintegrasikan pembelajaran sekolah dan kehidupan nyata, serta mengintegrasikan disiplin ilmu. Siswa terlibat pemecah masalah, mengidentifikasi akar masalah dan kondisi yang diperlukan untuk solusi yang baik, mengejar makna dan pemahaman, dan menjadi pembelajar mandiri. Guru menggunakan masalah dunia nyata dan melatih pembelajaran melalui penyelidikan, pertanyaan, dan menantang pemikiran siswa.

Pemecahan masalah yang menimbulkan minat dan antusiasme untuk belajar dan juga berlatih kognitif yang menumbuhkan lingkungan yang mendukung penyelidikan secara terbuka. Ketika guru memulai pembelajaran, mereka memiliki tujuan yang jelas untuk setiap kegiatan, dan tujuan tersebut mendukung pemikiran siswa pada tingkat yang berbeda. Ketika guru melatih siswa menuju tujuan-pembelajaran, mereka mengantisipasi menanamkan instruksi dan penilaian penting pada titik-titik kritis selama penyelidikan penyelesaian masalah. Siswa diberi situasi bermasalah yang tidak terstruktur. Situasi ini membutuhkan

penyelidikan, pengumpulan informasi, dan refleksi. Setelah pengumpulan informasi dan evaluasi data, masalah dapat berubah dan membiarkan penyelidikan. Siswa harus menganalisis, menyintesis, dan mengevaluasi untuk merumuskan solusi yang layak.

Masalah yang terstruktur dengan baik, di sisi lain, memberikan informasi, arah, dan tujuan yang jelas bagi pemecahan masalah, hanya memanfaatkan keterampilan berpikir dari pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Siswa mengejar informasi dengan bertanya, dan bereksperimen. Siswa mengklarifikasi dan membagikan apa yang mereka ketahui. Proses ini membantu siswa mengakses pengetahuan sebelumnya dan mulai membuat hubungan. Siswa dapat berbagi masalah dan solusi mereka dengan menggunakan konsep peta, bagan, grafik, proposal, kertas posisi, memo, peta, model bahkan video.

PBL menghadirkan masalah yang harus diselesaikan. Prinsip-prinsip pembelajaran berbasis masalah mendukung penggunaan masalah sebagai fokus pembelajaran. Prinsip-prinsip ini mengatakan bahwa belajar pada masalah yang sebenarnya perlu diselesaikan. Dalam pembelajaran konvensional, siswa harus menguasai materi sebelum menggunakannya untuk memecahkan masalah. Namun, pembelajaran berbasis masalah membalikkan urutan itu dan menganggap bahwa siswa akan menguasai materi untuk memecahkan masalah yang signifikan. Tidak hanya masalahnya harus menarik, tetapi juga harus relevan, sehingga memberi motivasi untuk belajar. PBL memberikan siswa dengan kemampuan berpikir kritis, memecahkan permasalahan, kerja sama, dan menerapkan pengetahuan dalam situasi baru, yang semua itu dibutuhkan untuk belajar bertahan hidup. Diera modern ini, mengingat kerja sama tim dan kemampuan pemecahan masalah yang kreatif sangat diperlukan dalam kehidupan yang semakin kompleks. Guru melibatkan siswa mengenai pemahaman tentang bagaimana dunia bekerja, agar siswa mampu

mengembangkan kemampuan yang dimiliki, guru memberikan pengetahuan secara mendalam, yang kemudian bisa diterapkan dalam kehidupan.

Empat tahapan dasar PBL antara lain:

1. Analisis masalah

Permasalahan yang dihadirkan berdasar pada dunia nyata, kelas dibagi menjadi empat hingga delapan siswa yang kemudian bekerja sama untuk menganalisis dan mengidentifikasi masalah. Dalam proses ini, masalah dipecahkan untuk menentukan apa yang diketahui dan apa yang belum diketahui, hambatan situasional, dan pemahaman yang jelas tentang hasil yang diinginkan. Dengan mengidentifikasi komponen-komponen ini, siswa memperoleh pengetahuan tentang cara mengidentifikasi masalah dan membuat rencana.

2. Belajar Mandiri

Belajar mandiri melibatkan siswa yang bertanggung jawab untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam tahapan analisis masalah. belajar mandiri mencakup menetapkan tujuan pembelajaran tertentu, mengidentifikasi sumber yang diperlukan untuk memecahkan masalah, melacak pemahaman siswa tentang pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan, dan mengevaluasi sejauh mana pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh.

3. *Brainstroming*

Tahapan *brainstorming*, siswa berkumpul kembali untuk membahas apa yang telah mereka pelajari selama tahap belajar mandiri. Tujuan dari pertemuan ini adalah untuk menemukan solusi potensial untuk masalah tersebut. Tanpa kritik atau penilaian, kontribusi individu disajikan. Dengan menyampaikan gagasan dan mendengarkan orang lain, siswa dapat mengukur tingkat pengetahuan mereka sendiri, menyerap informasi baru, meningkatkan pemahaman dan kesadaran mereka, dan menemukan solusi yang mewakili pengetahuan kolektif kelompok.

Pikiran terbuka adalah cara terbaik untuk belajar bersama.

4. Pengujian Solusi

Langkah terakhir dalam proses pemecahan masalah. Setelah kelompok menyetujui solusi yang ditemukan kemudian harus dievaluasi untuk memastikan apakah memenuhi kriteria hasil yang diinginkan yang ditetapkan selama tahap analisis masalah. proses pengujian dan evaluasi formal dimulai dengan tolok ukur kinerja. Jika solusi memenuhi persyaratan hasil dan tolok ukur, presentasi formal dari solusi disajikan, dan penilaian rekan digunakan untuk memvalidasi solusi. Jika tidak, proses pemecahan masalah diulang sampai solusi yang diterima tercapai.

Karakteristik pembelajaran berbasis masalah, antara lain: Berfokus pada masalah Di mana siswa belajar dengan membahas masalah yang otentik dan tidak berstruktur, pengetahuan dipelajari dalam tahap analisis masalah, sehingga ada hubungan timbal balik antara pengetahuan dan masalah. pengetahuan baru dirangsang oleh masalah kembali ke masalah, berpusat pada siswa, *Self-directed* di mana siswa mempunyai tanggung jawab menyelesaikan masalah proses penilaian melalui penilaian diri dan teman sebaya, Refleksi diri siswa melihat apa yang mereka pahami dan menentukan strategi belajar sendiri, Guru fasilitator menyelidiki pengetahuan siswa secara menyeluruh, tetapi tidak menyela atau memberikan jawaban langsung atas pertanyaan (Marra, 2014).

Secara umum, ada tiga tahap dalam mengumpulkan informasi menjadi produk pengetahuan akhir: pentingnya pengetahuan, mengumpulkan informasi dan bertukar informasi. Langkah-langkah dalam PBL, antara lain: guru menginformasikan tentang tujuan belajar yang akan dicapai, memberikan motivasi kepada siswa supaya terlibat dalam penyelesaian masalah, guru memberikan tugas belajar yang berhubungan dengan permasalahan, siswa mengumpulkan

informasi yang berhubungan dengan penyelesaian masalah dan guru memberikan bantuan kepada siswa dalam merefleksi informasi yang siswa dapat melalui penyelidikan.

Kelebihan dari PBL ialah Adanya kolaboratif dalam penyelesaian masalah, Melibatkan siswa melalui pengamatan dan dialog dengan teman sebayanya, Melibatkan siswa dalam proses penyelidikan, Siswa dapat belajar mandiri. Sedangkan Kekurangan model PBL, ialah: Sekolah/institusi kebanyakan belum memungkinkan untuk pelaksanaan PBL, PBL memerlukan waktu yang tidak sedikit, dan tidak semua informasi bisa dikaji PBL.

B. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah

PBL bertujuan mendorong siswa menumbuhkan pengetahuan baru, mampu berpikir kreatif dan kritis, mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, kolaboratif, dan termasuk dalam model pembelajaran yang inovatif dalam Pendidikan. model pembelajaran ini mendorong siswa menggunakan pengetahuan dasar untuk menyelesaikan permasalahan ke dunia nyata, siswa berpikir dan belajar secara mandiri. Manfaat melalui model pembelajaran PBL bagi siswa berarti mempersiapkan siswa menghadapi dunia nyata. Selain itu membiasakan siswa untuk berpikir tingkat tinggi dalam pemecahan masalah yang akan mereka alami seumur hidup. PBL mengajarkan bagaimana siswa menggunakan proses yang berulang dalam menilai pengetahuan mereka dan menemukan pengetahuan baru, mengumpulkan informasi, dan kolaboratif menemukan hipotesis berdasar informasi yang mereka kumpulkan. PBL mendorong siswa mempunyai keterampilan berpikir kreatif dan kritis. Berpikir kreatif dapat diartikan seluruh rangkaian kognitif yang digunakan seseorang sesuai dengan objek, masalah dan situasi tertentu, menuju peristiwa tertentu, menggunakan kecerdasan, imajinasi, wawasan serta ide-ide ketika

menghadapi situasi tertentu. Ada tiga tahapan dalam berpikir kreatif antara lain sintesis merupakan bagian kecil, menyajikan data baru, autentik untuk penyelesaian masalah, artikulasi mengaitkan pengetahuan lama dan baru, membuat pikiran konkret dengan bantuan imajinasi. Berpikir dengan imajinasi menghasilkan wawasan yang berbeda selama menghasilkan ide atau gagasan

Model pembelajaran PBL menggunakan pendekatan pedagogis yang menggunakan masalah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model PBL merupakan pembelajaran yang inovatif di mana tidak terstruktur dan otentik disajikan kepada siswa dalam pembelajaran melalui pengetahuan baru dalam memecahkan masalah tersebut. PBL menekankan pada penggunaan masalah berkaitan dengan kehidupan nyata di mana siswa berusaha menemukan pengetahuan baru ke pengetahuan prasyarat dalam pemecahan masalah. oleh sebab itu, siswa berpartisipasi aktif dalam menciptakan solusi yang inovatif terhadap masalah melalui pengalaman siswa. Dengan menyatukan kemampuan berpikir kreatif dan kritis menghasilkan solusi yang berbeda, berpikir kreatif dan kritis saling melengkapi dan menghasilkan inovasi dan berguna dibidang pendidikan.

C. Sintaks Pembelajaran IPS Berbasis Masalah

Sintaks pembelajaran berbasis masalah dikembangkan dari berbagai pendapat oleh para ahli, pada Tabel 1:

Tabel 1: Sintak pembelajaran berbasis masalah

	Proses pembelajaran	
	Guru	Siswa
Fase Awal	Menjelaskan tujuan pembelajaran Membagi siswa dalam kelompok, 4-5 siswa Mengaitkan materi dengan materi sebelumnya Memberikan permasalahan yang siswa secara nyata	Memahami informasi yang disampaikan guru di awal pembelajaran Membuat kelompok secara heterogen Mengambil bagian dalam kegiatan apersepsi Analisis masalah awal dengan menggunakan pengalaman hidup
Fase Identifikasi permasalahan	Membimbing siswa untuk membuat rumusan masalah Mengajarkan siswa untuk menyelesaikan rumusan masalah	Membuat rumusan masalah Memahami masalah yang disampaikan guru Memahami guru dalam menemukan penyelesaian permasalahan
Fase Menciptakan Strategi Alternatif	Memberikan bimbingan kepada siswa untuk membuat dugaan sementara berdasarkan masalah yang telah disusun.	Membuat hipotesis sementara.
Fase pengumpulan informasi	membimbing dan memandu siswa dalam menjalankan eksperimen berdasarkan masalah meminta siswa menuliskan informasi pada lembar kertas	mengumpulkan dan menganalisis data menuliskan temuan informasi

	Proses pembelajaran	
	Guru	Siswa
Fase diskusi	membimbing siswa dalam diskusi mengoreksi jawaban jika terdapat jawaban yang belum tepat	diskusi
Fase kesimpulan	meminta siswa memberikan kesimpulan	memberikan kesimpulan

D. Aspek Penting Dalam Pembelajaran IPS Berbasis Masalah

1. Peranan Masalah

Pembelajaran PBL dimulai dengan permasalahan, bukan dengan mulai dari pelajaran buku teks dan kemudian memberikan masalah. Pembelajaran berbasis masalah (PBL) diawali dengan permasalahan yang tidak teratur di mana setiap pusat pembelajaran terlibat. Masalahnya tidak terstruktur dan kompleks, jadi siswa harus mencari lebih dari apa yang mereka ketahui untuk memecahkannya. Masalahnya nyata dan menarik; membutuhkan partisipasi aktif siswa; bergantung pada siswa yang bekerja sama dalam kelompok kecil; interdisipliner; berakhir dengan kegiatan penutup; dan menggabungkan tujuan pembelajaran.

2. Peran Guru

Peran guru dan siswa yang masih bersifat konvensional berubah dalam pembelajaran IPS berbasis masalah. Siswa dituntut memiliki kemampuan yang lebih besar untuk pendidikan mereka, meningkatkan motivasi mereka dan merasakan perasaan pencapaian, dan menetapkan pola untuk menjadi siswa yang sukses seumur hidup. Tidak seperti pemegang pengetahuan, guru berfungsi sebagai pelatih kognitif dan metakognitif.

Guru membuat masalah yang tidak terstruktur berdasarkan kurikulum yang diinginkan, sifat siswa, dan situasi dunia nyata yang menarik. Mereka juga membuat sketsa atau *template* acara belajar mengajar untuk mengantisipasi kebutuhan belajar siswa dan memeriksa berbagai sumber daya penting untuk masalah tersebut dan memastikan bahwa mereka tersedia. Dalam mendukung dan membuat proses belajar siswa, guru mencontohkan, melatih, dan memudar.

3. Peran Siswa

Dari pada menjadi pendengar pasif, siswa bertindak sebagai pemecah masalah aktif, pembuat keputusan, dan pembuat makna. Ketika siswa dilatih dalam peran penyelidik dunia nyata dan pelajar aktif, mereka menjadi pembelajar yang diatur sendiri yang diberdayakan untuk menyelidiki informasi yang dibutuhkan, mengejar jalur penyelidikan logis, dan belajar secara aktif. Para siswa berkembang menjadi pembelajar mandiri dan pemecah masalah. Siswa mendapat pemahaman dan pengetahuan sendiri tentang kenyataan melalui pemahaman dan refleksi apa yang siswa telah alami. Mereka harus mencocokkan konsep dan pengalaman mereka dengan apa yang baru mereka pelajari.

Bagaimanapun, siswa adalah pencipta pengetahuan sendiri secara aktif. siswa harus berperan aktif menyelidiki, dan memberi penilaian apa yang mereka ketahui untuk melakukan ini. Memiliki komitmen atas pembelajaran siswa secara keseluruhan. PBL membantu siswa memecahkan masalah kompleks di dunia nyata.

Siswa mendapatkan pengetahuan secara luas, keterampilan dalam penyelesaian permasalahan, belajar mandiri, siswa dapat menjadi kolaboratif, dan motivasi belajar meningkat.

4. Peran Keterampilan Berpikir

Ketika dirancang dan dilaksanakan dengan benar, kegiatan PBL harus mendorong pemikiran kritis. Siswa dihadapkan situasi masalah yang tidak ada penyelesaiannya, mendorong mereka untuk mempertimbangkan pilihan lain. Guru harus membantu siswa mengembangkan pemikiran dalam konteks masalah yang dipecahkan. Pembelajaran berbasis masalah membantu siswa memperoleh pengetahuan serta keterampilan dalam pemecahan masalah, pembelajaran mandiri, dan partisipasi tim.

Pembelajaran IPS berbasis masalah mendorong siswa untuk aktif terlibat dengan kehidupan, di mana mereka memimpin dalam mengumpulkan data, menarik kesimpulan, membuat keputusan, dan menstimulasikan proses dunia luar ruang kelas. Daripada berfungsi sebagai instruksi utama, kegiatan berbasis masalah dapat ditampilkan dalam beberapa subjek, konteks area belajar, atau untuk jangka waktu tertentu.

5. Peran Interaksi Sosial

Pembelajaran berbasis masalah (PBL) memberikan konteks untuk pembelajaran dan penemuan. Siswa didorong dalam mempertimbangkan rekan satu kelompok dan memecahkan masalah mereka sendiri melalui kerja sama kelompok dan individu. Guru menempatkan siswa dalam kelompok belajar kooperatif karena setiap anak dapat mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi secara individu daripada mereka belajar.

6. Peran Penilaian

Siswa mengidentifikasi masalah mereka sendiri, menyelesaikan permasalahan, memperoleh informasi belajar, dan memperoleh ketrampilan belajar secara otodidak. Metode penilaian asli di mana siswa membuat standar diskusi melalui jurnal, buku catatan lab, wawancara sejawat, skala penilaian diri, dan konferensi. *Notebook* digunakan untuk menyimpan data, pengamatan, dan hipotesis. masalah adalah istilah untuk jenis catatan jurnal ini. Tugas khusus yang dirancang untuk guru yang dibantu untuk memantau bagaimana siswa berpikir. Peta konsep yang dibuat oleh siswa membantu mereka membuat hubungan antara bagian-bagian informasi dan menemukan keseluruhan konsep dari berbagai sudut pandang. Peta konsep juga membantu mereka memahami bahwa sains terdiri dari konsep-konsep penting yang dikembangkan melalui asosiasi data *online*.

E. PBL dalam Pembelajaran IPS

Pembelajaran berasal dari permasalahan, melalui pembelajaran berbasis masalah, permasalahan dimunculkan, siswa memahami permasalahan, kemudian melalui langkah-langkah pemecahan masalah, dan mulai merumuskan penyelesaian masalah, hasil dari penyelesaian permasalahan akan membentuk pengetahuan baru dan dijadikan pedoman ke dalam penyelesaian permasalahan kehidupan nyata siswa. Pembelajaran PBL diawali dengan memberikan stimulus melalui masalah, dilanjutkan siswa berkolaborasi tentang permasalahan, kemudian merancang tujuan yang akan dicapai dalam rangka penyelesaian permasalahan tersebut, lalu di akhir kegiatan para siswa menyajikan penyelesaian masalah yang dibarengi dengan memberikan kesimpulan. Peranan guru dalam pembelajaran PBL ini, membimbing siswa dalam proses penyelesaian permasalahan sehingga tidak melebar.

Pembelajaran IPS bertujuan mempelajari kehidupan di dalam masyarakat dari berbagai bidang, siswa memiliki kemampuan memiliki konsep-konsep masyarakat serta lingkungan, membekali kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah dan keterampilan sosial, siswa memiliki kemampuan pemahaman terhadap nilai-nilai sosial yang ada di masyarakat, siswa mampu berkomunikasi, kolaborasi, dan bersaing secara sehat. Dengan mempertimbangkan tujuan IPS tersebut model PBL sangat sesuai dipergunakan dalam pembelajaran IPS, dimulai dengan menghadirkan masalah otentik sesuai kenyataan dan memfokuskan siswa untuk aktif terlibat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi. PBL dirancang mengembangkan cara berpikir Siswa, siswa mampu belajar mandiri jadi guru bukan satu-satunya sumber informasi, siswa mencari penyelesaian masalah tersebut melalui referensi dari berbagai sumber, antara lain dari buku, jurnal, berita dan video terbaru, permasalahan dihadirkan seotentik

mungkin dan dekat dengan keseharian siswa sehingga siswa semangat dalam mengerjakannya.

Dalam pembelajaran IPS ada ragam materi yang sesuai dengan PBL, materi yang relevan yaitu, menghargai perjuangan tokoh Pahlawan, siswa merasa tertantang untuk merumuskan masalah yang terkait dengan materi tersebut, antara lain: bagaimana cara menghargai perjuangan tokoh pahlawan, mengapa kita harus menghargai perjuangan tokoh pahlawan, dan proses pembelajaran ini bisa dilakukan dengan cara membagi menjadi kelompok-kelompok kecil guna memecahkan permasalahan tersebut. Pembelajaran IPS berbasis masalah diharapkan tujuan IPS dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Siswa merasa tertantang belajar secara mandiri, diajak berpikir kritis, dan belajar bagaimana memecahkan masalah, sehingga ke depannya siswa menjadi seseorang individu yang memiliki kemampuan dalam menghadapi semua permasalahan yang akan mereka temui di dalam kehidupan melalui cara yang tepat dan cerdas.

Daftar Pustaka

- Amir, M. T. (2016). *Merancang Struktur Realitas: Ragam Model Pembelajaran Aktif dan Inovatif*. Jakarta: Kencana.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to Teach*. McGraw-Hill Higher Education.
- Duch, B. J., Groh, S. E, & Allen, D. E. (2001). *The Power of Problem-Based Learning*. Stylus Publishing, LLC.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?* Educational Psychology Review, 16(3), 235–266.
- Jonassen, D. H. (2011). *Learning to Solve Problems: A Handbook for Designing Problem-Solving Learning Environments*. Routledge.
- Marra, R. M., dkk. (2014). *Is PBL That Different? A Comparison of Attributes of PBL and Active Discovery Learning*. Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning, 8(1).
- Nuryani, N., & Rosita, T. (2021). *Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan dan Konseling, 3(2).
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Struktur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Savery, J. R. (2015). *Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions*. Essential Readings in Problem-Based Learning, 5-15.

- Schmidt, H. G., Rotgans, J. I., & Yew, E. H. (2011). *The process of problem-based learning: what works and why*. Medical Education, 45(8), 792-806.
- Tan, O. S. (2003). *Problem-Based Learning Innovation: Using Problems to Power Learning in the 21st Century*. Thomson Learning.
- Walker, A., Leary, H., & Hmelo-Silver, C. E. (2015). *Essential Readings in Problem-Based Learning*. Purdue University Press.

"Problem Based Learning menanamkan kesadaran bahwa belajar bukan hanya untuk mengetahui sesuatu, tetapi untuk memahami kehidupan dan menciptakan perubahan yang lebih baik."

BAB IV

PROJECT BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN IPS

Hadaniah, S.ST., Gr.

A. Konsep Dasar *Project Based Learning*

1. *Project Based Learning (PjBL)* dalam pembelajaran IPS

Project Based Learning (PjBL) merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan proyek sebagai inti kegiatan belajar. Dalam pendekatan ini, peserta didik memecahkan permasalahan nyata melalui proses investigasi, kolaborasi, serta menghasilkan suatu produk atau karya sebagai hasil pembelajaran. Model ini sangat relevan diterapkan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena IPS berkaitan dengan fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Selasmawati dan Lidyasari (2023), *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang berkaitan dengan permasalahan nyata sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep. Mereka menyatakan bahwa "*Project-Based Learning is a student-centered learning model where students design and complete projects related to real-world problems*" (Selasmawati & Lidyasari, 2023).

Dalam konteks pembelajaran IPS, PjBL digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep sosial melalui pengalaman langsung, misalnya melalui proyek penelitian

sederhana tentang lingkungan sosial, kegiatan ekonomi masyarakat, atau budaya lokal. Melalui proyek tersebut, siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menghubungkan konsep IPS dengan kehidupan nyata.

Penelitian yang dilakukan oleh Wulandari et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan PjBL dalam pembelajaran IPS mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bahwa model PjBL memungkinkan siswa melakukan eksplorasi, diskusi kelompok, serta menghasilkan produk yang berkaitan dengan isu sosial yang dipelajari di kelas.

Selain itu, Firdausi, Sugiharto, dan Karyanto (2024) menjelaskan bahwa PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, di mana mereka bekerja secara kolaboratif untuk merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Mereka menyatakan bahwa *"PjBL is a student-centred learning model where students collaboratively design and evaluate projects relevant to real life"* (Firdausi et al., 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPS adalah model pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai sarana utama untuk memahami konsep sosial melalui kegiatan investigasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah nyata sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

2. Karakteristik utama *Project Based Learning* (PjBL)

Model pembelajaran PjBL memiliki beberapa karakteristik utama yang membedakannya dari model pembelajaran tradisional. Karakteristik ini menekankan proses pembelajaran aktif dan berorientasi pada pengalaman nyata.

Menurut Markula dan Aksela (2022), karakteristik utama PjBL meliputi penggunaan masalah nyata sebagai dasar pembelajaran, keterlibatan siswa dalam proses investigasi, kolaborasi kelompok, serta menghasilkan produk atau karya nyata sebagai hasil pembelajaran.

Beberapa karakteristik utama PjBL adalah sebagai berikut:

- a. Berpusat pada peserta didik (*student centered*) dalam PjBL, peserta didik berperan aktif dalam menentukan langkah penyelesaian proyek. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar.
- b. Berbasis masalah nyata proyek yang diberikan biasanya berkaitan dengan permasalahan nyata dalam kehidupan masyarakat sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- c. Proses investigasi atau penelitian peserta didik melakukan kegiatan pengumpulan data, analisis informasi, serta penyusunan solusi terhadap masalah yang dihadapi.
- d. Kolaborasi dan kerja kelompok pembelajaran dilakukan secara kolaboratif sehingga siswa dapat belajar bekerja sama, berkomunikasi, dan bertanggung jawab terhadap tugas kelompok.
- e. Menghasilkan produk atau karya hasil akhir pembelajaran biasanya berupa laporan, poster, video, presentasi, atau produk lain yang menunjukkan pemahaman siswa terhadap materi.

Penelitian oleh Ishayati, Triyanto, dan Rintayati (2025) juga menunjukkan bahwa karakteristik PjBL meliputi keterlibatan aktif siswa, kerja kelompok yang efektif, serta pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kemandirian belajar siswa.

3. Prinsip-prinsip dasar *Project Based Learning* (PjBL)

Penerapan PjBL dalam pembelajaran harus didasarkan pada beberapa prinsip dasar agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

Beberapa prinsip dasar PjBL antara lain:

- a. Prinsip pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) pembelajaran harus berkaitan dengan pengalaman nyata siswa sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.
- b. Prinsip konstruktivisme siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses eksplorasi, diskusi, dan refleksi selama pengerjaan proyek.
- c. Prinsip kolaboratif pembelajaran dilakukan melalui kerja sama kelompok sehingga siswa dapat saling berbagi ide dan pengalaman.
- d. Prinsip integrasi pengetahuan dan keterampilan PjBL tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga pengembangan keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.
- e. Prinsip refleksi dan evaluasi setelah proyek selesai, siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Menurut Mashuri, Hidayat, dan Noeruddin (2024), penerapan PjBL mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan tanggung jawab dalam pembelajaran IPS.

4. Tujuan penerapan *Project Based Learning* dalam Pembelajaran

Penerapan PjBL dalam pembelajaran memiliki beberapa tujuan utama, terutama dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Tujuan utama penerapan PjBL antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui proyek, siswa belajar menganalisis masalah sosial dan mencari solusi yang tepat.
- b. Mengembangkan keterampilan abad ke-21 PjBL membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan literasi informasi.
- c. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar pembelajaran berbasis proyek membuat siswa lebih aktif karena mereka terlibat langsung dalam proses belajar.
- d. Menghubungkan teori dengan praktik kehidupan nyata siswa dapat memahami konsep IPS melalui pengalaman langsung dalam kehidupan sosial.
- e. Mendorong kemandirian belajar siswa belajar merencanakan, mengelola, dan menyelesaikan proyek secara mandiri maupun kelompok.

Penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

B. Landasan Teoritis *Project Based Learning*

1. Teori konstruktivisme dalam pembelajaran

Teori konstruktivisme merupakan salah satu paradigma utama dalam kajian ilmu pendidikan modern yang menekankan bahwa proses belajar terjadi melalui aktivitas membangun pengetahuan secara aktif oleh peserta didik. Dalam pandangan ini, pengetahuan tidak dipahami sebagai informasi yang ditransfer secara langsung dari guru kepada siswa, melainkan sebagai hasil konstruksi individu berdasarkan pengalaman belajar, interaksi sosial, dan

refleksi terhadap fenomena yang dipelajari. Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan melalui pengalaman yang autentik serta aktivitas yang menuntut keterlibatan intelektual.

Pendekatan konstruktivisme juga menekankan pentingnya pengalaman belajar yang bermakna dalam membangun pemahaman konseptual. Dalam penelitian terbaru, Irsyad, Zaim, dan Thahar (2024) menjelaskan bahwa pendekatan konstruktivistik menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Mereka menyatakan bahwa *"constructivist epistemology emphasizes that learners actively construct knowledge through meaningful experiences and interaction with real-life contexts"* (Irsyad, Zaim, & Thahar, 2024, p. 86). Pernyataan tersebut menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman melalui aktivitas yang berhubungan dengan pengalaman nyata.

Selain itu, perspektif konstruktivisme yang dikembangkan oleh Vygotsky menekankan pentingnya dimensi sosial dalam proses pembelajaran. Proses pembentukan pengetahuan tidak hanya terjadi secara individual, tetapi juga melalui interaksi dengan lingkungan sosial, termasuk guru dan teman sebaya. Siregar et al. (2024) menyatakan bahwa *"constructivism emphasizes student-centered learning in which knowledge is developed through interaction with the social environment"* (Siregar et al., 2024, p. 112). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa serta melibatkan interaksi sosial memiliki peran penting dalam membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Dengan demikian, konstruktivisme memberikan dasar filosofis bagi model pembelajaran yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi. Prinsip-prinsip tersebut kemudian menjadi fondasi penting dalam pengembangan

berbagai pendekatan pembelajaran inovatif, termasuk *Project Based Learning*.

2. Teori Belajar Aktif

Teori belajar aktif (*active learning*) menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Berbeda dengan pendekatan tradisional yang cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, teori belajar aktif memandang bahwa pemahaman yang mendalam hanya dapat terbentuk apabila siswa terlibat dalam kegiatan yang menuntut proses berpikir, analisis, serta refleksi terhadap materi yang dipelajari.

Dalam pembelajaran aktif, siswa didorong untuk berpartisipasi melalui berbagai aktivitas seperti diskusi kelompok, pemecahan masalah, eksperimen, serta kegiatan kolaboratif lainnya. Aktivitas tersebut tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi, dan kreativitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Siregar et al. (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip belajar aktif mampu meningkatkan kualitas proses belajar serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan akademik. Mereka menyatakan bahwa "*learning models based on constructivism encourage students to participate actively in meaningful activities that develop critical thinking and collaboration*" (Siregar et al., 2025, p. 4). Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa merupakan salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Sejalan dengan hal tersebut, Kimani (2024) mengemukakan bahwa pendekatan pembelajaran yang melibatkan kegiatan berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa secara signifikan. Ia menyatakan bahwa "*Project-Based Learning encourages*

students to participate actively in inquiry and problem-solving processes, which significantly improves their critical thinking skills” (Kimani, 2024, p. 58). Dengan demikian, teori belajar aktif memberikan landasan konseptual yang kuat bagi penerapan model pembelajaran yang menekankan keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Teori pembelajaran kontekstual

Teori pembelajaran kontekstual (*contextual learning*) menekankan bahwa proses belajar akan menjadi lebih efektif apabila materi pembelajaran dikaitkan dengan situasi kehidupan nyata yang relevan dengan pengalaman peserta didik. Dalam pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep secara abstrak, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk memahami dan menerapkan konsep tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kontekstual memandang bahwa pemahaman yang mendalam akan tercapai apabila siswa mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran sebaiknya dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan sendiri makna dari materi yang dipelajari melalui aktivitas yang berkaitan dengan realitas kehidupan.

Penelitian Putri, El Hakim, dan Ristanto (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek memiliki keterkaitan yang erat dengan pendekatan kontekstual karena keduanya menekankan keterhubungan antara materi pelajaran dan permasalahan nyata. Mereka menyatakan bahwa *"Project-Based Learning connects learning activities with real-world problems so that students can understand concepts more deeply and meaningfully"* (Putri, El Hakim, & Ristanto, 2024, p. 72).

Melalui pendekatan kontekstual, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk mengaplikasikan konsep tersebut dalam situasi nyata. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat melihat relevansi langsung antara apa yang dipelajari di kelas dengan kehidupan sehari-hari.

4. Hubungan teori belajar dengan *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang secara konseptual berakar pada integrasi beberapa teori belajar, khususnya konstruktivisme, belajar aktif, dan pembelajaran kontekstual. Ketiga teori tersebut memberikan dasar konseptual yang menjelaskan bagaimana proses pembelajaran dapat dirancang agar lebih bermakna, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam perspektif konstruktivisme, PjBL memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bersifat eksploratif dan kolaboratif. Sementara itu, teori belajar aktif menekankan bahwa keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan proyek dapat meningkatkan pemahaman konseptual serta keterampilan berpikir tingkat tinggi. Di sisi lain, pembelajaran kontekstual memberikan kerangka bahwa proyek yang dilakukan oleh siswa sebaiknya berkaitan dengan permasalahan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

Melisa, Nawahdani, dan Alam (2024) menjelaskan bahwa penerapan PjBL memberikan peluang bagi siswa untuk terlibat dalam proses pemecahan masalah yang autentik serta kegiatan kolaboratif. Mereka menyatakan bahwa "*the implementation of Project-Based Learning provides opportunities for students to engage in authentic problem solving and collaborative learning experiences*" (Melisa, Nawahdani, & Alam, 2024, p. 89).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan prinsip konstruktivisme, aktivitas belajar aktif, serta keterkaitan dengan konteks kehidupan nyata. Integrasi ketiga teori tersebut menjadikan PjBL sebagai model pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta keterampilan pemecahan masalah yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

C. Sejarah dan Perkembangan *Project Based Learning*

1. Awal Munculnya *Project Based Learning (PjBL)*

Project Based Learning (PjBL) berakar dari paradigma konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman nyata. Meskipun konsep ini telah lama berkembang sejak pemikiran progresivisme pendidikan, dalam kajian kontemporer PjBL dipahami sebagai model pembelajaran berbasis proyek yang menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah nyata.

Menurut penelitian terbaru, PjBL merupakan pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis pengalaman dengan penyelidikan mandiri. Sebagaimana dijelaskan oleh Dewi dkk. (2025) bahwa: "*Project-Based Learning (PjBL) has emerged as an approach that emphasizes learning activities through real-life, collaborative, and problem-based projects*" Selain itu, penelitian oleh Busnawir dkk. (2025) menegaskan bahwa PjBL muncul sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21, di mana peserta didik tidak hanya dituntut memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks nyata.

"Project-Based Learning (PBL) has emerged as a powerful instructional approach to meet these evolving educational demands"

Dengan demikian bahwa awal munculnya PjBL didorong oleh kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

2. Perkembangan PjBL dalam Dunia Pendidikan

Perkembangan PjBL mengalami peningkatan signifikan terutama pada era digital dan Revolusi Industri 4.0. Model ini tidak hanya digunakan dalam satu bidang studi, tetapi telah berkembang secara lintas disiplin.

Penelitian Suhardi (2025) menunjukkan bahwa tren penelitian PjBL terus meningkat dan menjadi fokus utama dalam inovasi pembelajaran modern, khususnya dalam pengembangan keterampilan abad ke-21. Lebih lanjut, PjBL berkembang sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi siswa. Hal ini diperkuat oleh Dewi dkk. (2025) yang menyatakan bahwa:

"PjBL significantly contributed to improving students' critical thinking skills"

Selain itu, dalam konteks pembelajaran modern, PjBL juga terintegrasi dengan teknologi digital. Purwoto & Kurniawan (2025) menjelaskan bahwa integrasi teknologi seperti digital storytelling dalam PjBL mampu meningkatkan literasi siswa secara signifikan.

"the application of digital storytelling in PjBL effectively improved... historical literacy"

Perkembangan ini menunjukkan bahwa PjBL tidak lagi hanya berbasis proyek konvensional, tetapi telah bertransformasi menjadi pembelajaran berbasis proyek digital yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman.

3. Penerapan PjBL di Berbagai Negara

PjBL telah diterapkan secara luas di berbagai negara sebagai strategi pembelajaran inovatif. Penelitian internasional menunjukkan bahwa model ini digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Studi di Brunei oleh penelitian tahun 2023 menunjukkan bahwa PjBL mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah melalui pendekatan aktif dan kontekstual.

"Project-Based Learning... can be used not only in the subject of history but also across different disciplines"

Di Indonesia sendiri, berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa PjBL efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Misalnya, Alifah (2025) menemukan bahwa penerapan PjBL berbasis media digital meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Selain itu, penerapan PjBL di berbagai negara juga menunjukkan fleksibilitas model ini dalam menyesuaikan dengan konteks budaya dan kurikulum masing-masing. Dalam konteks global, PjBL digunakan untuk:

- a. meningkatkan keterampilan abad ke-21
- b. mendorong pembelajaran kolaboratif
- c. mengembangkan kemampuan *problem solving*

Dengan demikian, PjBL telah menjadi pendekatan pembelajaran global yang diadopsi secara luas karena efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

4. PjBL dalam Kurikulum Modern

Dalam kurikulum modern, PjBL menjadi salah satu pendekatan utama yang direkomendasikan karena relevansinya dengan kebutuhan abad ke-21. Model ini selaras dengan konsep *student-centered learning* dan *higher order thinking skills (HOTS)*.

Busnawir dkk. (2025) menegaskan bahwa PjBL berperan penting dalam mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Selain itu, penelitian Vinco dkk. (2025) menunjukkan bahwa PjBL mampu mengembangkan keterampilan 6C (*critical thinking, creativity, communication, collaboration, character, citizenship*) dalam pembelajaran.

Dalam konteks kurikulum di Indonesia (misalnya Kurikulum Merdeka), PjBL menjadi pendekatan yang sangat relevan karena:

Menekankan pembelajaran berbasis proyek nyata

- a. Mengembangkan profil pelajar Pancasila
- b. Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran

Lebih lanjut, PjBL juga mendukung pembelajaran berbasis inkuiri, di mana siswa secara aktif mencari, menganalisis, dan menyimpulkan informasi. Sebagaimana dijelaskan dalam penelitian terbaru:

"students are actively engaged in inquiry, critical discussion, and real-world problem-solving"

Dengan demikian, PjBL menjadi salah satu model pembelajaran utama dalam kurikulum modern karena mampu menjawab tantangan pendidikan di era digital dan globalisasi.

D. Karakteristik, Ciri-Ciri PjBL dan Langkah-Langkah Model *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (*student-centered learning*) dan menekankan keterlibatan aktif dalam menyelesaikan proyek berbasis masalah nyata. Dalam kajian terbaru, PjBL dipahami sebagai pendekatan pembelajaran berbasis inkuiri yang menuntut siswa untuk merancang, melaksanakan, dan menghasilkan produk dari suatu proyek pembelajaran.

Menurut Sánchez-García & Reyes-de-Cózar (2025), PjBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana peserta didik secara aktif merancang dan melaksanakan proyek untuk menyelesaikan permasalahan yang bermakna dalam kehidupan nyata.

Selain itu, Busnawir dkk. (2025) menyatakan bahwa PjBL berkembang sebagai pendekatan yang mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

Secara lebih rinci, karakteristik utama PjBL dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Berpusat pada Peserta Didik (*Student-Centered*)

Dalam PjBL, siswa menjadi subjek utama dalam proses pembelajaran. Mereka aktif dalam merancang, mengeksplorasi, dan menyelesaikan proyek pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa PjBL merupakan pendekatan berbasis inkuiri yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama pembelajaran (Sánchez-García & Reyes-de-Cózar, 2025).

2. Berbasis Masalah Nyata (*Real-World Problem*)

PjBL selalu dimulai dari permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual. De Vivo (2022) menjelaskan bahwa PjBL memungkinkan siswa mengeksplorasi masalah dunia nyata melalui proyek individu maupun kelompok.

3. Bersifat Inkuiri dan Eksploratif

Pembelajaran dalam PjBL menekankan proses penyelidikan (*inquiry*), di mana siswa mencari informasi, menganalisis data, dan menarik kesimpulan secara mandiri. Hal ini ditegaskan dalam penelitian terbaru bahwa PjBL merupakan pendekatan berbasis penyelidikan yang mendorong eksplorasi aktif (Sánchez-García & Reyes-de-Cózar, 2025).

4. Menghasilkan Produk Nyata (*Project/Product-Oriented*)
Salah satu ciri utama PjBL adalah adanya produk atau karya nyata sebagai hasil pembelajaran. Produk ini dapat berupa laporan, media, atau karya inovatif lainnya. Berhиту dkk. (2020, dalam studi lanjutan 2025) menjelaskan bahwa PjBL berorientasi pada identifikasi masalah, pelaksanaan proyek, dan presentasi hasil sebagai produk akhir pembelajaran.
5. Kolaboratif
PjBL menekankan kerja sama dalam kelompok. Siswa belajar berkomunikasi, berbagi tugas, dan menyelesaikan proyek secara bersama-sama. Hal ini diperkuat oleh penelitian Dušek (2021) yang menunjukkan bahwa PjBL mendorong pengembangan keterampilan interpersonal melalui proyek kolaboratif (dalam studi 2025).
6. Mengintegrasikan Berbagai Disiplin Ilmu
PjBL bersifat interdisipliner, karena proyek yang dikerjakan sering kali melibatkan berbagai bidang ilmu sekaligus. Nguyen (2025) menjelaskan bahwa PjBL merupakan pendekatan pembelajaran eksperiensial yang berkembang dalam konteks pendidikan lintas disiplin.
7. Berorientasi pada Proses dan Hasil
Tidak hanya hasil akhir, proses pembelajaran juga menjadi fokus dalam PjBL. Hal ini mencakup proses berpikir, kerja sama, dan pemecahan masalah siswa selama pengerjaan proyek (Auliyani, 2024).

E. Langkah-Langkah Model *Project Based Learning* (PjBL)

Dalam implementasinya, PjBL memiliki tahapan sistematis yang harus dilalui agar pembelajaran berjalan efektif. Secara umum, langkah-langkah PjBL mengacu pada

proses pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Menurut berbagai penelitian terbaru, langkah-langkah PjBL dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Menentukan Pertanyaan atau Masalah Dasar (*Start with Essential Question*)

Tahap awal PjBL dimulai dengan penentuan masalah atau pertanyaan mendasar yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Masalah ini menjadi dasar dari seluruh kegiatan proyek.

Sánchez-García & Reyes-de-Cózar (2025) menjelaskan bahwa proyek dalam PjBL harus berangkat dari tantangan atau permasalahan yang bermakna agar mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Design a Plan for the Project*)

Pada tahap ini, guru dan siswa bersama-sama merancang kegiatan proyek, termasuk menentukan tujuan, langkah kerja, serta sumber belajar yang digunakan.

Dalam penelitian terbaru, disebutkan bahwa PjBL melibatkan proses perancangan proyek secara sistematis oleh siswa sebagai bagian dari pembelajaran berbasis inkuiri (Nguyen, 2025).

3. Menyusun Jadwal Kegiatan (*Create a Schedule*)

Langkah selanjutnya adalah menyusun jadwal pelaksanaan proyek. Jadwal ini membantu siswa mengatur waktu dan tahapan pengerjaan proyek secara efektif.

Pengaturan waktu menjadi bagian penting dalam keberhasilan implementasi PjBL karena berkaitan dengan manajemen proyek siswa (Sánchez-García & Reyes-de-Cózar, 2025).

4. Melaksanakan dan Memonitor Proyek (*Monitor the Students and Progress*)

Pada tahap ini, siswa mulai mengerjakan proyek sesuai rencana yang telah dibuat. Guru berperan sebagai fasilitator yang memantau dan membimbing proses pembelajaran.

Penelitian Mufadilah dkk. (2025) menunjukkan bahwa dalam tahap ini siswa menjadi lebih aktif, mandiri, dan mampu bekerja sama dalam menyelesaikan masalah nyata.

5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Setelah proyek selesai, dilakukan penilaian terhadap hasil kerja siswa. Penilaian mencakup aspek proses dan produk yang dihasilkan.

Meta-analisis Bahari (2025) menunjukkan bahwa penerapan PjBL memberikan dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga evaluasi menjadi bagian penting dalam model ini.

6. Evaluasi dan Refleksi (*Evaluate the Experience*)

Tahap akhir adalah refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Siswa mengevaluasi pengalaman belajar mereka untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan.

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa refleksi dalam PjBL membantu siswa memahami manfaat pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Frontiers in Education, 2025).

F. Perencanaan dan Penilai Pembelajaran Berbasis Proyek

1. Perencanaan Pembelajaran Berbasis Proyek

Perencanaan pembelajaran berbasis proyek merupakan tahap awal yang sangat menentukan keberhasilan implementasi *Project Based Learning (PjBL)*. Pada tahap ini, guru merancang kegiatan pembelajaran yang berpusat pada

peserta didik dengan menekankan pada penyelesaian proyek yang autentik dan relevan dengan kehidupan nyata. Perencanaan tersebut mencakup penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan pertanyaan mendasar (*driving question*), pemilihan topik proyek, penyusunan langkah-langkah kegiatan, serta penentuan kriteria penilaian.

Dalam konteks kurikulum modern, perencanaan PjBL harus disusun secara sistematis dan terintegrasi dengan capaian pembelajaran. Putri, El Hakim, dan Ristanto (2024) menjelaskan bahwa "*Project-Based Learning requires careful planning that includes defining learning objectives, designing meaningful projects, and aligning assessment strategies with expected competencies*" (Putri, El Hakim, & Ristanto, 2024, p. 73). Pernyataan ini menegaskan bahwa perencanaan PjBL tidak hanya berfokus pada aktivitas proyek, tetapi juga pada kesesuaian antara tujuan, proses, dan evaluasi pembelajaran.

Selain itu, perencanaan PjBL juga perlu mempertimbangkan aspek kolaborasi dan keterlibatan aktif siswa. Menurut Siregar et al. (2024), "*effective implementation of Project-Based Learning begins with structured planning that integrates collaboration, inquiry, and real-world problem solving into the learning design*" (Siregar et al., 2024, p. 115). Hal ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis proyek harus memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja sama, melakukan investigasi, serta memecahkan masalah secara mandiri maupun kelompok.

Dengan demikian, perencanaan pembelajaran berbasis proyek harus dirancang secara komprehensif, sistematis, dan berorientasi pada pengalaman belajar yang bermakna agar mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

2. Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek

Penilaian dalam pembelajaran berbasis proyek merupakan proses yang dilakukan untuk mengukur ketercapaian kompetensi siswa secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Berbeda dengan penilaian tradisional yang lebih menekankan pada hasil akhir, penilaian dalam PjBL lebih menekankan pada proses, kinerja, serta produk yang dihasilkan oleh peserta didik.

Penilaian PjBL umumnya menggunakan berbagai teknik, seperti penilaian kinerja (*performance assessment*), penilaian produk, penilaian portofolio, serta penilaian diri (*self-assessment*) dan penilaian teman sejawat (*peer assessment*). Melisa, Nawahdani, dan Alam (2024) menyatakan bahwa "*assessment in Project-Based Learning focuses on evaluating both the process and the final product, allowing students to demonstrate their understanding through authentic tasks*" (Melisa, Nawahdani, & Alam, 2024, p. 90). Hal ini menunjukkan bahwa penilaian dalam PjBL tidak hanya melihat hasil akhir, tetapi juga bagaimana siswa melalui proses pembelajaran tersebut.

Lebih lanjut, Kimani (2024) menjelaskan bahwa penilaian dalam PjBL harus mampu mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kemampuan pemecahan masalah. Ia menyatakan bahwa "*project-based assessment enables teachers to evaluate students' critical thinking, collaboration, and problem-solving skills in real learning contexts*" (Kimani, 2024, p. 60). Pernyataan ini menegaskan bahwa penilaian berbasis proyek memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap kemampuan siswa dibandingkan dengan penilaian konvensional.

Selain itu, penggunaan rubrik penilaian menjadi salah satu instrumen penting dalam PjBL untuk memastikan objektivitas dan transparansi dalam penilaian. Rubrik membantu guru dalam menilai berbagai aspek seperti

kualitas produk, proses kerja, kreativitas, serta kemampuan kolaborasi siswa.

Dengan demikian, penilaian dalam pembelajaran berbasis proyek harus dirancang secara autentik, komprehensif, dan berkelanjutan agar mampu mencerminkan kemampuan nyata peserta didik dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari.

G. Inovasi dan Pengembangan PjBL di Era Digital

1. Integrasi Teknologi dalam Proyek

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi signifikan dalam implementasi *Project Based Learning (PjBL)*, khususnya dalam hal integrasi teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, teknologi tidak lagi berfungsi sebagai alat bantu tambahan, melainkan telah menjadi komponen utama yang mendukung desain dan pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek. Integrasi teknologi dalam PjBL memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik.

Menurut Dona (2025), integrasi PjBL dengan teknologi pembelajaran merupakan strategi penting untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital karena mampu menghadirkan pembelajaran yang relevan dan kontekstual (Dona, 2025). Selain itu, hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam PjBL berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta motivasi belajar siswa (Dona, 2025; Ahmad et al., 2025 dalam Dona, 2025). Dengan demikian, integrasi teknologi menjadi faktor kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis proyek.

2. PjBL Berbasis Digital

PjBL berbasis digital merupakan inovasi pembelajaran yang menggabungkan pendekatan berbasis proyek dengan pemanfaatan media dan aplikasi digital. Model ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan proyek menggunakan berbagai platform digital seperti aplikasi desain, media interaktif, hingga perangkat lunak pembelajaran. Transformasi ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih dinamis.

Wijayati (2026) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam PjBL mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, serta berinovasi dalam menghasilkan karya yang relevan dengan kebutuhan zaman (Wijayati, 2026) . Selain itu, penelitian Budiyantri (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam PjBL dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa secara signifikan (Budiyantri, 2024) .

Dengan demikian, PjBL berbasis digital tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan literasi digital yang sangat dibutuhkan di era teknologi saat ini.

3. PjBL dalam Pembelajaran Daring

Perkembangan pembelajaran daring (*online learning*), terutama pasca pandemi, telah memperluas implementasi PjBL ke dalam lingkungan virtual. PjBL dalam pembelajaran daring memberikan kesempatan kepada siswa untuk tetap melakukan kegiatan proyek secara kolaboratif meskipun tidak berada dalam satu ruang fisik. Hal ini dimungkinkan melalui penggunaan teknologi komunikasi dan platform digital yang mendukung interaksi secara *real-time* maupun *asynchronous*.

Menurut Rifansyah (2025), model pembelajaran berbasis proyek yang dikombinasikan dengan sistem

pembelajaran daring atau *blended learning* menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital (Rifansyah, 2025) . Selain itu, implementasi PjBL dalam pembelajaran daring terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta memperluas pengalaman belajar lintas disiplin (Fitra & Maifa, 2022 dalam penelitian 2025) .

Dengan demikian, PjBL dalam pembelajaran daring menjadi pendekatan yang relevan dalam menghadapi perubahan sistem pendidikan yang semakin mengarah pada digitalisasi.

4. Penggunaan Platform Pembelajaran

Penggunaan platform pembelajaran digital merupakan bagian penting dalam pengembangan PjBL di era digital. Berbagai platform seperti Learning Management System (LMS), aplikasi kolaborasi, serta media sosial pendidikan digunakan untuk mendukung pelaksanaan proyek, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi.

Dona (2025) menjelaskan bahwa teknologi yang digunakan dalam PjBL saat ini sangat beragam, meliputi aplikasi seperti Canva, Quizizz, Wordwall, YouTube, hingga media sosial seperti Instagram dan TikTok yang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran kreatif (Dona, 2025) . Penggunaan platform tersebut memungkinkan siswa untuk menyajikan hasil proyek secara lebih inovatif serta meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, perkembangan teknologi juga mendorong penggunaan e-modul dan bahan ajar digital berbasis PjBL yang lebih interaktif dan fleksibel. Penelitian Yuni (2026) menunjukkan bahwa pengembangan e-book berbasis PjBL memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang tinggi dalam mendukung pembelajaran mandiri siswa (Yuni, 2026)

Daftar Pustaka

- Firdausi, N., Sugiharto, B., & Karyanto, P. (2024). A systematic literature review: *Project-Based Learning* to empower students' science process skills. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*.
- Ishayati, M., Triyanto, T., & Rintayati, P. (2025). The potential of *Project-Based Learning* models (PjBL) in strengthening students' independence character. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES) Conference Series*.
- Markula, A., & Aksela, M. (2022). The key characteristics of *Project-Based Learning*: How teachers implement projects in K-12 science education. *Disciplinary and Interdisciplinary Science Education Research*.
- Mashuri, A., Hidayat, T., & Noeruddin, A. (2024). Implementation of *Project-Based Learning* model (PjBL) to improve the learning outcomes of social studies students. *Jurnal Pendidikan Utama*.
- Selasmawati, & Lidyasari, A. T. (2023). *Project-Based Learning* (PjBL) learning model in improving critical thinking abilities in elementary schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*.
- Wulandari, M. A., Senen, A., Wardani, D. S., & Ruqoyyah, S. (2024). Transforming education through *Project-Based Learning* (PjBL): Enhancing students' learning outcomes and critical thinking. *Jurnal Profesi Pendidikan*.
- Irsyad, S. F., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2024). Constructivism epistemology and the application of *Project-Based Learning* in the independent curriculum for English language learning. *Proceeding of International Conference on Language Pedagogy*, 4(1), 84–90.
- Kimani, P. B. (2024). Effectiveness of *Project-Based Learning* in enhancing critical thinking skills among high

- school students. *American Journal of Education and Practice*, 8(2), 54–65.
- Melisa, D., Nawahdani, A. M., & Alam, R. (2024). Meta-analysis: Implementation of the *Project Based Learning (PjBL)* model in increasing students' creative thinking in science learning. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 88–92.
- Putri, N. M., El Hakim, L., & Ristanto, R. H. (2024). Studi literatur penerapan *Project-Based Learning (PjBL)* pada pembelajaran kimia. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1).
- Siregar, T. E., Luali, N., Vinalistyosari, R. C., Hanurawan, F., & Anggraini, A. E. (2024). Implementation of Vygotsky's constructivism learning theory through *Project-Based Learning* in elementary science education. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 18(4).
- Dewi, D., Mukaromah, A., Ilham, M., & Arifin, Z. (2025). The Effectiveness of *Project-Based Learning* in Improving Students' Critical Thinking Skills. *Journal of English Language and Education*, 10(4), 1139-1145.
- Busnawir, B., Yuniawati, I., Mardiaty, M., & Sitepu, E. (2025). The effectiveness of *Project-Based Learning* in developing the 21st century skills. *Darussalam: Journal of Psychology and Educational*, 4(1), 35-50.
- Suhardi, M., & Sholihah, M. A. (2025). Research Development Trends in *Project Based Learning (PjBL)* Learning Models in Science Learning in Elementary Schools: Bibliometric Analysis. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 8(1), 1-14.
- Dewi, D., Mukaromah, A., Ilham, M., & Arifin, Z. (2025). The Effectiveness of *Project-Based Learning* in Improving Students' Critical Thinking Skills. *Journal of English Language and Education*, 10(4), 1139-1145.
- Purwoto, S., & Kurniawan, G. F. (2025). Integration of Digital Storytelling in *Project-Based Learning* to Develop

- Students Historical Literacy: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Ips*, 15(3), 668-680.
- Lim, S. W. (2023). Learning history through *Project-Based Learning*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*.
- Alifah, R., Waris, W., & Adhim, F. (2025). The Effectiveness of the *Project-Based Learning* Model on Motivation and Learning Outcomes in History Subjects. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 17(2), 859-870.
- Busnawir, B., Yuniawati, I., Mardiaty, M., & Sitepu, E. (2025). The effectiveness of *Project-Based Learning* in developing the 21st century skills. *Darussalam: Journal of Psychology and Educational*, 4(1), 35-50.

"Pembelajaran berbasis proyek membentuk peserta didik menjadi individu yang kreatif, kolaboratif, dan mampu menyelesaikan masalah secara sistematis."

BAB V

PENDEKATAN *TPACK* DALAM PEMBELAJARAN IPS

Putri Maulidyana Takbir, S.Pd.

Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mendorong perubahan signifikan di berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Sebagai pelaksana utama proses pembelajaran, guru tidak hanya harus memiliki penguasaan yang kuat terhadap materi yang diajarkan, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dan bermakna ke dalam proses pembelajaran. Tuntutan ini semakin relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setyawati et al. (2022), terutama dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang bersifat multidisiplin dan membutuhkan pendekatan inovatif.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, yang secara eksplisit menyatakan bahwa pelaksanaan kurikulum Ilmu Sosial (IPS) dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, semakin mendukung hal ini. Mengingat banyaknya masalah sosial yang ada, hal ini sangat penting, baik pada saat ini maupun di masa mendatang, menuntut adanya kemampuan analisis yang bijaksana dengan mempertimbangkan beragam dimensi sosial yang melingkupinya. Namun, kondisi yang terjadi kenyataannya terlihat jika proses pembelajaran di dalam kelas masih berfokus pada penguasaan informasi secara hafalan semata, tanpa diiringi dengan upaya mendalam untuk memahami serta mengaplikasikan informasi tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) belum mampu secara optimal mengembangkan

kemampuan berpikir kritis dan terstruktur pada peserta didik, terutama karena pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penguatan keterampilan berpikir belum diimplementasikan secara konsisten dalam setiap aktivitas pembelajaran.

Pengetahuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah kerangka kerja yang sering digunakan sebagai panduan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sambil mengatasi berbagai hambatan. Hal ini menyoroti betapa pentingnya mengintegrasikan pengetahuan subjek, pengetahuan instruksional, dan pengetahuan teknologi secara kohesif. Ketiga elemen ini memberikan dasar utama untuk menciptakan dan melaksanakan pembelajaran kreatif dan sukses yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Lebih lanjut, (Sudiarti et al., 2025) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi tidak semata-mata ditentukan oleh seberapa baik seseorang menguasai teknologi, melainkan juga bergantung pada kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi tersebut secara sinergis dengan pemahaman pedagogis dan penguasaan konten materi yang diajarkan.

Secara ideal, sistem pendidikan diharapkan mampu menjembatani kesiapan dalam aspek informasi, komunikasi, dan teknologi dalam keseluruhan proses pembelajaran. Namun demikian, implementasi dari harapan tersebut sangat ditentukan oleh kesiapan guru dalam menguasai serta mengintegrasikan ketiga aspek tersebut ke dalam suatu kerangka pengetahuan yang utuh, yaitu Kerangka pengetahuan yang memadukan aspek konten, pedagogi, serta teknologi, yang lebih dikenal dengan istilah TPACK. Kaitan konteks penyelenggaraan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penerapan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menjadi sangat krusial karena mampu mendukung guru dalam mentransformasikan Materi yang abstrak dan

kompleks dapat disajikan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami melalui penggunaan teknologi digital, seperti media interaktif, peta digital, simulasi sosial, serta berbagai platform pembelajaran daring. Upaya pencapaian tujuan pembelajaran IPS menuntut guru untuk memiliki pengalaman dan keterampilan dalam memanfaatkan media sebagai strategi inovatif guna meningkatkan motivasi belajar serta keaktifan peserta didik dalam memahami materi dan menyelesaikan berbagai permasalahan pembelajaran. Dalam praktiknya, guru diharapkan mampu mengemas proses pembelajaran secara sederhana, sistematis, dan adaptif terhadap kondisi peserta didik.

Di samping itu, guru juga diharapkan memiliki kemampuan literasi digital yang cukup sehingga dapat memilah dan mengevaluasi informasi secara cermat, serta mampu menghindarkan peserta didik dari paparan informasi yang tidak dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya (hoaks) dalam kegiatan pembelajaran. Namun, peserta didik tidak hanya bergantung pada sumber belajar konvensional seperti buku teks, tetapi juga mampu mengembangkan pemahaman yang lebih luas. Lebih jauh, pembelajaran IPS berperan dalam membangun kesadaran peserta didik akan keragaman sosial yang terdapat di lingkungan sekitar mereka, sekaligus mendorong penanaman dan penghayatan nilai-nilai ke dalam aktivitas kehidupan nyata. Pencapaian tujuan tersebut sangat bergantung pada strategi pembelajaran yang dirancang & diimplementasikan oleh guru dalam kegiatan intrakurikuler, sehingga pendekatan TPACK tidak semata-mata memberikan dampak positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran, namun juga turut berperan dalam memperkuat pemahaman peserta didik terhadap berbagai fenomena sosial secara menyeluruh dan mendalam (Kurnianti et al., 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, bab ini disusun dengan tujuan untuk menelaah secara menyeluruh dan terperinci

mengenai pendekatan TPACK dalam pembelajaran IPS, meliputi konsep dasar TPACK, komponen-komponen utama yang membangunnya, relevansinya dalam konteks pembelajaran IPS, serta berbagai strategi implementatif yang dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran di kelas.

A. Konsep Dasar TPACK

1. Sejarah Dan Perkembangan TPACK

Konsep Pengetahuan Konten Pedagogik (PCK), yang diperkenalkan oleh Lee Shulman (1986), merupakan dasar dari *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK adalah jenis pengetahuan khusus yang diperoleh instruktur agar berhasil menyampaikan materi tertentu kepada siswa. Menurut (Fakhriyah et al., 2022), kemampuan seorang guru untuk menyesuaikan dan menyampaikan konten sesuai dengan ciri-ciri, kebutuhan, dan tahap perkembangan siswa sama pentingnya dengan pemahaman mendalam tentang materi pelajaran bagi keberhasilan mereka.

Seiring dengan hadirnya era digital yang terus berkembang, Punya Mishra dan Matthew Koehler (2006) memperluas konsep PCK dengan memasukkan unsur teknologi ke dalamnya, sehingga terbentuklah kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge*. Perluasan ini didasari oleh pemahaman bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran bukanlah sekadar persoalan teknis belaka, melainkan memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan dimensi pedagogik dan substansi materi yang disampaikan. Oleh karena itu, TPACK dapat dilihat sebagai evolusi dinamis dari PCK dalam konteks pembelajaran di abad ke-21, yang semakin bergantung pada dampak kemajuan teknologi.

Sejak diperkenalkan, kerangka TPACK telah menjadi salah satu rujukan utama dalam berbagai kajian akademik serta pengembangan profesionalisme guru di berbagai

negara. Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa guru dengan pemahaman *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang baik umumnya lebih mampu dalam menyusun dan mengelola kegiatan pembelajaran secara lebih berkualitas, kreatif, serta selaras dengan kebutuhan peserta didik dalam menghadapi berbagai tuntutan di tengah perkembangan era digital.

2. Definisi TPACK

Technological Pedagogical Content Knowledge didefinisikan sebagai jenis pengetahuan komprehensif yang harus dimiliki pendidik agar berhasil mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran yang terkait dengan topik tertentu. TPACK tidak dapat dipahami hanya sebagai akumulasi dari ketiga jenis pengetahuan tersebut, melainkan sebagai suatu konstruksi pengetahuan baru yang terbentuk melalui interaksi yang bersifat dinamis antara aspek teknologi, pedagogi, dan konten. Guru dengan pemahaman *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang kuat akan lebih mampu menentukan pilihan teknologi yang paling tepat dalam menyampaikan konsep tertentu, menciptakan teknik pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara maksimal, menciptakan lingkungan pembelajaran dua arah, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Fakhriyah et al., 2022).

B. Komponen-komponen TPACK

Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dapat dilihat sebagai jenis informasi menyeluruh yang dimiliki seorang guru untuk melaksanakan proses pembelajaran di kelas, sekaligus menerapkan teknologi secara terstruktur dalam setiap penyampaian materi. (Rahmadi et al., 2019) menguraikan bahwa kerangka TPACK dibangun atas tiga komponen inti, yaitu

pengetahuan teknologi (*Technological Knowledge*/TK), pengetahuan konten (*Content Knowledge*/CK), dan pengetahuan pedagogik (*Pedagogical Knowledge*/PK). Ketiga komponen ini kemudian menghasilkan berbagai perpaduan pengetahuan melalui interaksi di antara ketiganya, yaitu *Technological Pedagogical Knowledge* (TPK), *Technological Content Knowledge* (TCK), serta *Pedagogical Content Knowledge* (PCK), yang secara keseluruhan menggambarkan beragam keterampilan yang perlu dikuasai oleh para pendidik agar berhasil mengintegrasikan teknologi ke dalam ruang kelas.

1. Pengertian TK, CK, dan PK

Technological Knowledge (TK) atau yang disebut sebagai pengetahuan teknologi merupakan salah satu unsur penting dalam kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang merujuk pada kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai perangkat teknologi, baik yang bersifat fisik (*hardware*) maupun nonfisik (*software*). Hal ini mencakup penggunaan media untuk presentasi pembelajaran, serta penyusunan bahan ajar seperti modul, LKS, dan ringkasan materi, penyusunan instrumen evaluasi, pengelolaan e-rapor, serta berbagai perangkat administrasi pendidikan lainnya. Selain itu, TK juga mencakup kemampuan guru dalam mengikuti, memahami, dan Beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang pesat, yang secara berkala berevolusi. Pengetahuan ini tidak hanya mencakup kemampuan dalam mengoperasikan teknologi saja, tetapi juga meliputi kecakapan dalam mengenali kapan dan bagaimana teknologi sebaiknya digunakan secara optimal guna menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran (Supriatna, 2021). Dalam hubungannya dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), TK mencakup keterampilan dalam menggunakan berbagai platform digital, seperti aplikasi peta interaktif (misalnya Google

Maps dan ArcGIS), media sosial berbasis edukasi, video pembelajaran, simulasi digital, basis data statistik, serta platform kolaborasi daring. Menurut (Ningsih, 2022) guru yang mempunyai penguasaan TK yang baik akan mampu melakukan seleksi dan evaluasi terhadap teknologi yang paling relevan serta sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran.

Salah satu komponen kunci dari paradigma *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) adalah Pengetahuan Konten (CK), yang menjaga kemahiran guru dalam materi pelajaran atau bidang studi yang ditugaskan untuk diajarkan. Untuk menerapkan pembelajaran, pengetahuan topik ini harus sejalan dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang ditetapkan pemerintah. Untuk meningkatkan efisiensi proses pembelajaran di kelas, guru harus benar-benar memiliki pemahaman yang menyeluruh dan mendalam tentang sumber daya terbuka. Karena hal ini memungkinkan guru untuk menciptakan dan memilih teknik pembelajaran terbaik berdasarkan fitur setiap mata pelajaran yang diajarkan, penguasaan CK sangat penting mengingat masing-masing topik membutuhkan pendekatan yang tidak selalu sama. Sebagai gambaran, strategi yang diterapkan pada satu materi tidak dapat begitu saja digunakan pada materi lain yang memiliki tingkat kerumitan dan konteks yang berbeda. Dengan demikian, CK berfungsi sebagai landasan utama dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas, sebab tanpa pemahaman materi yang kuat, guru akan menghadapi hambatan dalam menyampaikan pembelajaran secara maksimal (Prawiromaruto & Stevanus, 2023). Dengan demikian, penguasaan konten saja tidaklah cukup, sehingga perlu ditunjang oleh kompetensi pedagogis agar materi yang disampaikan dapat disajikan secara terstruktur, mudah dicerna, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Kerangka Kerja *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), yang berkaitan dengan kompetensi profesional guru dalam merencanakan dan mengawasi proses pembelajaran di kelas, mencakup Pengetahuan Pedagogis (PK) sebagai komponen kunci. PK meliputi pemahaman menyeluruh tentang ciri-ciri dan kebutuhan siswa, kemampuan untuk membuat alat perencanaan pembelajaran seperti Rencana Pelajaran Terapan (RPP), yang sekarang disebut modul terbuka, penerapan berbagai model dan strategi pembelajaran yang sesuai, dan penilaian hasil belajar siswa (Prawiromaruto & Stevanus, 2023). Apabila pengetahuan pedagogik ini dimiliki dan diimplementasikan secara optimal, maka guru akan mampu melaksanakan pembelajaran secara sistematis, terencana, dan efektif.

Kedalaman penguasaan PK dapat tercermin dari kualitas penyusunan RPP atau modul ajar yang dibuat, karena dokumen tersebut merepresentasikan bagaimana guru merancang, mengorganisasi, dan mengelola pembelajaran (Hasanah & Miftahul Jannah, 2022). Dengan demikian, tingkat profesionalisme seorang guru pun dapat tercermin dan dinilai dari kualitas perangkat pembelajaran yang berhasil disusunnya. Lebih dari itu, PK tidak hanya berfokus pada hal-hal teknis dalam pembelajaran semata, melainkan juga mencakup pemahaman terhadap tujuan pendidikan dalam cakupan yang lebih luas, termasuk di dalamnya pengembangan kecakapan sosial dan emosional peserta didik serta upaya mempersiapkan mereka untuk berkembang menjadi individu yang bertanggung jawab dan sanggup memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini mempertegas bahwa peran seorang guru tidak semata-mata terfokus pada pencapaian prestasi akademik, melainkan juga mencakup tanggung jawab dalam membentuk karakter serta memperkuat keterampilan hidup peserta didik secara menyeluruh (Supriatna, 2021).

2. Pengertian PCK

Pedagogical Content Knowledge (PCK) merupakan keterampilan mendasar yang harus dimiliki pendidik untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif (Sakaria et al., 2023). Konsep *Pedagogical Content Knowledge* pada dasarnya mencerminkan perpaduan antara pengetahuan pedagogik (*Pedagogical Knowledge*/PK) dan pengetahuan konten (*Content Knowledge*/CK), yang digunakan secara terintegrasi oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. PCK menggambarkan kemampuan guru dalam menyesuaikan pendekatan pedagogis yang digunakan dengan karakteristik khas dari setiap materi yang diajarkan, mengingat masing-masing topik memiliki tuntutan dan cara pendekatan yang tidak selalu sama. Sebagai contoh, penyampaian materi tertentu membutuhkan pengelolaan kelas dan strategi yang berbeda dibandingkan materi lainnya yang cenderung lebih nyata dan kontekstual sifatnya. Kondisi ini menegaskan bahwa setiap materi pembelajaran menghendaki guru untuk secara cermat menentukan pendekatan, metode, serta pola pengelolaan kelas yang paling sesuai untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penguasaan *Pedagogical Content Knowledge* (PCK) menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa peserta didik mampu memahami materi secara maksimal. Sebaliknya, keterbatasan dalam penguasaan PCK dapat berdampak pada kurang optimalnya penerimaan materi oleh peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Kesulitan yang kerap dihadapi oleh guru maupun calon guru terletak pada kemampuan mengintegrasikan pengetahuan pedagogik dengan pengetahuan konten keilmuan secara seimbang (Schubatzky et al., 2023). Sejumlah penelitian, seperti yang dilakukan oleh (Zainuddin et al., 2024) menunjukkan bahwa calon guru masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan aspek *pedagogical knowledge* (PK). Kondisi ini tercermin dari kurang

optimalnya kemampuan dalam menetapkan model serta strategi pembelajaran yang paling relevan dan selaras dengan sifat serta kekhasan materi yang hendak disampaikan. Permasalahan tersebut diduga muncul karena adanya kecenderungan calon guru yang lebih memprioritaskan penguasaan konten materi (*content knowledge/CK*) dibandingkan dengan pengembangan kompetensi pedagogik dalam praktik pembelajaran. Padahal, kemampuan *Pedagogical Content Knowledge* seharusnya dipahami dan dikembangkan secara simultan, mengingat terdapat hubungan yang kuat antara aspek pedagogi dan konten dalam mewujudkan proses pembelajaran yang berkualitas dan memberikan kebermaknaan bagi peserta didik.

Ketiadaan penguasaan pengetahuan pedagogik akan mengakibatkan pengetahuan konten tidak dapat diterapkan secara maksimal, begitu pula sebaliknya, sehingga keduanya memiliki keterkaitan yang bersifat saling melengkapi dan tidak bisa berdiri sendiri secara terpisah. Kewajiban bagi guru untuk menguasai *Pedagogical Content Knowledge* juga sejalan dengan ketentuan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang secara tegas menekankan betapa pentingnya penguasaan kompetensi guru dalam konteks penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Dalam regulasi tersebut, Kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional adalah empat kompetensi kunci yang harus dikuasai oleh pendidik. Karena mencakup kemampuan untuk memahami karakteristik siswa, merancang dan menerapkan pembelajaran melalui pembuatan modul pengajaran, menilai hasil belajar, dan memaksimalkan pengembangan potensi setiap siswa, kompetensi pedagogis adalah yang paling banyak mendapat perhatian di antara keempatnya. agar mampu mengaktualisasikan dirinya (Zaki, 2022).

3. Pengertian TPK

Technological Pedagogical Knowledge (TPK) merupakan bentuk integrasi antara kemampuan pedagogik dengan pemahaman terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Keberadaan unsur teknologi dalam praktik pedagogi berperan penting dalam mengoptimalkan efektivitas pembelajaran yang dirancang oleh guru. Dalam kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge*, TPK berperan sebagai pijakan bagi guru dalam memilih serta menyesuaikan jenis teknologi yang paling tepat dan sesuai dengan kondisi serta kebutuhan pembelajaran yang berlangsung di kelas (Gusmaningsih et al., 2023). Misalnya, dalam penyampaian materi tertentu yang bersifat konseptual, guru perlu mempertimbangkan apakah penggunaan media visual statis atau animasi interaktif lebih efektif dalam membantu pemahaman peserta didik. Dengan bekal penguasaan TPK yang memadai, guru dapat menentukan pilihan teknologi yang tidak sekadar memikat dari sisi tampilan visual, tetapi juga dapat memperkuat proses konstruksi pengetahuan peserta didik. Selain itu, TPK juga berperan dalam membantu guru menentukan perangkat atau media yang tepat dalam kegiatan praktikum, sehingga proses belajar dapat lebih terarah dan bermakna. Oleh karena itu, integrasi antara aspek teknologi dan pedagogi memiliki keterkaitan yang erat serta memberikan dampak yang berarti dalam meningkatkan mutu penyampaian materi pembelajaran serta mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik (Rifai et al., 2024).

Pemanfaatan teknologi memiliki potensi untuk melahirkan inovasi dalam pengembangan model pembelajaran yang diterapkan di kelas (Prawiromaruto & Stevanus, 2023). Kehadiran pembelajaran berbasis daring, misalnya, telah mendorong munculnya berbagai metode pengajaran baru yang lebih adaptif terhadap lingkungan belajar berbasis jaringan. Fenomena ini memperlihatkan adanya keterpaduan yang sangat erat antara dimensi

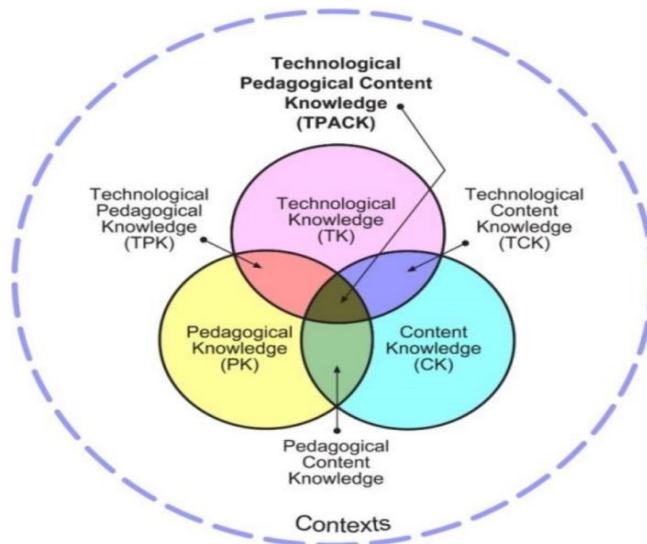
pedagogi dan teknologi, di mana keduanya saling bersinergi dalam membentuk strategi pembelajaran yang lebih adaptif, efisien, dan mampu menjawab tuntutan perkembangan zaman. Keterpaduan tersebut juga menjadi komponen yang tidak dapat diabaikan dalam kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge*, yang secara konsisten menekankan pentingnya keselarasan antara teknologi dan pedagogi dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan optimal bagi peserta didik di dalam kelas.

4. Pengertian TCK

Technological Content Knowledge (TCK) merupakan Hasil dari penggabungan keahlian teknologi dengan pemahaman mendalam tentang fitur-fitur konten yang akan diajarkan kepada siswa. TCK (*Technological Content Knowledge*) adalah salah satu keterampilan terpenting yang harus dimiliki pendidik dalam lingkup pengetahuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), karena ketepatan dalam mengombinasikan teknologi dengan konten materi akan sangat menentukan efektivitas penyampaian pembelajaran. Tanpa penguasaan TCK yang memadai, materi yang disampaikan berpotensi tidak dipahami secara optimal oleh peserta didik, terutama pada materi-materi yang memiliki tingkat kerumitan tinggi dan sulit untuk divisualisasikan secara langsung (Nisa et al., 2024). Sebagai ilustrasi, penyampaian konsep-konsep yang tidak kasatmata memerlukan dukungan teknologi yang mampu memvisualisasikan proses tersebut secara lebih konkret. Jika guru tidak menggunakan media yang sesuai, seperti gambar interaktif atau video animasi, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti alur & tahapan suatu konsep secara utuh dan menyeluruh. Sebaliknya, pemanfaatan media berbasis teknologi yang memadukan elemen audio dan visual dapat membantu peserta didik dalam mencerna suatu proses dengan cara yang lebih gamblang, terstruktur, dan penuh makna,

sehingga pembelajaran pun menjadi lebih mudah dipahami dan memberikan hasil yang lebih optimal.

Pemanfaatan teknologi membuka peluang bagi munculnya representasi baru maupun pengayaan terhadap konten pembelajaran (Orakova et al., 2024). Apabila guru mampu memilih dan mengintegrasikan teknologi secara tepat dalam penyampaian materi, maka hal tersebut berpotensi mendorong berkembangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Melalui penggunaan teknologi yang relevan, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan sulit diwujudkan melalui kegiatan praktikum, Siswa didorong untuk menciptakan pemahaman baru dan membangun berbagai pandangan serta interpretasi terhadap konten yang mereka pelajari, di samping memudahkan pemahaman materi pelajaran secara detail (Fakhriyah et al., 2022). Hal ini sejalan dengan prinsip-prinsip TPACK) yang menekankan pentingnya mengintegrasikan teknologi dan konten ke dalam pengalaman belajar yang berdampak positif pada siswa dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna.



Gambar 2: Kerangka TPACK

C. Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam sistem pendidikan yang menempati posisi penting karena memiliki keterkaitan langsung dengan berbagai dinamika kehidupan sosial manusia. IPS tidak semata-mata menitikberatkan pada penguasaan fakta dan konsep tentang masyarakat, tetapi juga menelaah beragam fenomena sosial yang terus berkembang dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pemahaman yang menyeluruh mengenai keterkaitan antara individu, masyarakat, serta lingkungan sosial yang melingkupinya (Handiyani & Abidin, 2023).

Dalam sudut pandang pendidikan modern, pengembangan individu dengan kesadaran sosial yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, dan kapasitas untuk membuat penilaian logis dalam menghadapi berbagai kesulitan sosial difasilitasi oleh studi sosial. Akibatnya, IPS sangat penting untuk pengembangan karakter dan peningkatan kompetensi sosial di samping mendukung pertumbuhan kognitif siswa.

2. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki cakupan tujuan yang lebih luas dibandingkan sekadar proses transfer pengetahuan semata. Secara fundamental, pembelajaran IPS diorientasikan untuk membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman yang kuat terhadap berbagai dinamika yang terjadi dalam kehidupan sosial, sekaligus mampu mengambil peran secara aktif dan penuh tanggung jawab dalam kehidupan di tengah masyarakat.

Secara umum, tujuan pembelajaran IPS mencakup beberapa dimensi penting. Pertama, mengembangkan pengetahuan peserta didik terkait konsep-konsep dasar dalam ilmu sosial yang relevan dengan kehidupan masyarakat. Kedua, menumbuhkan dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta analitis dalam memahami dan mengkaji berbagai fenomena sosial. Ketiga, Membangun sikap menginternalisasi nilai sosial, seperti keadilan, toleransi, akuntabilitas, dan kepedulian terhadap lingkungan sosial, dalam upaya membentuk karakter siswa.

Selain itu, pelajaran IPS juga diarahkan pada upaya membekali peserta didik sehingga siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan yang akan datang (Sapnanda & Simanjuntak, 2024). Di tengah arus globalisasi dan cepatnya laju perkembangan teknologi, peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan literasi sosial maupun literasi digital yang memadai, sehingga mampu memahami, menyikapi, dan beradaptasi dengan berbagai perubahan sosial yang terjadi di masyarakat secara bijaksana dan kritis (Nur et al., 2024).

D. Integrasi dan Implementasi TPACK dalam Pembelajaran IPS

Integrasi TPACK dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu proses yang dirancang secara sistematis dan terarah untuk mengintegrasikan tiga ranah pengetahuan utama yang dimiliki guru, yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten, ke dalam sebuah perencanaan pembelajaran yang efektif dan kontekstual. Penyatuan ini bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya makna melalui pemanfaatan teknologi secara optimal sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran. Di samping itu, teknologi juga memiliki peran dalam memperkuat penerapan berbagai strategi pembelajaran yang bersifat aktif, seperti diskusi

secara berkelompok, pembelajaran yang berbasis proyek, maupun pembelajaran yang berangkat dari permasalahan nyata. Melalui pemanfaatan teknologi, peserta didik dapat berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas, mengakses dan mengolah informasi dari beragam sumber, serta menyajikan hasil belajar dalam bentuk presentasi digital yang lebih interaktif dan komunikatif (Handiyani & Abidin, 2023).

Lebih lanjut, penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengakses sumber informasi secara lebih luas melalui jaringan internet. Hal ini tidak hanya berkontribusi pada pengembangan literasi informasi, tetapi juga mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dalam menganalisis berbagai gejala dan isu sosial yang berkembang di tengah kehidupan masyarakat. Hal ini sejalan dengan pernyataan Handiyani dan Abidin (2023) bahwa beragam jenis teknologi dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPS sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik materi yang diajarkan, sehingga penggunaannya menjadi lebih tepat guna dan relevan dalam mendukung pencapaian kompetensi peserta didik.

1. Sistem Informasi Geografis (GIS) dan Peta Digital: Teknologi ini sangat relevan untuk pengajaran geografi, termasuk analisis wilayah, peta tematik, dan pemahaman tentang hubungan manusia dengan lingkungan.
2. Media Audiovisual dan Dokumenter: Film dokumenter, video sejarah, dan rekaman wawancara dapat menghadirkan konteks historis dan sosial secara lebih nyata dan menarik.
3. Database dan Sumber Primer Digital: Arsip nasional digital, perpustakaan elektronik, dan basis data statistik memungkinkan peserta didik melakukan analisis data sosial secara langsung.
4. Simulasi dan Permainan Edukatif (Gamifikasi): Simulasi ekonomi, permainan strategi berbasis sejarah, atau

simulasi demokrasi dapat mengembangkan pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep sosial secara interaktif.

5. Platform Kolaborasi dan Diskusi Online: Forum diskusi, wiki, dan platform kolaborasi mendukung pembelajaran kooperatif dan pengembangan keterampilan komunikasi sosial.
6. Media Sosial Edukatif: Pemanfaatan media sosial secara bijak dapat digunakan untuk menganalisis dinamika sosial, opini publik, dan fenomena budaya kontemporer.
7. *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR): Teknologi ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk seolah-olah "hadir secara langsung" di berbagai lokasi bersejarah,

Penggunaan metode TPACK sangat signifikan dalam proses pembelajaran karena keunikan Ilmu Sosial (IPS), yaitu mata pelajaran multidisiplin dan integratif. Perencanaan pembelajaran, pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan tahap evaluasi, yang berfungsi sebagai sarana untuk meninjau dan merefleksikan efektivitas proses pembelajaran yang telah dilakukan, merupakan tahapan utama yang menerapkan TPACK secara sistematis dalam pembelajaran IPS (Faizah et al., 2025).

1. Perencanaan Pembelajaran

Tahap awal dalam implementasi TPACK adalah perencanaan pembelajaran yang dirancang secara terstruktur dan menyeluruh dengan memadukan ketiga aspek pengetahuan secara terpadu. Pada tahap ini, guru merancang aktivitas pembelajaran dengan mempertimbangkan keterpaduan antara konten materi, strategi pedagogis, serta teknologi yang akan dimanfaatkan. Selain memilih sumber daya yang relevan dengan kemampuan yang ingin dicapai dan mengidentifikasi strategi pengajaran terbaik berdasarkan ciri dan kebutuhan siswa, guru harus menetapkan tujuan pembelajaran yang

jelas dan mampu menilai pencapaiannya. Selain hal tersebut, penentuan teknologi yang akan digunakan juga merupakan aspek yang tidak kalah penting, di mana guru harus mampu menentukan media atau platform yang tepat, seperti aplikasi presentasi, sistem pembelajaran daring, maupun berbagai bentuk media digital lainnya, guna mendukung efektivitas dan kualitas proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Instruktur menggunakan teknologi sebagai komponen penting dari keseluruhan proses pembelajaran untuk melaksanakan rencana yang telah disusun sepanjang tahapan implementasi pembelajaran. Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pemanfaatan teknologi memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara lebih menarik dan kontekstual melalui penggunaan berbagai media, seperti video, gambar, maupun simulasi digital. Selain itu, teknologi juga berperan sebagai pendukung berbagai aktivitas pembelajaran, seperti diskusi kelompok, kegiatan eksplorasi atau penelitian sederhana, serta penyajian hasil belajar peserta didik secara lebih sistematis dan komunikatif.

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran turut berperan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif dari semua siswa. Siswa dirangsang untuk berperan secara langsung melalui beragam kegiatan, seperti penelusuran informasi secara daring, pengkajian terhadap data sosial, serta pemaparan hasil pemikiran dan analisis mereka melalui berbagai platform digital. Dengan demikian, Selain membuat pembelajaran lebih menarik, penggunaan teknologi secara terintegrasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka meningkatkan kemampuan berpikir kritis untuk memahami materi pelajaran.

3. Evaluasi Pembelajaran

Tahap akhir dalam penerapan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) ialah Tugas evaluasi pembelajaran yang menunjukkan seberapa baik teknologi digunakan pada proses pembelajaran sekaligus berupaya untuk memastikan Sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Ada beberapa metode penilaian yang dapat digunakan untuk evaluasi ini, seperti ujian tertulis, penilaian yang berbasis pada hasil karya atau proyek, maupun penilaian terhadap presentasi digital yang dilakukan oleh peserta didik. Melalui proses evaluasi tersebut, guru dapat memperoleh umpan balik yang komprehensif mengenai keberhasilan strategi pembelajaran yang telah diterapkan, sehingga dapat dijadikan dasar dalam melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan pada perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran di tahap berikutnya.

E. Contoh Penerapan TPACK dalam Pembelajaran IPS

1. Pembelajaran Geografis Dengan GIS

Salah satu contoh penerapan TPACK yang efektif dalam IPS adalah penggunaan *Geographic Information System* (GIS) dalam pembelajaran geografi. Guru yang mempunyai TPACK yang cukup baik tidak hanya mengajarkan peserta didik cara menggunakan perangkat lunak GIS, tetapi juga mengintegrasikannya dengan konsep-konsep geografi sosial dan strategi inkuiri.

Sebagai contoh, dalam mengajarkan topik persebaran penduduk dan kemiskinan, guru dapat memanfaatkan platform *Google Earth Engine* atau *ArcGIS Online* untuk menganalisis data demografis dan ekonomi secara spasial.

Peserta didik dapat mengidentifikasi pola persebaran penduduk, menganalisis korelasi antara kondisi geografis dengan tingkat kemiskinan, dan merumuskan solusi berbasis data. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi IPS, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan dalam menganalisis data serta meningkatkan literasi.

2. Pembelajaran Sejarah Dengan Arsip Digital

Teknologi juga membuka peluang besar dalam pembelajaran sejarah. Guru dapat memanfaatkan arsip digital nasional, koleksi foto bersejarah, rekaman audio, dan dokumen primer yang tersedia secara online untuk menghadirkan pengalaman belajar sejarah yang lebih autentik. Sebagai contoh, dalam mempelajari sejarah kemerdekaan Indonesia, peserta didik dapat mengakses arsip digital dari berbagai sumber, menganalisis dokumen-dokumen asli, dan membandingkan berbagai perspektif sejarah. Guru dapat menggunakan platform timeline digital seperti Timeline JS untuk membantu peserta didik mengorganisasikan peristiwa sejarah secara kronologis dan menganalisis hubungan sebab-akibat.

3. Pembelajaran Ekonomi Dengan Simulasi Digital

Dalam pembelajaran konsep-konsep ekonomi, simulasi digital dapat menjadi alat yang sangat efektif. Guru dapat menggunakan berbagai aplikasi simulasi ekonomi yang memungkinkan peserta didik untuk mengambil keputusan ekonomi dalam situasi yang menyerupai kondisi nyata dan melihat konsekuensi dari keputusan tersebut. Misalnya, dalam mengajarkan konsep penawaran dan permintaan, guru dapat menggunakan simulasi pasar digital di mana peserta didik berperan sebagai produsen dan konsumen, menetapkan harga, dan mengamati bagaimana pasar mencapai keseimbangan. Pengalaman belajar yang

gamifikasi ini mampu mendorong peningkatan motivasi serta memperkuat pengetahuan peserta didik terhadap konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak dan sulit dibayangkan secara langsung.

4. Pembelajaran Sosiologi Dengan Analisis Media Sosial

Media sosial berpotensi menumbuhkan sumber belajar yang sangat kaya dan beragam dalam mengenalkan konsep-konsep sosiologi kepada peserta didik. Guru dapat mengarahkan dan membimbing peserta didik untuk menganalisis fenomena sosial yang terjadi di media sosial, seperti gerakan sosial, dinamika kelompok, pengaruh *peer pressure*, dan penyebaran informasi.

Dalam penerapannya, guru perlu memastikan bahwa kegiatan ini dilaksanakan dengan etika digital yang bertanggung jawab. Peserta didik dibimbing untuk berpikir kritis terhadap konten media sosial, memverifikasi informasi, dan memahami dampak sosial dari perilaku online.

F. Tantangan dan Solusi dalam Penerapan TPACK pada Pembelajaran IPS

1. Tantangan Dalam Implementasi TPACK

Meskipun TPACK menawarkan kerangka yang komprehensif untuk integrasi teknologi dalam pembelajaran, implementasinya tidak lepas dari berbagai tantangan. Pemahaman tentang tantangan-tantangan ini penting agar guru dan pemangku kepentingan pendidikan dapat mengantisipasinya dengan baik.

- a. Keterbatasan Sarana Teknologi: Belum semua sekolah dilengkapi dengan sarana dan prasarana teknologi yang mencukupi, termasuk perangkat komputer atau tablet, jaringan internet yang andal dan tidak terputus, serta ruang belajar yang kondusif

dan memadai untuk mendukung penggunaan teknologi secara optimal.

- b. b) Kesenjangan Kompetensi Digital Guru: Tingkat penguasaan teknologi di kalangan guru IPS masih memperlihatkan perbedaan yang cukup signifikan. Masih banyak guru yang merasa belum percaya diri dalam memanfaatkan teknologi, atau tidak memiliki kesempatan yang cukup untuk mempelajari dan mengadaptasi teknologi-teknologi terbaru yang terus bermunculan.
- c. Resistensi terhadap Perubahan: Sebagian guru cenderung merasa lebih nyaman bertahan dengan pendekatan pengajaran yang bersifat tradisional dan kurang terbuka untuk melakukan pembaruan dalam praktik mengajar mereka meskipun ada teknologi baru yang tersedia.
- d. Beban Kerja Guru yang Tinggi: memadukan teknologi ke dalam proses pembelajaran membutuhkan waktu dan usaha ekstra dalam hal perencanaan, persiapan materi digital, dan evaluasi. Hal ini menjadi tantangan bagi guru yang sudah memiliki beban kerja yang tinggi.
- e. Distraksi Digital: Penggunaan teknologi di kelas juga membawa risiko distraksi, di mana peserta didik mungkin menggunakan perangkat teknologi untuk tujuan yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

2. Solusi Dalam Mengatasi Tantangan Dalam Implementasi TPACK

Berbagai solusi dapat diterapkan untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut dan mendorong implementasi TPACK yang lebih efektif dalam pembelajaran IPS.

- a. Penguatan Infrastruktur Teknologi Sekolah: Sekolah dan pemerintah perlu berinvestasi dalam penyediaan sarana dan prasarana teknologi yang mencukupi,

meliputi perangkat keras, jaringan internet, dan perangkat lunak pendidikan.

- b. Program Pengembangan Profesional Berkelanjutan: Guru perlu memperoleh dukungan pengembangan profesional yang tidak hanya bersifat pelatihan sesekali, tetapi berkelanjutan dan terhubung langsung dengan konteks pembelajaran mereka.
- c. Kepemimpinan Sekolah yang Mendukung: Kepala sekolah dan pemimpin pendidikan perlu membangun budaya sekolah yang terbuka terhadap inovasi dan mendorong eksplorasi dalam pemanfaatan teknologi, serta memberikan keleluasaan bagi guru untuk bereksperimen dan mencoba berbagai pendekatan pembelajaran yang lebih segar dan inovatif.
- d. Integrasi Bertahap: Guru dapat memulai dengan mengintegrasikan teknologi secara bertahap, dimulai dari teknologi yang familiar dan tidak terlalu kompleks, kemudian secara berangsur meningkatkan kompleksitas seiring dengan meningkatnya kompetensi dan kepercayaan diri.
- e. Kesepakatan Pemanfaatan Teknologi dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas: Guru perlu menetapkan aturan dan kesepakatan yang jelas tentang Pemanfaatan Teknologi dalam Kegiatan Pembelajaran di Kelas mencegah distraksi dan memastikan teknologi digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Faizah, I. N., Suprijono, A., Prasetyo, K., & Prastiyono, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Tpack Dengan Aplikasi Artivulate Storyline Terhadap Kemampuan Kolaboratif Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMPN 1 Karanggeneng 1) Universitas Negeri Surabaya. 5(3), 21–31.
- Fakhriyah, F., Masfuah, S., Hilyana, F. ., & Mamat, N. (2022). Jurnal Pendidikan IPA Indonesia Analysis Of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) ABILITY Based On Science Literacy For Pre-Service Primary School Teachers. 11(3), 399–411. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i3.37305>

- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Aulia, R. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. 1(2), 114–123.
- Handiyani, M., & Abidin, Y. (2023). Peran Guru dalam Membina Literasi Digital Peserta Didik pada Konsep Pembelajaran Abad 21. 6(2), 408–414. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5360>
- Hasanah, U., & Miftahul Jannah. (2022). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru PAI SMP Al-Ibrohimy. Journal Of Early Childhood And Islamic Education, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.62005/joecie.v1i1.9>
- Ningsih, T. (2022). Jurnal Cakrawala Pendas inovasi pembelajaran ips melalui technological pedagogical content knowledge (TPACK). 8(4), 1385–1395. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3233>
- Nisa, J. K., Loyz, M., Florentia, A., Febriana, R. P., Rusnamba Prandika, R., Azizah, U. A., & Maret, U. S. (2024). Implementasi TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis. Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 1(3), 101–113. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Nur, S., Muslim, U., & Medan, N. A. (2024). Memahami Dan Menguasai Hakikat IPS. 4(1), 201–208. *Perencanaan dan Penilaian Pembelajaran Berbasis Proyek*
- Prawiromaruto, ian G., & Stevanus, K. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dosen Berbasis TPACK Terhadap Kinerja Dosen PAK Ian Griffin Prawiromaruto 1. 6(1), 66–78.
- Rahmadi, I. F., Pamulang, U., & Selatan, T. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. 6(1). <http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Rifai, M., Rositasari, F., & Haryati, N. (2024). Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Sekolah. 261–266.

- Sakaria, D., Mistima, S., & effendi E, M. (2023). Factors Influencing Mathematics Teachers ' Pedagogical Content Knowledge (Pck): A Systematic Review. 13(2), 1–14. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.02.01>
- Sapnanda, D., & Simanjuntak, A. (2024). The Indonesian Journal of Social Studies. 7(1), 63–86.
- Schubatzky, T., Burde, J., Gro, R., & Haagen-schützenh, C. (2023). Computers & Education Predicting the development of digital media PCK / TPACK: The role of PCK , motivation to use digital media , interest in and previous experience with digital media. 206(May). <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104900>
- Setyawati, E., Suratno, S., Sofyan, S., Jambi, U., Jambi, U., Jambi, U., & Belajar, M. (2022). pengembangan bahan ajar IPS berbasis TPACK untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMPN 30. 3(2), 1043–1053. <https://doi.org/10.38035/JMPIS.V3I2.1343>
- Sudiarti, N. P., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis TPACK dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. 9(2), 250–258. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i2.87135>
- Supriatna, N. (2021). Technological , Pedagogical , Content Knowledge (TPACK): A Discursions in Learning Innovation on Social Studies. 2(March), 135–142. <https://doi.org/10.20527/>
- Zaki, A. (2022). The Pedagogical Content Knowledge (PCK) of Prospective Teachers. 2(4). <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline1291>

“Di era digital, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.”

BAB VI

MEDIA DIGITAL DAN GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN IPS

Ahmad Iqbal, S.Pd.

A. Tantangan pembelajaran IPS di abad 21

Perkembangan era digital telah merambah seluruh aspek dalam kehidupan umat manusia. Kemajuan teknologi yang berkembang dengan pesat mendorong terjadinya transformasi di berbagai aspek, termasuk Pendidikan. Penggunaan strategi, metode, dan media pembelajaran berbasis digital semakin gencar dilakukan sehingga menjadi tren terbaru di kalangan para pendidik saat ini. Hal tersebut mulai dirasakan sejak pandemi Covid-19 yang mendorong para pendidik untuk melaksanakan pembelajaran secara daring. Pembelajaran menggunakan media digital dirasa cocok bagi siswa saat ini yang menjadi generasi *digital native*.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak luput dari dampak transformasi Pendidikan berbasis digital. IPS merupakan mata pelajaran yang bersifat mendasar bagi siswa, karena hal tersebut menyangkut kehidupan sosial bermasyarakat, menanamkan nilai-nilai kewarganegaraan, serta melatih siswa berinteraksi sebagai makhluk sosial. Tujuan pendidikan IPS di atas pada intinya diarahkan pada proses pengembangan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Sutanto:2016). IPS diharapkan dapat membentuk karakter siswa menjadi

individu yang kritis dan bertanggung jawab terhadap isu-isu sosial yang terjadi di Masyarakat.

IPS pada dasarnya membentuk siswa jadi warga negara yang baik sekaligus punya keterampilan sosial untuk menyelesaikan masalah di masyarakat. Supaya itu tercapai, siswa perlu dibekali keterampilan abad 21, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving, Communication, Collaboration, dan Creativity*. Kemampuan tersebut akan benar-benar berdampak kalau dibarengi dengan kemampuan literasi digital, yaitu kemampuan siswa dalam memilah dan mengolah informasi dari berbagai sumber digital, baik dari internet yang diakses melalui smartphone maupun dari alat bantu lainnya. Selain itu, siswa juga harus mampu memenuhi tuntutan *Carrer and Life Skill* (Farizi:2016). Artinya, untuk menjalani kehidupan yang berkelanjutan, siswa perlu memiliki kepribadian yang berakhlak, jujur, dan berintegritas tinggi dalam menggunakan keilmuan, baik di dunia pekerjaan maupun dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Pendidikan IPS punya peran penting. IPS tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membantu peserta didik menghadapi problematika kehidupan sosial dan membekali mereka dengan keterampilan abad 21 untuk mengatasinya. Karena itu, pembelajaran IPS di abad 21 harus dirancang secara integratif, holistik, saintifik, kontekstual, tematik, efektif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa (Indraswati dkk., 2020). Pendekatan ini diharapkan mampu menjawab berbagai tantangan pendidikan saat ini, sehingga pendidik dituntut untuk mampu menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan karakter tersebut. Tantangannya tidak sederhana. Pendidik harus mampu mengajar dalam masyarakat multikultural, membantu siswa dalam merkonstruksi pengalaman dan berpikirnya, menerapkan pembelajaran aktif, melakukan Evaluasi pembelajaran, serta memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Namun

terkadang dalam praktiknya materi IPS cenderung kurang diminati oleh siswa bahkan dianggap membosankan. Materi pembahasan dalam pelajaran IPS cenderung bersifat teoritis, abstrak, serta hafalan-hafalan membuat siswa mengeluh, bosan, dan dianggap tidak relevan dengan kehidupannya.

Fenomena kurangnya minat siswa dalam pembelajaran IPS, dapat kita temukan pada berbagai penelitian yang meneliti tentang motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Berbagai faktor dikemukakan dalam penelitian tersebut membuat IPS menjadi pelajaran yang kurang diminati antara lain, adanya stigma bahwa IPS adalah "pelajaran hafalan" berupa nama tokoh, tanggal kejadian, serta fakta-fakta lainnya yang mesti dihafal tanpa memahami esensinya. Selain itu rendahnya kemampuan literasi dalam pelajaran IPS di mana pada pelajaran IPS berupa teks yang cukup Panjang membuat siswa cepat merasa bosan dengan pelajaran. Hal tersebut senada dengan pendapat Sutanto (2016) bahwa rendahnya minat belajar IPS sering kali berakar pada metode pembelajaran yang konvensional dan lingkungan belajar yang kurang kondusif. Berikut adalah rincian faktor-faktor penyebab rendahnya minat belajar IPS menurut perspektif tersebut:

1. Metode Pembelajaran Monoton: Guru cenderung mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah konvensional, di mana siswa hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat. Hal ini membuat pembelajaran terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa.
2. Kurangnya Pemanfaatan Media Pembelajaran: Pembelajaran tidak disajikan dengan media yang menarik, yang seharusnya digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep sosial yang abstrak.
3. Materi Dianggap Sekadar Hafalan: Banyak siswa merasa sulit menghafal materi IPS yang luas, yang

menyebabkan rasa tidak senang dan rendahnya motivasi.

4. Kurang Terlibat Aktif: Kurangnya pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), sehingga siswa tidak merasa terlibat langsung secara bermakna.
5. Faktor Eksternal (Lingkungan): Kurangnya perhatian atau bimbingan dari orang tua dalam proses belajar, serta lingkungan pertemanan yang kurang mendukung

B. Media Pembelajaran Digital

Sekarang kita hidup di era digital atau sering juga disebut era informasi di mana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terasa sangat cepat. Dampaknya cukup jelas: informasi makin mudah diakses dan menyebar ke mana-mana, bahkan melampaui batas jarak, ruang, dan waktu. Apa pun yang terjadi di satu tempat, bisa langsung diketahui di tempat lain dalam hitungan detik.

Dalam keseharian, manusia hampir tidak bisa lepas dari teknologi. Mau tidak mau, kita selalu bersinggungan dengannya. Pada dasarnya, teknologi itu sendiri adalah proses untuk menciptakan nilai tambah, supaya sesuatu yang dihasilkan jadi lebih berguna. Nah, perubahan ini pelan-pelan ikut membentuk cara hidup manusia. Banyak kebiasaan yang dulu dianggap biasa, sekarang sudah bergeser karena kehadiran teknologi. Masalahnya, kalau seseorang masih “gagap teknologi”, bisa-bisa dia tertinggal bukan cuma dalam hal informasi, tapi juga peluang untuk berkembang. Karena di era sekarang, informasi punya peran yang sangat penting. Bahkan, masyarakat saat ini sering disebut sebagai *information Society* atau *knowledge Society*, yang menunjukkan betapa besar pengaruh informasi dalam kehidupan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga berjalan sangat cepat. Hal ini ikut mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk cara orang belajar, bekerja, dan berinteraksi. Dunia pendidikan pun tidak luput dari perubahan ini. Salah satu contohnya adalah munculnya pembelajaran digital (*digital learning*), yang kini semakin banyak digunakan dan terus berkembang.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan sebenarnya punya peluang besar untuk menjangkau lebih banyak orang tidak terbatas pada kelompok tertentu saja. Jadi, pendidikan itu bukan sesuatu yang harus menjauh dari kemajuan teknologi. Justru sebaliknya, pendidikan semestinya ikut berada di depan, bahkan jadi penggerak dalam pengembangan ilmu dan teknologi itu sendiri oleh karena itu orang-orang yang terlibat dalam dunia pendidikan dituntut untuk tidak ketinggalan. Minimal, mereka perlu paham teknologi sesuai kebutuhan atau istilahnya punya literasi teknologi. Ini penting, karena kemampuan tersebut bukan hanya dibutuhkan sekarang, tapi juga akan terus relevan ke depan. Kalau dilihat sekarang, ada kecenderungan bahwa sistem pembelajaran semakin berkembang, apalagi dengan adanya kemudahan dalam penyelenggaraan pendidikan berbasis teknologi. Salah satu bentuk nyata dari perkembangan ini adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, misalnya komputer sebagai media pembelajaran.

Istilah media pembelajaran digital umumnya merujuk pada media yang berbasis data digital, sehingga mampu menghasilkan tampilan atau konten digital yang bisa diolah, diakses, dan dibagikan lewat berbagai perangkat elektronik (Tiwow:2023). Jadi, bukan sekadar media biasa ada proses pengolahan dan distribusi informasi yang terjadi di dalamnya. Media pembelajaran digital bisa dipahami sebagai proses belajar yang memadukan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam praktiknya, ini melibatkan

berbagai perangkat pendidikan, mulai dari perangkat keras yang saling terhubung sampai kemampuan untuk menyampaikan materi dalam bentuk grafik, video, maupun audio. Intinya, teknologi dimanfaatkan untuk membuat proses belajar jadi lebih fleksibel dan interaktif,

Penggunaan media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar sebenarnya cukup penting untuk diperhatikan. Fungsinya tidak jauh berbeda dengan media pembelajaran pada umumnya, yaitu membantu mempermudah proses belajar sekaligus mendukung guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif. Menurut Batubara (2021), ada beberapa hal yang menjadikan media pembelajaran digital memiliki tingkat urgensi yang patut diperhitungkan antara lain:

1. Meningkatkan kemampuan pendidik
Dengan adanya media dan sumber belajar digital, pendidik punya peluang lebih luas untuk mengeksplorasi berbagai bidang ilmu. Informasi bisa diakses dari banyak arah, tidak lagi terbatas pada buku teks saja. Di sisi lain, media juga berfungsi sebagai alat komunikasi akademik baik dengan siswa, sesama guru, maupun para ahli. Misalnya, guru bisa memanfaatkan video tutorial sebagai bahan ajar, lalu berdiskusi lewat media sosial atau *teleconference* untuk bertukar ide dan pengalaman.
2. Meningkatkan mutu pembelajaran
Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran punya pengaruh terhadap kualitas belajar. Salah satu alasannya cukup sederhana: media mampu melibatkan lebih banyak indra siswa. Jadi, proses belajar tidak hanya mengandalkan mendengar atau membaca, tetapi juga melihat, bahkan berinteraksi langsung dengan materi.
3. Menjawab kebutuhan siswa
Media pembelajaran berperan penting dalam merangsang pikiran dan emosi siswa, terutama pada

usia anak-anak. Selain itu, setiap siswa punya minat, gaya belajar, dan kecerdasan yang berbeda. Di sinilah media bisa membantu menyesuaikan pembelajaran agar lebih tepat sasaran ke masing-masing individu, meskipun tentu tidak selalu sempurna.

4. Menyesuaikan dengan paradigma baru Pendidikan
Saat ini, peran pendidik tidak lagi hanya sebagai penyampai materi. Guru dituntut menjadi perancang pembelajaran, fasilitator, sekaligus motivator. Artinya, proses belajar tidak boleh lagi sepenuhnya berpusat pada guru. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk mendukung perubahan peran tersebut agar lebih seimbang.
5. Menjawab kebutuhan dunia kerja
Perkembangan teknologi membuat tuntutan dunia kerja ikut berubah. Karena itu, lembaga pendidikan perlu beradaptasi agar tidak tertinggal. Salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan, sehingga siswa tidak hanya paham materi, tetapi juga terbiasa menggunakan teknologi. Harapannya, mereka bisa menjadi lulusan yang lebih siap, kritis, dan kreatif dalam menghadapi tantangan di dunia kerja.

Menurut Dinata (2022:3) Supaya pembelajaran digital benar-benar bisa dipahami dan diterapkan dengan baik, ada beberapa prinsip yang sebaiknya diperhatikan.

1. Personalisasi
Setiap peserta didik itu unik. Ada yang cepat menangkap, ada juga yang butuh waktu lebih. Level pemahaman mereka pun tidak selalu sama. Karena itu, pembelajaran digital idealnya dibuat lebih fleksibel bisa menyesuaikan dengan kemampuan dan ritme belajar masing-masing, bukan disamaratakan.
2. Partisipasi aktif peserta didik
Pembelajaran digital seharusnya tidak hanya membuat siswa jadi penonton. Justru sebaliknya, mereka perlu dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Misalnya

lewat game edukatif, simulasi virtual, atau aktivitas interaktif lainnya. Di sinilah keunggulan pembelajaran digital sebenarnya terasa.

3. Aksesibilitas

Salah satu kekuatan utama pembelajaran digital adalah kemudahan akses. Materi dan platform belajar seharusnya bisa digunakan kapan saja dan dari mana saja, selama ada perangkat dan koneksi. Jadi, belajar tidak lagi terbatas ruang dan waktu.

4. Penilaian

Umpan balik yang terus-menerus juga penting. Bukan cuma soal nilai akhir, tapi bagaimana peserta didik tahu sejauh mana mereka paham materi. Artinya, evaluasi perlu dilakukan secara lebih mendalam dan menyeluruh, supaya pendidik bisa melihat dengan jelas perkembangan pemahaman siswa.

Media pembelajaran digital sekarang bentuknya cukup beragam, dan masing-masing punya fungsi yang berbeda tergantung kebutuhan belajar. Jenis-jenis media pembelajaran digital menurut Rifai (2022) bisa dikelompokkan dari dua sisi, yaitu berdasarkan format dan juga fungsinya. Kalau dilihat dari formatnya, media digital bisa hadir dalam berbagai bentuk. Ada teks interaktif, lalu multimedia interaktif yang menggabungkan teks, audio, dan video yang bisa dioperasikan langsung oleh pengguna. Selain itu, ada juga simulasi yang menampilkan model virtual dari suatu proses atau fenomena tertentu. Tidak ketinggalan, game edukasi yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan motivasi belajar, serta teknologi *augmented reality* dan *virtual reality* yang memberikan pengalaman belajar lebih mendalam dan terasa “nyata”. Selanjutnya jika ditinjau dari fungsinya, media digital juga cukup beragam. Ada yang digunakan untuk presentasi, seperti slide interaktif. Ada juga media untuk latihan dan praktik (*drill and practice*), yang membantu siswa mengasah kemampuan melalui

pengulangan. Selain itu, terdapat media simulasi, media kolaboratif seperti forum diskusi online, serta media penilaian atau *assessment tools* berbasis digital.

Kalau berbagai jenis media ini dipadukan dalam satu sistem pembelajaran, hasilnya bisa cukup signifikan. Proses belajar jadi lebih menyeluruh, tidak monoton, dan terasa lebih dinamis. Bahkan, pendekatan seperti ini dianggap lebih sesuai dengan kebutuhan kompetensi di era sekarang, meskipun tetap perlu disesuaikan dengan kondisi dan kesiapan pengguna di lapangan.

Tabel 2: Jenis-jenis Media Pembelajaran berdasarkan format

Kategori	Jenis Media	Deskripsi Singkat	Contoh
Berdasarkan Format	Teks Interaktif	Media berbasis teks yang memungkinkan interaksi (klik, kuis, hyperlink)	E-modul interaktif (PDF dengan kuis), e-book interaktif
	Multimedia Interaktif	Menggabungkan teks, audio, video, dan animasi yang bisa dikontrol pengguna	Video pembelajaran interaktif, presentasi dengan audio-visual
	Simulasi Interaktif	Menampilkan tiruan situasi nyata untuk dipelajari	Simulasi pasar dalam ekonomi, simulasi laboratorium virtual
	Game Edukasi	Permainan digital yang dirancang untuk tujuan pembelajaran	Game kuis ekonomi, permainan strategi bisnis sederhana
	Augmented	Menggabungkan	Aplikasi AR

	Reality (AR)	n dunia nyata dengan objek digital secara real-time	untuk melihat model 3D bangunan atau organ tubuh
Berdasarkan Fungsi	Slide Interaktif	Media presentasi yang memungkinkan interaksi pengguna	PowerPoint interaktif (dengan tombol navigasi/kuis)
	Drill and Practice	Media latihan berulang untuk meningkatkan keterampilan	Aplikasi latihan soal pilihan ganda dengan skor otomatis
	Simulasi	Media untuk memahami konsep melalui pengalaman virtual	Simulasi manajemen keuangan atau bisnis
	Media Kolaboratif	Media untuk interaksi dan kerja sama antar siswa	Forum diskusi online, Google Classroom, Moodle
	Assessment Tools	Media untuk evaluasi atau penilaian pembelajaran	Google Forms, Quizizz, Kahoot

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa pemilihan media pembelajaran digital harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi, serta kebutuhan siswa, sehingga penggunaannya dapat optimal dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar.

C. Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru merancang dan menyampaikan

pembelajaran. Proses belajar yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional kini mulai bertransformasi menuju pendekatan yang lebih interaktif, adaptif, dan berpusat pada siswa. Perubahan ini menuntut adanya inovasi dalam penggunaan media dan strategi pembelajaran agar mampu meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), tantangan yang sering dihadapi adalah rendahnya minat siswa akibat materi yang cenderung bersifat teoritis dan kurang kontekstual. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang mampu mengemas materi pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu pendekatan yang mulai banyak digunakan adalah integrasi unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran.

Gamifikasi (*gamification*) merupakan pendekatan inovatif dalam pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, khususnya pendidikan. Secara umum, gamifikasi didefinisikan sebagai penggunaan karakteristik atau atribut permainan dalam lingkungan non-game untuk memengaruhi perilaku dan meningkatkan keterlibatan penggunaanya (Landers: 2014).

Gamifikasi pada dasarnya adalah proses memanfaatkan elemen-elemen seperti poin, lencana (*badges*), level, dan papan peringkat (*leaderboard*) dalam konteks di luar permainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna. Dalam dunia pendidikan, pendekatan ini menjadi upaya untuk mengubah aktivitas belajar yang biasanya terasa monoton dan pasif menjadi lebih hidup, dinamis, dan menarik bagi siswa (Ahmad:2024)

Ketika Guru mulai memasukkan unsur-unsur permainan ke dalam desain pembelajaran, tugas-tugas belajar bisa disajikan dengan nuansa seperti bermain. Dampaknya, siswa cenderung lebih tertarik untuk terlibat dan berpartisipasi. Jadi, bukan sekadar membuat pembelajaran

terasa seru, tetapi juga mendorong perhatian, minat, dan keinginan siswa untuk benar-benar terlibat serta berkembang dalam proses belajarnya. Sebagai contoh sederhana, ketika siswa mendapatkan poin karena mengumpulkan tugas atau memperoleh lencana setelah menyelesaikan suatu aktivitas, mereka merasakan bentuk penghargaan layaknya dalam permainan. Strategi ini sering kali cukup efektif untuk memicu motivasi dan membuat mereka ingin terus melanjutkan proses belajar.

Deterding dalam jurnalnya yang berjudul *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"* menjelaskan bahwa gamifikasi merujuk pada pemanfaatan unsur-unsur yang biasa ditemukan dalam permainan ke dalam konteks nonpermainan. Pendekatan ini digunakan untuk membuat aktivitas menjadi lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi sekaligus keterlibatan pengguna. Dalam lingkungan pendidikan, konsep ini cukup relevan karena dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton. Berikut elemen gamifikasi dalam pembelajaran menurut Deterding:

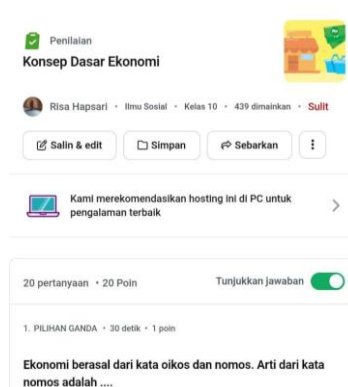
1. Poin: Memberikan penghargaan langsung atas keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan dengan benar.
2. Level: Menandai perkembangan dan pengalaman belajar siswa, mengajak mereka untuk meraih pencapaian yang lebih tinggi.
3. Lencana (*Badges*): Simbol pencapaian yang dapat dibagikan atau dipamerkan, dengan memberikan pengakuan atas prestasi yang diraih oleh siswa.
4. Papan Peringkat (*Leaderboards*): Sistem peringkat yang dapat mendorong kompetisi sehat antar siswa.
5. Tantangan: Mendorong usaha dan ketekunan siswa melalui tugas-tugas yang menantang namun dapat dicapai

Gamifikasi dalam pembelajaran tidak berdiri sendiri, tetapi didukung oleh berbagai teori pendidikan, antara lain:

1. Teori Behaviorisme
Gamifikasi memanfaatkan prinsip reward dan reinforcement untuk memperkuat perilaku belajar siswa. Pemberian poin atau badge merupakan bentuk penguatan positif.
2. Teori Konstruktivisme
Gamifikasi mendorong siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar berbasis tantangan dan eksplorasi.
3. Teori Motivasi
Gamifikasi menggabungkan Motivasi intrinsik dengan kesenangan dan tantangan selain itu motivasi ekstrinsik dengan hadiah, skor.

Di era perkembangan internet saat ini, berbagai platform menawarkan akses untuk gamifikasi Pembelajaran. Berbagai jenis tersebut dapat kita temukan saat ini, antara lain:

1. Kuis Berbasis Poin dan *Leaderboard*
Guru membuat kuis menggunakan platform seperti, Wayground dan Kahoot kemudian siswa mengakses kuis tersebut pada platform yang telah disediakan setelah itu siswa menjawab soal yang nantinya akan mendapatkan poin untuk setiap jawaban benar ditampilkan peringkat (*leaderboard*).



Gambar 3: Tampilan Plaform Wayground

2. Sistem Level dan Badge

Misalnya dalam satu materi IPS, siswa akan naik level setelah menyelesaikan tugas dan mendapat *badge* (lencana) untuk pencapaian tertentu Contohnya, *Level/1*: Memahami konsep dasar ekonomi kemudian *Level/2*: Menganalisis kegiatan ekonomi masing-masing *level* siswa akan mendapatkan *Badge*: "Ahli Pasar" pada level 1 serta "Analisis Sosial" pada level 2.

3. Simulasi (*Role Play*)

Pada Kegiatan ini siswa akan mengambil peran sesuai materi yang diajarkan misalnya dalam materi mekanisme pasar, maka dalam hal ini siswa akan berperan sebagai Penjual, Konsumen, serta pihak-pihak lain yang terkait.

4. Misi atau Tantangan (*Challenge-Based Learning*)

Pada kegiatan ini guru akan memberi tantangan (*challenge*), siswa bertugas memecahkan tantangan yang diberikan dengan memberi solusi yang tepat.

Dari berbagai jenis gamifikasi dalam pembelajaran tersebut, diharapkan dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih aktif, menantang, dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Gamifikasi memiliki keterkaitan yang cukup kuat dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), terutama karena karakteristik IPS sendiri yang banyak membahas fenomena sosial, ekonomi, sejarah, dan kehidupan sehari-hari. Selama ini, IPS sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang cenderung teoritis dan berbasis hafalan. Akibatnya, tidak sedikit siswa yang merasa kurang tertarik atau kesulitan memahami materi secara mendalam. Di sinilah gamifikasi menjadi relevan sebagai pendekatan yang dapat mengubah cara penyajian materi menjadi lebih kontekstual dan menarik.

Melalui gamifikasi, konsep-konsep dalam IPS dapat dikemas dalam bentuk aktivitas yang lebih hidup, misalnya

melalui simulasi peran sosial, permainan berbasis skenario, atau tantangan pemecahan masalah. Siswa tidak hanya membaca atau mendengar penjelasan, tetapi juga “mengalami” proses sosial tersebut secara langsung, meskipun dalam bentuk sederhana. Misalnya, dalam materi ekonomi, siswa dapat dilibatkan dalam simulasi pasar; dalam sejarah, mereka bisa mengikuti alur cerita berbasis peristiwa; atau dalam sosiologi, mereka dapat menganalisis kasus sosial melalui misi tertentu. Pendekatan ini membuat pembelajaran terasa lebih nyata dan mudah dipahami.

Selain itu, elemen-elemen gamifikasi seperti poin, level, dan tantangan juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Siswa menjadi lebih aktif karena terdorong untuk mencapai target tertentu, menyelesaikan misi, atau bersaing secara sehat dengan teman-temannya. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yang tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.

Sejumlah penelitian telah mengkaji penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS dan menunjukkan hasil yang cukup konsisten, terutama dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Safitri dan Rusdini yang berjudul *"Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Educaplay terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang"* menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis platform Educaplay memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dan menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan gamifikasi memiliki tingkat motivasi yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Selain aspek motivasi, gamifikasi juga terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian yang

memanfaatkan platform Wordwall dalam pembelajaran IPS (Eka *et al.*2024) menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media gamifikasi dalam proses pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa gamifikasi tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga berdampak pada pencapaian akademik.

Pendekatan gamifikasi juga dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran lain, seperti TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*). Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis TPACK yang dipadukan dengan gamifikasi memberikan pengaruh positif terhadap capaian pembelajaran pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPS (Sari *et al.*, 2025).

Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif yang cukup konsisten. Gamifikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan media berbasis game seperti Educaplay dan Wordwall juga menunjukkan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Tidak hanya berdiri sendiri, gamifikasi juga dapat diintegrasikan dengan pendekatan lain, seperti TPACK, untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan. Kombinasi ini memperkuat capaian pengetahuan siswa karena memadukan aspek teknologi, pedagogi, dan konten secara seimbang.

Dengan demikian, gamifikasi dapat dipandang sebagai salah satu strategi pembelajaran yang potensial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran IPS, meskipun penerapannya tetap perlu disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan siswa.

Gamifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membuat pembelajaran IPS lebih menyenangkan, tetapi juga sebagai strategi yang mampu memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa. Jika dirancang dengan tepat, gamifikasi dapat menjembatani antara teori dan praktik dalam IPS, sehingga siswa lebih mudah mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

Daftar Pustaka

- Ahmad, M., & Khan, R. W. (2024). Gamification in Education: Enhancing the Students Engagement and Learning Achievements through the Integration Use of Game based Learning. *The Knowledge*, 3(1), 23–37. <https://doi.org/10.63062/tk/2k24a.31016>
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). De los elemntos del diseño del juego a la alegría: Definición de la gamificación. *Journal of Urology*, 185(6), 2179–2180. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>
- Dinata Martina Yuan, (2022). *Pembelajaran Digital Dengan Microsoft Office 365*. Surabaya: Pustaka Media Guru.
- Eka, N., & Ni, T. (2024). Penerapan Media Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas 7 SMP Taman Dewasa Kudus Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Pemahaman Siswa. 2(2), 191–196. <https://garuda.kemdiktisaintek.go.id/documents/detail/4812008>
- Ismail, Andang. (2009). *Education Games: Panduan praktis permainan yang menjadikan anak anda cerdas, kreatif, dan saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Jason. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: Andi Offset

- Landers, R. N. (2014). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. *Simulation and Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Mohammad Imam Farisi. (2016). Developing the 21 St-Century Social Studies Skills Through Technology Integration. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17(January), 16–30.
- Rifai, M. H. (2022). *Media pembelajaran digital: Desain, produksi, dan implementasi*. Sumatera Barat: Get Press Indonesia
- Safitri, A. M., & Rusdini, S. E. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Gamifikasi Educaplay terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP N 22 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 276–286. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3516>
- Sari, Y. K. (2025). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TPACK Dengan Berbantuan Gamifikasi Terhadap Capaian Pembelajaran Pengetahuan Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 1 Mojowarno. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 5(3), 55–64. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/71304/52633>
- Susanto Ahmad (2016). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group
- Tiow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Siahaan, A. L., & Komalasan, F. P. (2025). *Pembelajaran digital*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia

“Gamifikasi bukan sekadar permainan dalam pembelajaran, tetapi strategi untuk membangun motivasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.”

BAB VII

PEMBELAJARAN LINGKUNGAN IPS

Fitri Wulandari, S.Ak.

Pembelajaran lingkungan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang memiliki peran penting dalam membangun pemahaman peserta didik terhadap realitas kehidupan sosial yang mereka hadapi setiap hari. Dalam konteks pendidikan, lingkungan tidak hanya dipandang sebagai tempat berlangsungnya aktivitas manusia, tetapi juga sebagai ruang belajar yang menyediakan berbagai pengalaman nyata bagi peserta didik. Lingkungan menjadi sumber pengetahuan yang kaya karena di dalamnya terdapat hubungan sosial, aktivitas ekonomi, budaya masyarakat, pola interaksi, hingga perubahan-perubahan yang terjadi akibat perkembangan zaman. Oleh sebab itu, pembelajaran lingkungan dalam IPS tidak dapat dipisahkan dari upaya memahami bagaimana manusia hidup, beradaptasi, dan berinteraksi dengan ruang sosial maupun lingkungan fisiknya. Selama ini, pembelajaran IPS sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat teoritis dan menekankan pada hafalan konsep. Padahal, hakikat IPS justru berangkat dari kehidupan masyarakat yang nyata. Pembelajaran IPS seharusnya tidak hanya menyampaikan materi mengenai definisi, teori, atau konsep-konsep sosial, tetapi juga mengajak peserta didik untuk memahami bagaimana konsep tersebut muncul dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, lingkungan memiliki fungsi yang sangat strategis karena mampu menjadi jembatan antara materi pembelajaran dengan realitas sosial yang dialami siswa. Lingkungan sebagai bagian dari

pembelajaran IPS tidak hanya terbatas pada aspek alam atau geografis semata.

Pembelajaran lingkungan menjadi penting karena mampu membantu peserta didik memahami fenomena sosial secara lebih konkret. Ketika siswa mempelajari materi melalui kondisi nyata di sekitar mereka, proses belajar menjadi lebih mudah dipahami dan memiliki makna yang lebih mendalam. Siswa tidak hanya membaca teori mengenai interaksi sosial, tetapi dapat melihat secara langsung bagaimana hubungan sosial terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Mereka juga dapat memahami persoalan lingkungan, seperti pencemaran, perubahan pola perilaku masyarakat, atau konflik sosial, melalui pengamatan terhadap kondisi yang ada di sekitar mereka. Pendekatan pembelajaran berbasis lingkungan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara kontekstual. Artinya, pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga dapat dilakukan melalui pengalaman langsung di lapangan. Lingkungan sekitar menjadi media yang membantu siswa memahami hubungan antara teori dengan praktik. Dalam proses ini, siswa diajak untuk melakukan observasi, mengidentifikasi masalah, berdiskusi, serta menyusun solusi terhadap persoalan yang ditemukan. Aktivitas tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak monoton.

Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, pembelajaran lingkungan IPS juga dapat membentuk kesadaran sosial peserta didik. Kesadaran sosial menjadi aspek penting dalam pendidikan karena tidak semua proses belajar bertujuan menghasilkan kemampuan akademik semata. Pendidikan juga memiliki tanggung jawab untuk membentuk karakter dan kepedulian terhadap masyarakat. Melalui pembelajaran lingkungan, siswa belajar memahami bahwa setiap tindakan manusia memiliki dampak terhadap lingkungan sosial maupun lingkungan alam. Mereka mulai menyadari bahwa persoalan lingkungan bukan hanya

tanggung jawab pemerintah atau kelompok tertentu, tetapi juga tanggung jawab bersama.

Pembelajaran lingkungan juga sejalan dengan pendekatan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam pembelajaran IPS, lingkungan dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keempat keterampilan tersebut. Ketika siswa dihadapkan pada masalah nyata, mereka dituntut untuk berpikir secara logis, mencari solusi, bekerja sama dengan teman, dan menyampaikan hasil pemikiran mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian nilai akademik, tetapi juga pada pengembangan kompetensi yang dibutuhkan dalam kehidupan. Pada akhirnya, pembelajaran lingkungan dalam IPS bukan hanya sekadar pendekatan pembelajaran, tetapi juga upaya untuk membentuk peserta didik yang memiliki kepedulian terhadap lingkungan sosial dan lingkungan alam. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu memahami berbagai fenomena sosial secara lebih mendalam, memiliki kesadaran terhadap persoalan yang ada di masyarakat, serta mampu mengambil peran dalam menciptakan perubahan positif.

A. Konsep Dasar Pembelajaran Lingkungan IPS

Pembelajaran lingkungan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak dapat dipahami hanya sebagai kegiatan belajar yang memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran. Lebih dari itu, pembelajaran ini memiliki landasan konseptual yang menjadi dasar dalam memahami bagaimana lingkungan berperan dalam proses pendidikan. Konsep dasar tersebut penting karena menjadi arah dalam menentukan tujuan pembelajaran, pemilihan materi, hingga cara guru membangun pengalaman belajar yang relevan bagi peserta didik. Tanpa pemahaman konsep yang jelas,

pembelajaran lingkungan IPS berpotensi hanya menjadi aktivitas observasi biasa tanpa makna yang mendalam. Dalam kajian IPS, lingkungan dipahami sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Lingkungan bukan sekadar ruang tempat individu tinggal, tetapi juga mencerminkan hubungan sosial, budaya, ekonomi, dan berbagai aktivitas yang membentuk kehidupan masyarakat. Terdapat beberapa konsep utama yang menjadi dasar dalam pembelajaran lingkungan IPS. Konsep-konsep tersebut tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan pemahaman. Hubungan manusia dengan lingkungan, interaksi sosial, perubahan sosial, dan keberlanjutan lingkungan merupakan elemen penting yang membantu peserta didik memahami realitas sosial secara lebih komprehensif.

1. Hubungan Manusia dengan Lingkungan

Hubungan manusia dengan lingkungan merupakan salah satu konsep mendasar dalam pembelajaran lingkungan IPS karena kehidupan manusia pada dasarnya selalu berlangsung dalam ruang lingkungan tertentu. Manusia tidak pernah berada dalam kondisi yang terpisahkan dari lingkungannya. Sejak lahir hingga menjalani berbagai aktivitas kehidupan, manusia selalu bergantung pada lingkungan sebagai tempat hidup, tempat berkembang, sekaligus sumber pemenuhan kebutuhan. Ketergantungan tersebut tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan fisik seperti makanan, air, dan tempat tinggal, tetapi juga berkaitan dengan kebutuhan sosial, budaya, dan ekonomi yang membentuk kehidupan masyarakat. Dalam kajian IPS, lingkungan dipahami secara lebih luas dibandingkan sekadar kondisi alam. Lingkungan tidak hanya berupa tanah, udara, sungai, atau tumbuhan yang ada di sekitar manusia, tetapi juga mencakup lingkungan sosial yang berisi hubungan antar individu, kebiasaan masyarakat, norma sosial, serta pola kehidupan yang berkembang dalam

suatu wilayah. Dengan demikian, ketika membahas hubungan manusia dengan lingkungan, yang dipahami bukan hanya bagaimana manusia memanfaatkan alam, tetapi juga bagaimana manusia berinteraksi dengan ruang sosial tempat mereka hidup. Hubungan antara manusia dan lingkungan bersifat dinamis dan saling memengaruhi. Di satu sisi, manusia memanfaatkan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Lingkungan menyediakan sumber daya yang dibutuhkan manusia, baik dalam bentuk hasil pertanian, perikanan, lahan tempat tinggal, maupun sumber ekonomi lainnya. Kehidupan masyarakat tidak akan berjalan tanpa keberadaan lingkungan yang mendukung. Misalnya, masyarakat pesisir menggantungkan kehidupannya pada laut sebagai sumber mata pencaharian, sedangkan masyarakat pedesaan banyak memanfaatkan lahan pertanian sebagai sumber penghidupan.

2. Interaksi Sosial dalam Lingkungan

Interaksi sosial merupakan salah satu konsep penting dalam pembelajaran lingkungan IPS karena kehidupan manusia pada dasarnya tidak pernah berlangsung secara individual. Manusia hidup di tengah masyarakat, berhubungan dengan orang lain, saling membutuhkan, dan saling memengaruhi dalam berbagai aspek kehidupan. Setiap aktivitas yang dilakukan individu, baik secara sadar maupun tidak, hampir selalu melibatkan keberadaan orang lain. Oleh sebab itu, memahami interaksi sosial menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran IPS, terutama ketika lingkungan dijadikan sebagai sumber belajar utama. Dalam kehidupan sehari-hari, interaksi sosial sering kali terjadi tanpa disadari. Percakapan sederhana antara anggota keluarga, kerja sama dalam kegiatan masyarakat, hubungan antara guru dan siswa di sekolah, hingga aktivitas jual beli di pasar merupakan contoh nyata dari interaksi sosial.

3. Perubahan Sosial dalam Kehidupan Masyarakat

Perubahan sosial merupakan salah satu konsep yang sangat penting dalam pembelajaran lingkungan IPS karena kehidupan masyarakat pada dasarnya tidak pernah berada dalam keadaan yang tetap. Masyarakat selalu bergerak, berkembang, dan mengalami penyesuaian terhadap berbagai kondisi yang muncul dari waktu ke waktu. Perubahan dapat terlihat dalam cara manusia berpikir, pola perilaku, sistem nilai, kebiasaan hidup, hingga cara masyarakat memanfaatkan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, memahami perubahan sosial menjadi hal yang penting agar peserta didik tidak memandang masyarakat sebagai sesuatu yang statis, melainkan sebagai sistem yang terus mengalami dinamika. Dalam perspektif IPS, perubahan sosial dipahami sebagai proses berubahnya struktur sosial, norma, nilai, pola hubungan, maupun kebiasaan yang berkembang dalam masyarakat. Perubahan ini tidak hanya menyangkut aspek fisik, tetapi juga menyentuh cara masyarakat memandang kehidupan. Ketika nilai atau pola perilaku berubah, maka kehidupan sosial pun ikut mengalami penyesuaian. Hal inilah yang menjadikan perubahan sosial sebagai bagian penting untuk dipelajari dalam pembelajaran IPS. Perubahan sosial dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang paling terlihat adalah perkembangan teknologi.

4. Keberlanjutan Lingkungan

Keberlanjutan lingkungan menjadi salah satu konsep yang sangat penting dalam pembelajaran lingkungan IPS karena berkaitan langsung dengan bagaimana manusia memandang dan memperlakukan lingkungan sebagai bagian dari kehidupannya. Dalam realitas sosial saat ini, isu lingkungan tidak lagi dipahami sebagai persoalan yang berdiri sendiri, melainkan telah menjadi bagian dari permasalahan sosial, ekonomi, dan budaya yang saling

berkaitan. Aktivitas manusia yang terus meningkat sering kali membawa konsekuensi terhadap kondisi lingkungan. Pertumbuhan penduduk, perkembangan industri, pola konsumsi yang semakin tinggi, serta kebutuhan ekonomi yang terus berkembang menjadi faktor yang memberi tekanan terhadap keberadaan sumber daya alam. Dalam kehidupan modern, manusia berada pada situasi yang kompleks. Di satu sisi, manusia membutuhkan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan hidup, mulai dari air, pangan, energi, hingga ruang untuk aktivitas ekonomi. Namun di sisi lain, pemanfaatan yang berlebihan dapat mengurangi kemampuan lingkungan untuk tetap bertahan. Situasi ini menunjukkan bahwa hubungan antara manusia dan lingkungan tidak hanya berkaitan dengan pemanfaatan, tetapi juga menyangkut tanggung jawab dalam menjaga keseimbangannya.

B. Tujuan Pembelajaran Lingkungan IPS

Tujuan pembelajaran lingkungan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya diarahkan pada pencapaian pemahaman konsep secara akademik, tetapi juga pada pembentukan kesadaran sosial, sikap peduli lingkungan, serta kemampuan peserta didik dalam memahami realitas kehidupan masyarakat.

Berikut merupakan tujuan pembelajaran lingkungan IPS beserta penjelasannya:

1. Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Hubungan Manusia dengan Lingkungan

Salah satu tujuan yang paling mendasar dalam pembelajaran lingkungan IPS adalah membangun pemahaman peserta didik mengenai hubungan yang terjadi antara manusia dan lingkungan. Pemahaman ini penting karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak pernah berada dalam kondisi yang terpisah dari lingkungannya.

Setiap aktivitas yang dilakukan, baik dalam skala individu maupun kelompok, selalu berlangsung dalam ruang lingkungan tertentu. Lingkungan menjadi tempat manusia hidup, berkembang, memenuhi kebutuhan, sekaligus menjalankan berbagai interaksi sosial. Dalam konteks IPS, hubungan manusia dengan lingkungan tidak dipahami secara sederhana sebagai hubungan antara manusia dengan alam semata. Lingkungan memiliki makna yang lebih luas karena mencakup unsur fisik, sosial, budaya, dan ekonomi yang saling memengaruhi. Manusia hidup dalam lingkungan yang membentuk cara berpikir, kebiasaan, hingga pola perilaku mereka. Oleh sebab itu, memahami hubungan manusia dengan lingkungan berarti memahami bagaimana kehidupan sosial terbentuk melalui keterkaitan antara individu dan ruang tempat mereka hidup. Peserta didik perlu memahami bahwa manusia memiliki ketergantungan yang besar terhadap lingkungan. Kebutuhan dasar manusia, seperti air, udara, makanan, energi, dan tempat tinggal, seluruhnya berasal dari lingkungan. Bahkan kebutuhan sosial, seperti interaksi, rasa aman, dan kehidupan bermasyarakat, juga berlangsung dalam lingkungan tertentu. Dalam pembelajaran IPS, pemahaman mengenai hubungan timbal balik ini menjadi sangat penting. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk mengetahui bahwa manusia membutuhkan lingkungan, tetapi juga memahami bahwa manusia memiliki tanggung jawab terhadap keberlangsungan lingkungan.

2. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Masalah Sosial dan Lingkungan

Salah satu tujuan penting dalam pembelajaran lingkungan IPS adalah mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, khususnya dalam memahami persoalan sosial dan lingkungan yang terjadi di sekitar mereka. Kemampuan berpikir kritis menjadi kebutuhan yang semakin relevan dalam proses pendidikan karena realitas

kehidupan masyarakat tidak selalu dapat dipahami melalui jawaban yang sederhana. Banyak persoalan sosial muncul akibat hubungan yang kompleks antara manusia, lingkungan, budaya, ekonomi, dan perubahan zaman. Oleh sebab itu, peserta didik perlu dibekali kemampuan untuk melihat suatu fenomena secara lebih mendalam, bukan hanya memahami apa yang tampak di permukaan. Dalam konteks pembelajaran IPS, berpikir kritis tidak sekadar berarti mampu memberikan pendapat atau menjawab pertanyaan. Berpikir kritis lebih mengarah pada kemampuan untuk memahami masalah secara utuh, mempertanyakan penyebabnya, melihat keterkaitan antar faktor, serta menilai berbagai kemungkinan solusi secara logis. Peserta didik tidak hanya diarahkan untuk mengetahui suatu fakta, tetapi juga memahami mengapa fakta tersebut terjadi dan bagaimana dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.

Pembelajaran lingkungan IPS memiliki keunggulan karena menghadirkan persoalan nyata sebagai bahan pembelajaran. Lingkungan menyediakan berbagai fenomena sosial yang dapat diamati secara langsung. Ketika siswa berhadapan dengan kondisi nyata, mereka tidak hanya belajar dari teori, tetapi juga belajar melalui proses pengamatan, analisis, dan refleksi terhadap situasi yang mereka lihat sendiri. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik terlibat secara aktif dalam memahami persoalan. Kemampuan berpikir kritis penting dikembangkan karena masalah sosial dan lingkungan sering kali memiliki penyebab yang saling berkaitan. Sebuah persoalan tidak selalu muncul karena satu faktor tunggal.

3. Menumbuhkan Sikap Peduli terhadap Lingkungan Sekitar

Salah satu tujuan penting dalam pembelajaran lingkungan IPS adalah menumbuhkan sikap peduli peserta didik terhadap lingkungan di sekitarnya. Sikap peduli lingkungan tidak dapat dipahami hanya sebagai kebiasaan

menjaga kebersihan atau menghindari perilaku yang merusak alam. Lebih dari itu, kepedulian lingkungan berkaitan dengan kesadaran individu untuk memahami bahwa lingkungan memiliki peran penting dalam keberlangsungan kehidupan manusia. Lingkungan bukan hanya tempat hidup, tetapi juga ruang yang membentuk kualitas kehidupan sosial, kesehatan, kenyamanan, dan hubungan antar manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, kepedulian terhadap lingkungan sering kali dianggap sebagai hal sederhana. Banyak orang memahami kepedulian lingkungan sebatas pada kegiatan membersihkan sampah atau menjaga kebersihan ruang tertentu. Padahal, makna kepedulian lingkungan jauh lebih luas. Kepedulian muncul ketika seseorang memiliki kesadaran bahwa tindakan kecil yang dilakukan dapat memberikan dampak terhadap kondisi lingkungan secara keseluruhan. Kesadaran ini tidak hadir secara tiba-tiba, melainkan perlu dibangun melalui proses pendidikan yang berkelanjutan.

Pembelajaran lingkungan IPS memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran tersebut. Melalui pembelajaran, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep tentang lingkungan, tetapi juga diajak memahami hubungan antara perilaku manusia dan dampaknya terhadap kondisi sekitar. Lingkungan dijadikan sebagai sumber belajar yang nyata sehingga siswa dapat melihat secara langsung bagaimana suatu tindakan memengaruhi ruang hidup bersama. Ketika siswa berhadapan dengan kondisi lingkungan yang tercemar, kurang terawat, atau mengalami kerusakan, mereka memiliki kesempatan untuk memahami bahwa persoalan lingkungan tidak terjadi begitu saja. Ada keterlibatan perilaku manusia di dalamnya. Misalnya, lingkungan yang dipenuhi sampah dapat menunjukkan rendahnya kesadaran masyarakat dalam menjaga kebersihan. Sungai yang tercemar dapat menggambarkan kebiasaan membuang limbah tanpa

mempertimbangkan dampaknya. Dari pengamatan semacam ini, peserta didik belajar memahami bahwa kondisi lingkungan merupakan hasil dari tindakan sosial yang berlangsung secara terus-menerus.

4. Membantu Siswa Memahami Perubahan Sosial dalam Masyarakat

Salah satu tujuan penting dalam pembelajaran lingkungan IPS adalah membantu peserta didik memahami bahwa masyarakat selalu berada dalam proses perubahan. Kehidupan sosial tidak pernah benar-benar berada dalam kondisi yang tetap. Nilai, kebiasaan, pola hubungan, cara berpikir, hingga bentuk aktivitas ekonomi akan terus bergerak mengikuti perkembangan zaman. Perubahan tersebut dapat berlangsung secara perlahan dan hampir tidak disadari, tetapi dapat pula terjadi dengan cepat ketika dipengaruhi oleh teknologi, perkembangan informasi, atau perubahan kebutuhan masyarakat. Dalam kehidupan sehari-hari, perubahan sosial sebenarnya merupakan hal yang sangat dekat dengan pengalaman peserta didik. Banyak perubahan yang terjadi tanpa disadari karena telah menjadi bagian dari rutinitas kehidupan. Cara masyarakat berkomunikasi, misalnya, telah mengalami pergeseran yang cukup besar dalam beberapa tahun terakhir. Interaksi yang sebelumnya lebih banyak dilakukan secara langsung kini sering digantikan oleh komunikasi melalui media digital. Pergeseran tersebut menunjukkan bahwa kehidupan sosial selalu berkembang dan menyesuaikan diri dengan kondisi yang baru. Melalui pengamatan terhadap fenomena-fenomena tersebut, siswa tidak hanya belajar mengenali perubahan, tetapi juga belajar memahami penyebab dan dampaknya. Mereka diajak melihat bahwa perubahan tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pendekatan ini membantu peserta didik mengembangkan cara berpikir yang lebih analitis dan tidak terburu-buru dalam menarik kesimpulan.

Pemahaman terhadap perubahan sosial juga penting dalam membentuk sikap terbuka terhadap perkembangan zaman. Dalam masyarakat yang terus berubah, individu perlu memiliki kemampuan untuk beradaptasi tanpa kehilangan kemampuan untuk berpikir kritis. Sikap terbuka tidak berarti menerima semua perubahan tanpa pertimbangan, tetapi memahami bahwa perubahan merupakan bagian dari kehidupan yang perlu disikapi secara bijaksana.

5. Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Memecahkan Masalah Berbasis Lingkungan

Salah satu tujuan penting dalam pembelajaran lingkungan IPS adalah meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan lingkungan sosial maupun lingkungan alam. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menemukan jawaban atas suatu persoalan, tetapi juga mencakup kemampuan memahami situasi, membaca penyebab masalah, mempertimbangkan berbagai kemungkinan, dan mengambil keputusan yang relevan dengan kondisi nyata. Dalam kehidupan masyarakat, persoalan lingkungan hampir selalu hadir dalam berbagai bentuk, mulai dari masalah kebersihan, perubahan perilaku sosial, pencemaran, penggunaan ruang publik, hingga persoalan yang berkaitan dengan interaksi antar individu dalam lingkungan sosial. Pembelajaran IPS memiliki posisi yang penting dalam membantu peserta didik memahami bahwa masalah sosial dan lingkungan bukan sesuatu yang berdiri sendiri. Sebuah persoalan sering kali muncul karena adanya keterkaitan antara berbagai faktor. Oleh sebab itu, siswa tidak cukup hanya mengetahui bahwa suatu masalah ada, tetapi juga perlu memahami mengapa masalah tersebut terjadi, siapa yang terdampak, serta bagaimana solusi dapat dibangun melalui pendekatan yang rasional dan kontekstual. Kemampuan memecahkan masalah berbasis lingkungan menjadi relevan karena kehidupan masyarakat selalu

berkembang dan menghadirkan tantangan baru. Dalam realitas sosial, individu tidak dapat menghindari masalah.

C. Metode Pembelajaran Lingkungan IPS

Pembelajaran lingkungan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak dapat dilepaskan dari pemilihan metode yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran memiliki peran penting karena menentukan bagaimana peserta didik memahami materi, berinteraksi dengan lingkungan, serta membangun pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran lingkungan IPS, metode tidak hanya berfungsi sebagai cara menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana untuk menghubungkan konsep-konsep sosial dengan realitas kehidupan yang ada di sekitar peserta didik. Pemilihan metode pembelajaran perlu mempertimbangkan berbagai aspek, seperti karakteristik peserta didik, kondisi lingkungan, tujuan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam mengelola proses belajar. Setiap lingkungan memiliki kondisi yang berbeda, sehingga metode yang digunakan tidak selalu sama antara satu tempat dengan tempat lainnya. Pembelajaran lingkungan menuntut pendekatan yang fleksibel karena siswa tidak hanya belajar melalui teori, tetapi juga melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran IPS, lingkungan berfungsi sebagai sumber belajar yang menyediakan berbagai fenomena sosial untuk diamati dan dianalisis. Oleh sebab itu, metode yang digunakan sebaiknya mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran yang hanya berpusat pada ceramah cenderung kurang memberikan pengalaman nyata. Sebaliknya, metode yang melibatkan aktivitas pengamatan, diskusi, eksplorasi lapangan, dan pemecahan masalah akan lebih efektif dalam membantu peserta didik memahami hubungan antara teori dan kehidupan sosial.

Beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran lingkungan IPS antara lain metode observasi, metode diskusi, studi lapangan, dan pembelajaran berbasis proyek. Keempat metode tersebut memiliki karakteristik yang berbeda, tetapi saling melengkapi dalam membangun pengalaman belajar yang kontekstual.

1. Metode Observasi

Metode observasi merupakan salah satu metode yang sangat relevan dalam pembelajaran lingkungan IPS karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati kondisi lingkungan secara langsung. Observasi tidak hanya berarti melihat, tetapi juga melibatkan proses memperhatikan, mencatat, membandingkan, dan memahami fenomena yang terjadi di sekitar. Dalam pembelajaran IPS, observasi menjadi penting karena banyak konsep sosial yang lebih mudah dipahami melalui pengalaman nyata dibandingkan penjelasan teoritis semata. Ketika siswa melakukan observasi, mereka tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga memperoleh data dari hasil pengamatan sendiri. Hal ini membuat proses belajar menjadi lebih aktif dan melibatkan pengalaman langsung. Metode observasi memungkinkan peserta didik memahami hubungan antara teori yang dipelajari dengan kondisi lingkungan yang nyata. Misalnya, ketika siswa mempelajari interaksi sosial dalam masyarakat, mereka dapat melakukan pengamatan terhadap aktivitas di pasar tradisional, lingkungan permukiman, atau ruang publik. Dari pengamatan tersebut, siswa dapat melihat bagaimana hubungan sosial terbentuk, bagaimana masyarakat berinteraksi, dan bagaimana aktivitas ekonomi berlangsung. Selain itu, observasi juga membantu siswa mengembangkan kepekaan sosial. Ketika mereka mengamati kondisi lingkungan, siswa belajar melihat masalah yang mungkin sebelumnya tidak disadari. Misalnya, siswa dapat mengamati kondisi kebersihan lingkungan sekolah, perilaku

masyarakat dalam membuang sampah, atau aktivitas ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. Dalam pelaksanaannya, observasi tidak harus dilakukan dalam skala besar. Lingkungan sekolah dan area sekitar dapat menjadi ruang belajar yang efektif. Guru dapat memberikan panduan pengamatan agar siswa memiliki fokus tertentu dalam proses observasi. Dengan demikian, kegiatan pengamatan tidak hanya menjadi aktivitas melihat, tetapi juga menjadi proses belajar yang terarah.

2. Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran yang digunakan untuk membangun kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui proses pertukaran pendapat. Dalam pembelajaran lingkungan IPS, diskusi memiliki peran penting karena banyak persoalan sosial yang memerlukan pemahaman dari berbagai sudut pandang. Lingkungan sosial sering kali menghadirkan persoalan yang kompleks dan tidak memiliki satu jawaban pasti. Oleh sebab itu, siswa perlu diberikan ruang untuk menyampaikan pendapat, mendengarkan pandangan orang lain, serta belajar memahami perbedaan perspektif. Metode diskusi menjadi sarana yang efektif untuk melatih kemampuan tersebut. Dalam praktik pembelajaran, guru dapat menghadirkan permasalahan yang berkaitan dengan lingkungan sebagai bahan diskusi. Misalnya, masalah kebersihan lingkungan, penggunaan ruang publik, pencemaran, atau perubahan perilaku sosial masyarakat. Siswa kemudian diajak mendiskusikan penyebab masalah, dampak yang muncul, serta solusi yang mungkin dilakukan. Diskusi tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Ketika berdiskusi, siswa belajar menyusun argumen, menyampaikan pendapat secara logis, dan menghargai pendapat orang lain. Keterampilan ini penting karena pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada pengetahuan,

tetapi juga pada pembentukan kemampuan sosial. Selain itu, diskusi dapat membantu siswa melihat suatu persoalan secara lebih mendalam. Mereka tidak hanya memahami masalah dari satu sisi, tetapi juga belajar memahami faktor-faktor yang memengaruhi suatu fenomena sosial. Dengan demikian, diskusi menjadi metode yang efektif untuk mengembangkan kemampuan analisis peserta didik.

3. Studi Lapangan

Studi lapangan merupakan metode pembelajaran yang dilakukan di luar kelas dengan tujuan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Dalam pembelajaran lingkungan IPS, studi lapangan menjadi metode yang sangat relevan karena lingkungan sosial tidak selalu dapat dipahami secara optimal melalui teori. Melalui studi lapangan, siswa memiliki kesempatan untuk melihat kondisi masyarakat secara nyata. Mereka dapat mengamati bagaimana aktivitas sosial berlangsung, bagaimana masyarakat berinteraksi, serta bagaimana lingkungan memengaruhi kehidupan sehari-hari. Pengalaman semacam ini membantu siswa memahami bahwa konsep IPS memiliki keterkaitan langsung dengan realitas sosial. Studi lapangan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran di dalam kelas. Ketika siswa berada langsung di lingkungan masyarakat, mereka dapat melihat fenomena secara konkret. Hal ini membantu mereka memahami konteks sosial yang sering kali sulit dibayangkan hanya melalui penjelasan teori. Sebagai contoh, siswa dapat melakukan studi lapangan ke pasar tradisional untuk memahami aktivitas ekonomi masyarakat. Mereka dapat mengamati proses jual beli, hubungan antara pedagang dan pembeli, serta dinamika sosial yang terjadi di lingkungan pasar. Selain itu, studi lapangan juga dapat dilakukan di kawasan permukiman, tempat pengelolaan sampah, atau lokasi yang berkaitan dengan persoalan lingkungan. Dalam pelaksanaannya, studi lapangan memerlukan perencanaan

yang baik. Guru perlu menentukan tujuan, lokasi, serta fokus pengamatan agar kegiatan berjalan secara efektif. Setelah kegiatan selesai, siswa dapat diminta menyusun laporan atau melakukan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh.

4. Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam menghasilkan suatu karya atau kegiatan nyata yang berkaitan dengan lingkungan. Metode ini tidak hanya mengutamakan pemahaman konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk menerapkan pengetahuan dalam bentuk tindakan. Dalam pembelajaran lingkungan IPS, proyek menjadi cara yang efektif untuk melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta pemecahan masalah. Siswa tidak hanya belajar memahami persoalan lingkungan, tetapi juga terlibat langsung dalam merancang solusi. Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa bekerja melalui proses yang nyata. Mereka perlu mengidentifikasi masalah, menyusun rencana, membagi tugas, melaksanakan kegiatan, dan mengevaluasi hasil yang diperoleh. Proses ini membantu peserta didik memahami bahwa pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan teori, tetapi juga tindakan. Contoh proyek yang dapat dilakukan dalam pembelajaran lingkungan IPS antara lain program pengelolaan sampah sekolah, penghijauan lingkungan, kampanye kebersihan, atau pembuatan media edukasi mengenai pentingnya menjaga lingkungan. Kegiatan tersebut tidak hanya memberikan pengalaman belajar, tetapi juga membangun kepedulian sosial peserta didik. Selain melatih keterampilan akademik, pembelajaran berbasis proyek juga membantu siswa memahami pentingnya kerja sama. Dalam proyek, peserta didik belajar berkomunikasi, menyelesaikan konflik, dan mengambil keputusan bersama. Hal ini menjadi penting karena

kehidupan sosial selalu membutuhkan kemampuan bekerja dalam kelompok. Metode pembelajaran lingkungan IPS perlu disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi lingkungan sekitar. Metode observasi, diskusi, studi lapangan, dan pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif dan kontekstual. Melalui metode tersebut, pembelajaran IPS tidak hanya menjadi proses memahami teori, tetapi juga menjadi pengalaman yang membantu peserta didik memahami realitas sosial secara lebih mendalam.

5. Implementasi Pembelajaran Lingkungan IPS

Pembelajaran lingkungan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan lebih bermakna apabila tidak berhenti pada penyampaian konsep di dalam kelas, tetapi dilanjutkan pada tahap implementasi yang nyata. Implementasi pembelajaran menjadi bagian penting karena melalui pengalaman langsung, peserta didik dapat memahami keterkaitan antara teori dan realitas sosial yang mereka hadapi sehari-hari. Lingkungan tidak lagi dipandang hanya sebagai materi pembelajaran, melainkan sebagai ruang belajar yang memungkinkan siswa mengamati, menganalisis, dan terlibat dalam berbagai aktivitas sosial. Dalam konteks pembelajaran IPS, implementasi memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik. Ketika siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan berbasis lingkungan, proses belajar menjadi lebih hidup karena mereka tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga mengalami sendiri bagaimana fenomena sosial terjadi. Pengalaman tersebut penting karena pembelajaran yang bersifat kontekstual cenderung lebih mudah dipahami dan lebih lama diingat. Implementasi pembelajaran lingkungan IPS juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan berpikir kritis, serta kesadaran terhadap lingkungan sekitar. Melalui kegiatan yang melibatkan partisipasi aktif, siswa tidak hanya

menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku yang terlibat dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, guru perlu merancang kegiatan yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan.

Berikut beberapa contoh implementasi pembelajaran lingkungan IPS yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

6. Pengamatan Lingkungan Sekolah

Pengamatan lingkungan sekolah merupakan bentuk implementasi pembelajaran lingkungan IPS yang paling dekat dengan kehidupan peserta didik. Sekolah bukan hanya tempat berlangsungnya kegiatan belajar, tetapi juga lingkungan sosial yang dapat dijadikan sumber pembelajaran. Melalui pengamatan, siswa diajak melihat kondisi nyata yang ada di sekitar mereka. Kegiatan pengamatan dapat dilakukan dengan mengajak siswa mengelilingi area sekolah untuk memperhatikan berbagai aspek lingkungan, seperti kebersihan, pengelolaan sampah, kondisi taman, penggunaan fasilitas umum, maupun perilaku warga sekolah terhadap lingkungan. Aktivitas ini membantu siswa memahami bahwa lingkungan sekolah memiliki berbagai fenomena sosial yang dapat dianalisis. Dalam proses pengamatan, siswa tidak hanya melihat kondisi secara umum, tetapi juga diminta mencatat hal-hal yang mereka temukan. Misalnya, area yang kurang bersih, tempat sampah yang tidak digunakan dengan baik, atau kebiasaan siswa dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Kegiatan mencatat ini penting karena melatih siswa untuk melakukan observasi secara sistematis. Setelah pengamatan selesai, siswa dapat diminta mendiskusikan hasil temuan mereka. Pada tahap ini, peserta didik belajar menghubungkan fakta yang ditemukan dengan konsep lingkungan dalam IPS. Mereka dapat mencoba memahami mengapa masalah tersebut terjadi, siapa yang terlibat, dan bagaimana solusi yang dapat dilakukan. Pengamatan

lingkungan sekolah tidak hanya bertujuan mengenalkan masalah, tetapi juga membangun kesadaran bahwa lingkungan yang baik memerlukan tanggung jawab bersama. Siswa belajar melihat bahwa kebersihan dan kenyamanan lingkungan sekolah dipengaruhi oleh perilaku seluruh warga sekolah.

7. Studi Kasus Lingkungan Sosial

Studi kasus merupakan bentuk implementasi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik memahami persoalan sosial melalui analisis terhadap suatu fenomena tertentu. Dalam pembelajaran lingkungan IPS, studi kasus dapat digunakan untuk membantu siswa memahami hubungan antara masalah sosial dan kondisi lingkungan. Melalui studi kasus, guru dapat menghadirkan persoalan yang dekat dengan kehidupan masyarakat. Kasus tersebut dapat berupa pencemaran lingkungan, konflik sosial, masalah sampah, perubahan fungsi ruang publik, atau ketimpangan sosial yang terjadi di lingkungan tertentu. Pemilihan kasus yang relevan membantu siswa memahami bahwa persoalan sosial tidak hanya terjadi di luar lingkungan mereka, tetapi juga dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya membaca atau mendengar tentang kasus yang diberikan. Mereka diajak untuk menganalisis penyebab masalah, memahami dampak yang ditimbulkan, serta mempertimbangkan berbagai kemungkinan solusi. Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena mereka perlu melihat persoalan dari berbagai sudut pandang. Sebagai contoh, guru dapat menghadirkan kasus mengenai pencemaran sungai akibat pembuangan sampah rumah tangga. Siswa kemudian diminta mengidentifikasi faktor penyebab, pihak yang terlibat, serta dampak yang muncul bagi masyarakat sekitar. Dari proses tersebut, siswa belajar bahwa suatu masalah tidak terjadi secara sederhana, tetapi dipengaruhi oleh banyak faktor. Studi kasus juga membantu

siswa memahami bahwa masalah sosial sering kali memiliki hubungan yang kompleks dengan perilaku manusia. Melalui diskusi dan analisis, peserta didik dapat belajar memahami realitas sosial secara lebih mendalam. Mereka tidak hanya mengetahui bahwa masalah ada, tetapi juga memahami bagaimana persoalan tersebut berkembang dan memengaruhi kehidupan masyarakat.

8. Kegiatan Kerja Bakti

Kerja bakti merupakan salah satu bentuk implementasi pembelajaran lingkungan IPS yang memiliki nilai sosial yang kuat. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan menjaga kebersihan lingkungan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran mengenai tanggung jawab sosial, kerja sama, dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat. Dalam kehidupan sosial, kerja bakti merupakan aktivitas yang mencerminkan budaya gotong royong. Melalui kegiatan ini, individu bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang bermanfaat bagi lingkungan bersama. Nilai-nilai tersebut sangat relevan dengan tujuan pembelajaran IPS karena membantu peserta didik memahami pentingnya hubungan sosial dalam masyarakat. Pelaksanaan kerja bakti dapat dilakukan di lingkungan sekolah maupun di lingkungan masyarakat sekitar. Misalnya, siswa dilibatkan dalam kegiatan membersihkan halaman sekolah, merawat taman, membersihkan saluran air, atau melakukan penghijauan. Aktivitas tersebut memberikan pengalaman langsung mengenai bagaimana tindakan kolektif dapat memberikan dampak positif terhadap lingkungan. Dalam kegiatan kerja bakti, siswa tidak hanya belajar melakukan tugas fisik. Mereka juga belajar memahami makna kerja sama. Ketika siswa bekerja bersama, mereka belajar membagi peran, berkomunikasi, dan menyelesaikan pekerjaan secara kolektif. Hal ini penting karena kehidupan sosial membutuhkan kemampuan untuk bekerja dengan orang lain. Selain itu, kerja bakti membantu siswa memahami

bahwa menjaga lingkungan bukan hanya tanggung jawab individu tertentu. Lingkungan yang bersih dan nyaman merupakan hasil dari partisipasi bersama. Kesadaran semacam ini penting untuk membangun sikap peduli terhadap lingkungan sejak dini. Kerja bakti juga memiliki nilai reflektif dalam pembelajaran IPS. Setelah kegiatan selesai, siswa dapat diajak berdiskusi mengenai pengalaman yang mereka rasakan. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memahami hubungan antara kerja sama sosial dan kondisi lingkungan. Proses refleksi ini membantu siswa melihat bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi saat teori dijelaskan, tetapi juga ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas sosial.

Berikut contoh tabel yang dapat digunakan dalam pembelajaran lingkungan IPS.

Tabel 3: Contoh Aktivitas Pembelajaran Lingkungan IPS

Aktivitas Pembelajaran	Tujuan
Observasi lingkungan sekolah	Mengetahui kondisi lingkungan sekitar
Diskusi kelompok	Mengembangkan kemampuan berpikir kritis
Studi lapangan	Memahami kondisi sosial masyarakat
Kerja bakti	Menumbuhkan sikap peduli lingkungan

Sumber: Diolah Penulis (2026)

Daftar Pustaka

- Abdulsyani. 2012. *Sosiologi: Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: Bumi Aksara.
Website: <https://bumiaksaraonline.com> Katalog Buku: <https://opac.perpusnas.go.id> Google Books: <https://books.google.com>
- E. Mulyasa. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Website: <https://rosda.co.id>
Referensi Buku: <https://books.google.com>
- Hamzah B. Uno. 2017. *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara. Website: <https://bumiaksaraonline.com>
- John Dewey. 1916. *Democracy and Education*. New York: Macmillan.
Website: <https://www.gutenberg.org> Archive: <https://archive.org>
- John Dewey. 1938. *Experience and Education*. New York: Macmillan.
Website Referensi: <https://archive.org> Google Books: <https://books.google.com>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. *Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Website Resmi: <https://kemdikbud.go.id> Buku Sekolah Elektronik: <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Koentjaraningrat. 2015. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
Website: <https://rinekacipta.com> Katalog Nasional: <https://opac.perpusnas.go.id>
- Nana Sudjana. 2016. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
Website: <https://www.sinarbaru.algensindo.com>
Referensi Buku: <https://books.google.com>

- Oemar Hamalik. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
Website: <https://bumiaksaraonline.com> Google Books: <https://books.google.com>
- Paulo Freire. 1970. *Pedagogy of the Oppressed*. New York: Continuum.
Website: <https://books.google.com> Archive: <https://archive.org>
- Paulo Freire. 2005. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Jakarta: LP3ES.
Website: <https://lp3es.or.id> Referensi: <https://books.google.com>
- Rusman. 2017. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. Website: <https://rajagrafindo.co.id>
Katalog Nasional: <https://opac.perpusnas.go.id>
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
Website: <https://prenadamedia.com> Katalog Buku: <https://opac.perpusnas.go.id>
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
Website: <https://rosda.co.id> Katalog Nasional: <https://opac.perpusnas.go.id>
- Sardiman A.M.. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers. Website: <https://rajagrafindo.co.id>
- Soerjono Soekanto. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
Website: <https://rajagrafindo.co.id> Referensi: <https://books.google.com>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
Website: <https://alfabeta.cv> Referensi Buku: <https://books.google.com>

- Suharsimi Arikunto. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
Website: <https://rinekacipta.com> Google Books: <https://books.google.com>
- Syaiful Bahri Djamarah & Aswan Zain. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
Website: <https://rinekacipta.com> Katalog: <https://opac.perpusnas.go.id>
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara. Website: <https://bumiaksaraonline.com>
Katalog Perpusnas: <https://opac.perpusnas.go.id>

“Kesadaran lingkungan perlu ditanamkan melalui pembelajaran yang kontekstual agar peserta didik memahami dampak perilaku manusia terhadap kehidupan sosial dan alam.”

BAB VIII

MULTIKULTURALISME DIGITAL

Nur Atia, S.Pd.

A. Pengertian Multikulturalisme Digital

Multikulturalisme digital merupakan konsep yang menggambarkan keberagaman budaya yang saling berinteraksi, beradaptasi, dan berkembang melalui pemanfaatan teknologi digital, seperti internet, media sosial, dan platform komunikasi virtual. Perkembangan teknologi digital telah menghilangkan batas geografis sehingga individu dari berbagai latar belakang budaya dapat terhubung dan berinteraksi secara langsung dalam ruang digital (Sari 2024). Multikulturalisme digital merupakan konsep yang merujuk pada keberagaman budaya yang hadir, berinteraksi, dan berkembang dalam ruang digital. Perkembangan teknologi digital, khususnya internet dan media sosial, telah memungkinkan individu dari berbagai latar belakang budaya untuk saling berkomunikasi, berbagi informasi, serta membangun relasi sosial tanpa batas geografis (Flew, 2021).

Multikulturalisme digital dapat dipahami sebagai bentuk transformasi dari multikulturalisme konvensional ke dalam dunia virtual. Interaksi budaya yang sebelumnya berlangsung secara langsung kini terjadi dalam platform digital yang bersifat global, cepat, dan interaktif (Nasrullah, 2022). Menurut Jan van Dijk, masyarakat digital ditandai oleh meningkatnya konektivitas melalui jaringan internet yang mempertemukan berbagai latar belakang budaya dalam satu ruang komunikasi virtual (Van Dijk, 2020). Hal ini memperkuat terbentuknya interaksi lintas budaya yang lebih intens dibandingkan era sebelumnya.

Konsep budaya partisipatif dalam media digital menunjukkan bahwa individu tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten. Fenomena ini memperkaya multikulturalisme digital karena setiap individu dapat merepresentasikan identitas budayanya secara bebas dan terbuka di ruang digital (Papacharissi, 2020). Selain itu, perkembangan platform digital juga mendorong munculnya ruang publik baru berbasis teknologi (*digital public sphere*), di mana berbagai kelompok budaya dapat menyampaikan aspirasi, nilai, dan identitasnya secara lebih luas (Couldry & Hepp, 2021). Kondisi ini memperkuat peran teknologi sebagai medium utama dalam membentuk interaksi sosial multikultural.

Multikulturalisme digital juga menghadapi berbagai tantangan, seperti penyebaran ujaran kebencian, stereotip budaya, serta konflik identitas di ruang digital. Oleh karena itu, diperlukan literasi digital dan sikap toleransi agar interaksi lintas budaya dapat berlangsung secara harmonis dan konstruktif. Dengan demikian, multikulturalisme digital tidak hanya mencerminkan keberagaman budaya di era teknologi, tetapi juga menjadi fondasi penting dalam membangun masyarakat global yang inklusif, terbuka, dan saling menghargai.

B. Karakteristik Multikulturalisme Digital

Multikulturalisme digital memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari multikulturalisme konvensional. Karakteristik ini muncul sebagai dampak dari perkembangan teknologi digital yang memungkinkan interaksi sosial lintas budaya berlangsung secara lebih luas, cepat, dan dinamis. Berikut adalah beberapa karakteristik utama multikulturalisme digital:

1. Keterhubungan Global (*Global Connectivity*)

Salah satu ciri utama multikulturalisme digital adalah keterhubungan tanpa batas antar individu di berbagai

belahan dunia. Melalui internet dan media sosial, seseorang dapat berinteraksi dengan individu dari latar budaya yang berbeda secara *real-time*. Menurut Jan van Dijk, konektivitas digital telah menciptakan jaringan global yang mempertemukan berbagai identitas budaya dalam satu ruang virtual (Van Dijk, 2020).

2. Interaksi Lintas Budaya (*Cross-Cultural Interaction*)
Ruang digital memungkinkan terjadinya pertukaran nilai, norma, bahasa, dan praktik budaya secara terus-menerus. Interaksi ini tidak hanya bersifat satu arah, tetapi juga dialogis dan kolaboratif, sehingga menciptakan pemahaman baru antarbudaya (Couldry & Hepp, 2021).
3. Representasi Identitas Digital
Dalam multikulturalisme digital, individu memiliki kebebasan untuk menampilkan identitas budaya mereka melalui profil, unggahan, maupun aktivitas online. Identitas ini bisa bersifat fleksibel dan dinamis, tergantung pada konteks interaksi yang terjadi di ruang digital (Nasrullah, 2022).
4. Budaya Partisipatif (Participatory Culture)
Karakteristik lain adalah adanya partisipasi aktif pengguna dalam menciptakan dan menyebarkan konten. Individu tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen (*prosumer*). Hal ini memperkuat keberagaman perspektif budaya dalam ruang digital (Papacharissi, 2020).
5. Kecepatan dan Dinamika Perubahan
Budaya dalam ruang digital berkembang dengan sangat cepat. Tren budaya, bahasa, hingga simbol-simbol sosial dapat berubah dalam waktu singkat karena didorong oleh viralitas dan algoritma platform digital (Flew, 2021).
6. Ruang Publik Digital (*Digital Public Sphere*)
Multikulturalisme digital juga ditandai dengan munculnya ruang publik baru berbasis teknologi, di mana individu dan kelompok budaya dapat

menyampaikan pendapat, aspirasi, dan identitas mereka secara terbuka. Ruang ini menjadi arena diskusi sekaligus negosiasi budaya (Couldry & Hepp, 2021).

7. Potensi Konflik dan Tantangan Budaya

Selain membawa peluang, multikulturalisme digital juga memiliki potensi konflik, seperti munculnya stereotip, diskriminasi, ujaran kebencian, dan polarisasi sosial. Hal ini menunjukkan bahwa interaksi lintas budaya di ruang digital tidak selalu berjalan harmonis (Papacharissi, 2020).

C. Toleransi Tanpa Batas

Toleransi tanpa batas merupakan salah satu konsep penting dalam multikulturalisme digital yang mengacu pada sikap saling menghargai, menerima, dan menghormati perbedaan budaya tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Dalam era digital, interaksi antar individu dari berbagai latar belakang budaya dapat terjadi secara instan melalui media sosial dan platform komunikasi online, sehingga menuntut tingkat toleransi yang lebih tinggi dibandingkan interaksi dalam ruang fisik.

Perkembangan teknologi digital telah menciptakan ruang sosial baru yang memungkinkan pertemuan berbagai identitas budaya dalam satu platform. Kondisi ini mendorong terbentuknya sikap toleransi global, di mana individu dituntut untuk mampu memahami dan menghargai perbedaan nilai, norma, bahasa, serta kepercayaan (Flew, 2021). Toleransi dalam konteks digital tidak hanya bersifat lokal, tetapi juga bersifat universal karena melibatkan interaksi lintas negara dan budaya.

Menurut Zizi Papacharissi, ruang digital membentuk *affective publics*, yaitu komunitas yang terbentuk melalui emosi dan interaksi online. Dalam ruang ini, toleransi menjadi kunci untuk menjaga keseimbangan interaksi sosial agar tidak berkembang menjadi konflik atau polarisasi

(Papacharissi, 2020). Lebih lanjut, Nick Couldry dan Andreas Hepp menjelaskan bahwa ruang publik digital (*digital public sphere*) memungkinkan berbagai kelompok budaya untuk mengekspresikan pandangan mereka secara terbuka (Couldry & Hepp, 2021). Namun, keterbukaan ini juga menuntut adanya sikap toleransi yang kuat agar perbedaan tidak menimbulkan konflik sosial.

Namun demikian, toleransi tanpa batas juga menghadapi tantangan besar, seperti penyebaran hoaks, radikalisme digital, serta polarisasi opini yang sering terjadi di media sosial. Tanpa adanya kontrol diri dan etika digital, kebebasan berekspresi justru dapat memicu konflik antarbudaya (Nasrullah, 2022). Oleh karena itu, toleransi dalam multikulturalisme digital tidak berarti menerima semua hal tanpa batas, tetapi tetap memerlukan nilai, norma, dan etika sebagai pedoman dalam berinteraksi. Toleransi yang ideal adalah toleransi yang aktif dan kritis, yaitu mampu menghargai perbedaan sekaligus menjaga harmoni sosial dalam ruang digital. Dengan demikian, toleransi tanpa batas menjadi fondasi penting dalam membangun interaksi multikultural yang sehat di era digital. Sikap ini tidak hanya memperkuat persatuan dalam keberagaman, tetapi juga menciptakan ruang digital yang aman, inklusif, dan berkelanjutan.

A. Peran Pendidikan dalam Multikulturalisme Digital

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk cara pandang, sikap, dan perilaku individu dalam menghadapi keberagaman budaya di era digital. Dalam konteks multikulturalisme digital, pendidikan tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai instrumen utama dalam menanamkan nilai-nilai toleransi, inklusivitas, serta kemampuan berinteraksi secara bijak dan etis di ruang digital yang semakin kompleks.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam sistem pendidikan, termasuk dalam cara belajar, berinteraksi, dan mengakses informasi. Ruang digital kini menjadi bagian dari ekosistem pendidikan yang tidak terpisahkan. Oleh karena itu, pendidikan dituntut untuk mampu mengintegrasikan nilai-nilai multikultural dengan literasi digital agar peserta didik dapat memahami dan menghargai keberagaman dalam konteks global (Flew, 2021).

Menurut James A. Banks, pendidikan multikultural bertujuan untuk menciptakan kesetaraan, keadilan, dan penghargaan terhadap keberagaman dalam masyarakat. Dalam era digital, konsep ini berkembang menjadi lebih luas, di mana peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan budaya lokal, tetapi juga dengan berbagai budaya global melalui media digital (Banks, 2020). Hal ini menjadikan pendidikan sebagai sarana strategis dalam membangun kesadaran global (*global awareness*) dan kompetensi lintas budaya.

Selain itu, Rulli Nasrullah menegaskan bahwa literasi digital merupakan komponen penting dalam pendidikan modern. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga meliputi kemampuan kognitif dan sosial dalam memahami, menganalisis, serta mengevaluasi informasi yang beredar di ruang digital (Nasrullah, 2022). Dengan demikian, pendidikan berperan dalam membekali peserta didik agar tidak mudah terpengaruh oleh informasi yang salah, hoaks, maupun konten yang bersifat diskriminatif.

Dalam perspektif yang lebih luas, Andreas Hepp dan Nick Couldry menjelaskan bahwa digitalisasi telah menciptakan *deep mediatization*, yaitu kondisi di mana seluruh aspek kehidupan sosial, termasuk pendidikan, sangat dipengaruhi oleh media digital (Couldry & Hepp, 2021). Dalam situasi ini, pendidikan memiliki tanggung jawab besar untuk membentuk individu yang mampu

beradaptasi dengan perubahan sekaligus menjaga nilai-nilai sosial dan budaya.

Peran pendidikan dalam multikulturalisme digital dapat dijabarkan secara lebih rinci melalui beberapa aspek berikut:

1. Penanaman Nilai Toleransi dan Inklusivitas

Pendidikan berfungsi sebagai sarana utama dalam menanamkan sikap saling menghargai perbedaan budaya, agama, ras, dan pandangan. Melalui kurikulum yang inklusif, peserta didik diajarkan untuk memahami bahwa keberagaman merupakan kekayaan sosial yang harus dijaga. Dalam ruang digital, nilai ini sangat penting untuk mencegah konflik dan menciptakan interaksi yang harmonis.

2. Penguatan Literasi Digital Kritis

Literasi digital menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu di era modern. Pendidikan berperan dalam mengajarkan cara mengakses, mengevaluasi, dan memverifikasi informasi. Hal ini penting untuk menghindari penyebaran hoaks, ujaran kebencian, serta informasi yang dapat memicu konflik budaya (Nasrullah, 2022).

3. Pengembangan Kompetensi Interkultural

Pendidikan membantu peserta didik memahami perbedaan budaya secara lebih mendalam, termasuk nilai, norma, dan praktik sosial yang berbeda. Kompetensi ini memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara efektif dan sensitif terhadap perbedaan budaya, baik dalam interaksi langsung maupun melalui media digital.

4. Pembentukan Etika Digital (*Digital Ethics*)

Dalam ruang digital yang bebas, etika menjadi aspek yang sangat penting. Pendidikan berperan dalam membentuk kesadaran tentang tanggung jawab dalam menggunakan media digital, seperti menghormati

privasi orang lain, tidak menyebarkan konten negatif, serta menjaga sopan santun dalam berkomunikasi.

5. Mendorong Partisipasi Aktif dan Positif

Pendidikan juga berperan dalam mendorong peserta didik untuk tidak hanya menjadi pengguna pasif, tetapi juga aktif dalam menciptakan konten yang positif dan bermanfaat. Melalui partisipasi ini, peserta didik dapat berkontribusi dalam membangun ruang digital yang inklusif dan mendukung keberagaman budaya (Papacharissi, 2020).

6. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Multikultural

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti *e-learning*, media sosial, dan platform digital lainnya, memungkinkan peserta didik untuk belajar langsung dari berbagai sumber global. Hal ini memperkaya wawasan budaya serta meningkatkan pemahaman lintas budaya secara lebih nyata.

7. Mengurangi Kesenjangan Digital (*Digital Divide*)

Pendidikan juga memiliki tanggung jawab untuk mengatasi kesenjangan akses terhadap teknologi. Tidak semua individu memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses sumber daya digital. Oleh karena itu, kebijakan pendidikan harus mampu menjamin pemerataan akses agar semua kelompok masyarakat dapat terlibat dalam multikulturalisme digital.

8. Membangun Kesadaran Global dan Kewargaan Digital

Pendidikan berperan dalam membentuk individu sebagai warga digital (*digital citizenship*) yang bertanggung jawab. Hal ini mencakup kesadaran akan hak dan kewajiban dalam ruang digital, serta kemampuan untuk berkontribusi dalam masyarakat global yang beragam.

Meskipun memiliki peran yang sangat penting, implementasi pendidikan dalam multikulturalisme digital juga menghadapi berbagai tantangan. Beberapa di antaranya adalah rendahnya tingkat literasi digital di sebagian masyarakat, pengaruh negatif media sosial, serta

kurangnya integrasi nilai-nilai multikultural dalam kurikulum pendidikan. Selain itu, derasnya arus informasi di dunia digital juga sering kali membuat individu sulit membedakan antara informasi yang valid dan tidak valid.

Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, tenaga pendidik, serta masyarakat dalam mengembangkan sistem pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan digital. Pendidikan harus mampu menjadi garda terdepan dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kesadaran multikultural dan kemampuan digital yang baik.

D. Peran Teknologi dalam Ekspresi Budaya

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia mengekspresikan budaya. Jika sebelumnya ekspresi budaya lebih banyak dilakukan melalui media tradisional seperti seni pertunjukan, bahasa lisan, dan artefak fisik, kini teknologi memungkinkan ekspresi budaya dilakukan secara digital melalui berbagai platform seperti media sosial, situs web, aplikasi, dan ruang virtual lainnya. Hal ini menjadikan teknologi sebagai medium utama dalam produksi, distribusi, dan reproduksi budaya di era modern.

Teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang kreatif yang memungkinkan individu dan kelompok budaya untuk menampilkan identitas mereka secara lebih luas. Menurut Terry Flew, media digital telah memperluas akses terhadap produksi dan distribusi konten budaya, sehingga memungkinkan siapa saja untuk menjadi kreator budaya tanpa harus bergantung pada institusi tradisional (Flew, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi berperan dalam mendemokratisasi ekspresi budaya.

Selain itu, Zizi Papacharissi menjelaskan bahwa ruang digital membentuk komunitas berbasis emosi (*affective publics*), di mana individu dapat mengekspresikan nilai, identitas, dan pengalaman budaya mereka melalui konten digital (Papacharissi, 2020). Ekspresi ini tidak hanya bersifat personal, tetapi juga kolektif, karena dapat membentuk identitas kelompok dalam ruang digital.

Dalam perspektif yang lebih luas, Nick Couldry dan Andreas Hepp menyatakan bahwa proses digitalisasi telah menciptakan kondisi *deep mediatization*, yaitu ketika seluruh aspek kehidupan sosial, termasuk budaya, sangat dipengaruhi oleh media digital (Couldry & Hepp, 2021). Dalam kondisi ini, ekspresi budaya tidak dapat dipisahkan dari teknologi, karena media digital menjadi ruang utama dalam membentuk dan menyebarkan makna budaya.

Peran teknologi dalam ekspresi budaya dapat dijelaskan melalui beberapa aspek berikut:

1. Media untuk Representasi Budaya

Teknologi memungkinkan individu dan kelompok untuk menampilkan identitas budaya mereka melalui berbagai bentuk konten digital, seperti video, gambar, musik, dan tulisan. Misalnya, penggunaan media sosial untuk memperkenalkan tradisi lokal kepada masyarakat global.

2. Memperluas Akses dan Jangkauan Budaya

Dengan adanya internet, budaya lokal dapat dikenal secara global. Teknologi memungkinkan distribusi budaya tanpa batas geografis, sehingga mempercepat proses globalisasi budaya.

3. Mendorong Kreativitas dan Inovasi Budaya

Teknologi memberikan ruang bagi inovasi dalam ekspresi budaya, seperti seni digital, konten kreatif, hingga kolaborasi lintas budaya. Hal ini menciptakan bentuk-bentuk budaya baru yang merupakan hasil perpaduan berbagai pengaruh budaya.

4. Membentuk Identitas Budaya Digital
Individu dapat membangun identitas budaya mereka melalui aktivitas online, seperti unggahan di media sosial, partisipasi dalam komunitas digital, dan interaksi dengan pengguna lain dari berbagai latar belakang budaya (Nasrullah, 2022).
5. Memfasilitasi Kolaborasi Lintas Budaya
Teknologi memungkinkan individu dari berbagai negara untuk bekerja sama dalam menciptakan karya budaya, seperti musik, film, atau konten digital lainnya. Kolaborasi ini memperkaya keberagaman budaya di ruang digital.
6. Pelestarian Budaya (Digital Preservation)
Teknologi juga berperan dalam mendokumentasikan dan melestarikan budaya, seperti arsip digital, museum virtual, dan digitalisasi warisan budaya. Hal ini penting untuk menjaga keberlanjutan budaya di tengah perubahan zaman.
7. Munculnya Budaya Populer Global
Teknologi mempercepat penyebaran budaya populer (*pop culture*) yang dapat diterima oleh berbagai kelompok masyarakat di dunia. Fenomena ini menunjukkan adanya integrasi budaya global yang dipengaruhi oleh media digital.

Namun demikian, peran teknologi dalam ekspresi budaya juga memiliki tantangan. Salah satunya adalah homogenisasi budaya, yaitu kecenderungan budaya global mendominasi budaya lokal. Selain itu, terdapat risiko komodifikasi budaya, di mana budaya dijadikan sebagai produk komersial tanpa memperhatikan nilai-nilai aslinya. Tantangan lainnya adalah penyalahgunaan teknologi untuk menyebarkan stereotip atau representasi budaya yang tidak akurat.

Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam ekspresi budaya perlu diimbangi dengan kesadaran kritis dan tanggung jawab sosial. Individu dan masyarakat harus

mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk memperkuat identitas budaya sekaligus menjaga keberagaman yang ada.

Dengan demikian, teknologi memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk, menyebarkan, dan mengembangkan ekspresi budaya di era digital. Teknologi tidak hanya menjadi alat, tetapi juga ruang sosial yang memungkinkan terjadinya interaksi budaya yang dinamis, kreatif, dan inklusif.

E. Tantangan Multikulturalisme Digital

Multikulturalisme digital membawa berbagai peluang dalam memperkuat interaksi lintas budaya dan membangun masyarakat global yang inklusif. Namun, di balik manfaat tersebut, terdapat berbagai tantangan yang perlu dihadapi agar keberagaman dalam ruang digital tidak justru menimbulkan konflik dan disintegrasi sosial. Tantangan ini muncul seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi dan meningkatnya intensitas interaksi di dunia maya.

Salah satu tantangan utama dalam multikulturalisme digital adalah penyebaran ujaran kebencian (*hate speech*) dan diskriminasi berbasis identitas. Dalam ruang digital yang relatif bebas, individu dapat dengan mudah menyampaikan pendapat tanpa mempertimbangkan dampaknya terhadap kelompok lain. Menurut Zizi Papacharissi, dinamika emosi dalam ruang digital (*affective publics*) sering kali memicu polarisasi dan konflik antar kelompok budaya jika tidak diimbangi dengan literasi digital yang memadai (Papacharissi, 2020).

Selain itu, tantangan lain yang cukup signifikan adalah penyebaran hoaks dan disinformasi. Informasi yang tidak akurat atau menyesatkan dapat dengan cepat menyebar melalui media sosial dan memicu kesalahpahaman antarbudaya. Hal ini diperparah oleh rendahnya kemampuan sebagian masyarakat dalam memverifikasi

informasi digital (Nasrullah, 2022). Akibatnya, perbedaan budaya yang seharusnya menjadi kekayaan justru dapat menjadi sumber konflik.

Tantangan berikutnya adalah polarisasi sosial dan echo chamber. Algoritma media sosial cenderung menampilkan konten yang sesuai dengan preferensi pengguna, sehingga individu hanya terpapar pada pandangan yang sejalan dengan dirinya. Kondisi ini dapat mempersempit perspektif dan mengurangi toleransi terhadap perbedaan budaya (Flew, 2021). Akibatnya, dialog lintas budaya menjadi semakin terbatas.

Dalam perspektif yang lebih luas, Nick Couldry dan Andreas Hepp menjelaskan bahwa dalam era *deep mediatization*, kehidupan sosial sangat dipengaruhi oleh media digital (Couldry & Hepp, 2021). Hal ini menyebabkan interaksi budaya menjadi sangat bergantung pada teknologi, sehingga potensi konflik juga meningkat seiring dengan intensitas penggunaan media digital. Tantangan lainnya adalah kesenjangan digital (*digital divide*). Tidak semua individu atau kelompok memiliki akses yang sama terhadap teknologi digital. Perbedaan akses ini dapat menciptakan ketimpangan dalam partisipasi budaya di ruang digital, sehingga sebagian kelompok menjadi terpinggirkan dan tidak terwakili. Selain itu, terdapat pula tantangan berupa homogenisasi budaya, yaitu kecenderungan dominasi budaya global terhadap budaya lokal. Melalui media digital, budaya populer global lebih mudah menyebar dan diterima, sehingga berpotensi menggeser atau bahkan menghilangkan identitas budaya lokal (Nasrullah, 2022). Tantangan lain yang tidak kalah penting adalah kurangnya etika digital dalam berinteraksi. Banyak pengguna media sosial yang belum memahami pentingnya norma dan etika dalam komunikasi digital, seperti menghormati perbedaan, menjaga bahasa yang sopan, serta tidak menyebarkan konten yang merugikan pihak lain.

Daftar Pustaka

- Afiah, N., Dayu, D. P. K., & Istiq'faroh, N. (2025). Utilization of digital learning media in arts and culture education. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(2), 203–210.
- Dwinita, G. G., Salsabila, S., & Jenuri. (2025). Transformasi kebudayaan dalam masyarakat ilmiah: Tantangan humanisme di era digital. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Jamaludin, J., Yunita, S., Sihaloho, O. A., Manalu, S. A. R., Mukmin, B. A., & Nurainun, N. (2025). Optimalisasi peran digital native teacher dalam meningkatkan literasi kewargaan siswa SMP di era digital. *Jurnal Civic Hukum*, 10(2).
- Kharis, S. A. A., Arisanty, M., Wiradharma, G., Robiansyah, A., Zubir, E., Sukatmi, S., & Permatasari, S. M. (2024). Penguatan digital culture siswa dalam meningkatkan literasi digital. *I-Com: Indonesian Community Journal*.
- Mahardika, K., Syaodih, E., & Djoehaeni, H. (2025). Media digital pada pembelajaran multikultural di sekolah multi-etnis. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 998–1006.
- Muhajir, M., Latief, A., & Tiara, M. (2025). Strengthening digital literacy and political culture for Gen-Z through Pancasila education. *Jurnal Civics*, 22(2), 524–534.
- Nasrullah, R. (2022). Literasi digital dalam perspektif budaya dan media siber. *Jurnal Komunikasi*.
- Ndruru, K. I. P. (2024). Digital literacy strategies to foster positive student perceptions of cultural diversity on campus social media. *Journal of Educational Innovation and Technology*.
- Nugraheni, D., Wuryandani, P., Purnomo, & Purwanto, A. (2025). Developing a digital cultural flipbook to enhance

- understanding concept of diversity and tolerance. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(2), 290–299.
- Putri, R. D., Purwanto, E., Keyla, N., Kharismatika, R. N., & Muthmainah, K. A. (2024a). Cultural identity in the digital era. *Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*, 7(2).
- Putri, R. D., Purwanto, E., Keyla, N., Kharismatika, R. N., & Muthmainah, K. A. (2024b). Identitas budaya dalam era digital. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 2000–2011.
- Saddam, S. (2025). Integrasi nilai digital culture melalui mata kuliah pendidikan Pancasila untuk penguatan etika komunikasi mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 12(1), 13–29.
- Sari, A. A. (2024). Multikulturalisme digital dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan*.
- Simorangkir, J. T. H., & Lase, A. (2024). Menyelami multikulturalisme di era modern. *Kultura Journal*, 3(1).
- Suryanto, S., & Panuntun, T. (2025). Cultivating digital learning culture: Perspectives of pre-service English teachers. *Journal of Foreign Language Teaching and Learning*, 10(1), 126–152.

“Keberagaman dalam dunia digital seharusnya menjadi sarana untuk memperkuat persatuan, memperluas wawasan, dan membangun dialog yang konstruktif.”

BAB IX

KETERAMPILAN ABAD 21 (4C)

Nurhayati, S.Pd.

A. Critical Thinking

1. Berpikir Kritis Dalam Menghadapi Hoaks

Hoaks merupakan informasi yang tidak benar tetapi disajikan seakan-akan valid untuk memengaruhi opini publik (Khoirul Wafa et al) Informasi palsu biasanya ditandai dengan sumber yang tidak jelas, narasi yang provokatif, serta tujuan tertentu, seperti kepentingan politik atau ekonomi (Simanullang, 2025). Fenomena hoaks bukan hanya terjadi di tingkat global. Siswa yang tidak memiliki kemampuan berpikir kritis cenderung mudah percaya terhadap informasi yang mereka terima, terutama jika informasi tersebut disajikan secara menarik atau berasal dari sumber yang tampak meyakinkan. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memiliki kemampuan dalam mengenali dan menyaring informasi.

Beberapa langkah berpikir kritis dalam menghadapi hoaks antara lain:

- a. Memeriksa sumber informasi
Siswa harus memastikan bahwa informasi berasal dari sumber yang terpercaya, seperti lembaga resmi atau media yang memiliki kredibilitas.
- b. Membaca secara menyeluruh
Jangan hanya membaca judul, tetapi pahami isi informasi secara lengkap agar tidak salah menafsirkan.
- c. Membandingkan dengan sumber lain
Informasi yang benar biasanya juga diberitakan oleh berbagai sumber terpercaya.

- d. Tidak langsung menyebarkan informasi
Sebelum memastikan kebenarannya, siswa sebaiknya tidak menyebarkan informasi kepada yang lain.

Dengan menerapkan langkah-langkah tersebut, siswa dapat menjadi pengguna internet yang bijak dan bertanggung jawab.

2. Membedah Fakta Sejarah Secara Kritis

Kesadaran sejarah sesungguhnya merupakan satu dimensi historis yang mengandung konsep waktu. Kesadaran sejarah sesungguhnya bisa dialami secara perseorangan. Akan tetapi, kesadaran sejarah yang bersifat kolektif lebih penting. Kesadaran semacam itu terdapat di setiap masyarakat, baik masyarakat tradisional maupun masyarakat modern (Jolly & Cakranegara). Kemampuan berpikir kritis sangat diperlukan dalam memahami sejarah agar siswa tidak hanya menerima informasi secara mentah, tetapi mampu menganalisis kebenarannya.

Dalam membedah fakta sejarah, siswa perlu memperhatikan beberapa hal berikut:

- a. Sumber sejarah
Siswa harus memahami apakah informasi berasal dari sumber primer (seperti dokumen asli, arsip, atau kesaksian langsung) atau sumber sekunder (seperti buku atau artikel).
- b. Konteks peristiwa
Setiap peristiwa sejarah terjadi dalam konteks tertentu, seperti kondisi sosial, politik, dan ekonomi. Memahami konteks membantu siswa melihat peristiwa secara lebih utuh.
- c. Sudut pandang penulis
Penulisan sejarah sering kali dipengaruhi oleh perspektif penulis. Oleh karena itu, siswa perlu membandingkan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan pemahaman yang objektif.

d. Validitas dan keaslian data

Siswa perlu memastikan bahwa data yang digunakan dapat dipertanggungjawabkan dan tidak mengalami perubahan.

Contoh sederhana adalah perbedaan penafsiran terhadap suatu peristiwa sejarah. Dengan berpikir kritis, siswa dapat memahami bahwa satu peristiwa dapat memiliki berbagai interpretasi, tergantung pada sudut pandang dan sumber yang digunakan.

3. Berpikir Analitis Di Lautan Informasi Internet

Internet menyediakan informasi dalam jumlah yang sangat besar dan beragam. Kondisi ini sering disebut sebagai “banjir informasi” (*information overload*), di mana individu kesulitan untuk memilah informasi yang relevan dan akurat.

Berpikir analitis merupakan bagian dari berpikir kritis yang membantu siswa dalam mengurai informasi secara sistematis. Kemampuan ini melibatkan proses mengidentifikasi masalah, mengelompokkan informasi, serta menarik kesimpulan yang logis.

Langkah-langkah berpikir analitis dalam menghadapi informasi internet antara lain:

a. Mengidentifikasi informasi utama

Siswa perlu menentukan inti dari informasi yang mereka baca.

b. Mengelompokkan informasi

Informasi dapat dikelompokkan berdasarkan fakta, opini, atau asumsi.

c. Menganalisis hubungan antar informasi

Siswa perlu melihat apakah informasi tersebut saling mendukung atau bertentangan

- d. Menarik kesimpulan
Berdasarkan analisis yang dilakukan, siswa dapat menarik kesimpulan yang rasional
- e. Mengevaluasi hasil analisis
Kesimpulan yang diambil perlu dievaluasi kembali untuk memastikan keakuratannya.

Sebagai contoh, ketika siswa mencari informasi untuk tugas sekolah di internet, mereka akan menemukan berbagai sumber dengan isi yang berbeda. Dengan berpikir analitis, siswa dapat memilih informasi yang paling relevan dan dapat dipercaya.

4. Peran Pendidik Dalam Mengembangkan Berpikir Kritis

Pendidik berperan krusial sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui perencanaan pembelajaran interaktif, penciptaan lingkungan kondusif, dan penerapan metode aktif seperti diskusi, studi kasus, serta tanya jawab terbuka. Guru mendorong siswa menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi secara mandiri, bukan hanya menghafal (Commons, 2025). Beberapa strategi yang dapat dilakukan oleh pendidik antara lain:

- a. Memberikan pertanyaan terbuka yang mendorong siswa berpikir mendalam.
- b. Menggunakan metode diskusi dan debat
- c. Memberikan studi kasus yang relevan dengan kehidupan nyata
- d. Melatih siswa untuk mencari dan mengevaluasi sumber informasi
- e. Mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat secara logis

Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi individu yang aktif dalam proses pembelajaran.

5. Pentingnya Berpikir Kritis Bagi Generasi Digital

Memasuki era globalisasi dewasa ini membawa perubahan bagi kehidupan manusia, di era ini juga manusia seakan-akan memberi ruang sebebas-bebasnya terhadap derasnya gelombang arus globalisasi yang masuk melalui teknologi dan informasi yang kian mudah (Kurniawaty et al., 2022). Namun, kemampuan menggunakan teknologi saja tidak cukup tanpa diimbangi dengan kemampuan berpikir kritis.

Berpikir kritis membantu siswa untuk:

- a. Menghindari pengaruh negatif hoaks
- b. Memahami informasi secara mendalam
- c. Mengambil keputusan yang tepat
- d. Menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab

Dengan demikian, pengembangan kemampuan berpikir kritis menjadi kebutuhan yang sangat mendesak dalam pendidikan abad 21. Siswa yang memiliki kemampuan ini akan lebih siap menghadapi tantangan dunia yang semakin kompleks dan dinamis.

B. *Creativity*

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta. (Pratantiwi & El-yunusi, 2025) menjelaskan bahwa kreativitas merupakan kemampuan dalam menghasilkan kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya, dengan cara yang unik dan berbeda. Sementara itu, (Imajinasi, 2023) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan individu untuk tidak hanya menciptakan karya baru, tetapi juga menghasilkan berbagai ide pemecahan masalah. Dengan demikian, kreativitas disimpulkan sebagai kemampuan seseorang dalam menghasilkan gagasan, solusi, atau ide

yang orisinal, bermanfaat, dan fleksibel melalui proses berpikir yang lancar dan inovatif.

1. Kreativitas Dalam Merancang Solusi Tata Ruang

Tata ruang berkaitan dengan bagaimana suatu wilayah dirancang agar efektif, efisien, dan berkelanjutan. Permasalahan seperti kemacetan, pemukiman padat, dan kurangnya ruang hijau membutuhkan solusi kreatif dari berbagai pihak, termasuk generasi muda.

Melalui kreativitas, siswa dapat dilatih untuk:

- a. Mendesain lingkungan yang ramah lingkungan
- b. Mengembangkan konsep kota pintar (*smart city*)
- c. Menyusun solusi alternatif untuk mengatasi kepadatan penduduk

Siswa dapat diminta untuk merancang tata kota ideal yang memiliki keseimbangan antara kawasan pemukiman, industri, dan ruang terbuka hijau. Dalam proses ini, mereka akan menggabungkan pengetahuan dengan ide inovatif.

2. Kreativitas Dalam Memahami Dan Menganalisis Demografi

Demografi mempelajari tentang jumlah, struktur, dan persebaran penduduk. Permasalahan seperti pertumbuhan penduduk, urbanisasi, dan ketimpangan sosial membutuhkan pendekatan kreatif dalam mencari solusi. Siswa dapat dilatih untuk berpikir kreatif dalam bidang demografi melalui:

- a. Membuat simulasi pertumbuhan penduduk
- b. Mengembangkan solusi terhadap kepadatan kota
- c. Mendesain program peningkatan kualitas hidup masyarakat

Misalnya, siswa dapat diminta untuk membuat ide program penanggulangan pengangguran di suatu daerah dengan mempertimbangkan kondisi sosial ekonomi masyarakat setempat. Kreativitas dalam demografi juga berkaitan dengan kemampuan melihat masalah dari

berbagai perspektif. Hal ini sejalan dengan konsep pembelajaran inovatif yang menekankan eksplorasi, keterlibatan aktif, dan penggunaan teknologi dalam mengembangkan ide siswa.

3. Kreativitas Dalam Pengembangan Produk Budaya

Kreativitas dalam pengembangan produk budaya merupakan kemampuan individu atau kelompok dalam mengolah nilai-nilai budaya menjadi produk baru yang inovatif, bernilai ekonomi, dan tetap mempertahankan identitas lokal. Dalam konteks abad 21, kreativitas tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi seni, tetapi juga sebagai strategi dalam menghadapi tantangan globalisasi dan persaingan ekonomi.

Produk budaya mencakup berbagai bentuk hasil karya manusia, seperti seni tari, musik, kerajinan, kuliner tradisional, hingga produk digital berbasis budaya. Pengembangan produk budaya secara kreatif memungkinkan warisan budaya tetap lestari sekaligus memiliki daya saing di pasar modern.

Kreativitas dalam budaya tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi merupakan hasil dari proses berpikir kreatif yang dipengaruhi oleh lingkungan sosial, nilai tradisi, dan pengalaman individu. Budaya menjadi sumber utama inspirasi dalam menciptakan karya yang unik dan bermakna.

4. Strategi Mengembangkan Kreativitas Siswa

Dalam taksonomi Bloom, penempatan *to create* atau berkreasi menjadi bagian penting penyempurnaannya sehingga ranah kognitif tidak diakhiri dengan evaluasi, melainkan kreasi. Kreativitas itu merupakan produk pada level berpikir tertinggi (Fajar). Beberapa strategi yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Memberikan tugas terbuka (*open-ended*)
Tugas yang tidak memiliki satu jawaban benar mendorong siswa untuk berpikir bebas.
- b. Menggunakan metode *Project-Based Learning*
Siswa diberi proyek nyata yang membutuhkan solusi kreatif.
- c. Mendorong eksplorasi ide
Guru memberikan ruang bagi siswa untuk mencoba berbagai gagasan.
- d. Mengintegrasikan teknologi
Teknologi dapat membantu siswa mengembangkan dan memvisualisasikan ide.
- e. Menghargai proses, bukan hanya hasil
Kreativitas berkembang ketika siswa tidak takut salah.

5. Peran Kreativitas Dalam Menghadapi Tantangan Masa Depan

Dalam era digital yang terus mengalami kemajuan, kemampuan untuk beradaptasi dan berinovasi menjadi faktor penting dalam menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Generasi muda tidak hanya dituntut untuk menguasai teknologi, tetapi juga harus mampu menciptakan solusi kreatif dan inovatif yang sesuai dengan tuntutan zaman. Kreativitas dan inovasi kini menjadi aset utama dalam membentuk generasi yang kompetitif di tingkat global. Kreativitas membutuhkan pola pikir terbuka, berani menerima ide-ide baru bahkan yang tampak tidak konvensional selain itu dibutuhkan rasa ingin tahu yang tinggi serta dukungan dari lingkungan sekitar untuk melakukan eksperimen dari ide-ide yang muncul.

Kreativitas juga berperan penting dalam:

- a. Menyelesaikan masalah kompleks
- b. Mengembangkan inovasi
- c. Meningkatkan daya saing global

Selain itu, kreativitas berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis. Keduanya saling melengkapi dalam proses berpikir tingkat tinggi, di mana kreativitas menghasilkan ide dan berpikir kritis mengevaluasi ide tersebut

C. *Collaboration*

Kolaborasi merupakan salah satu keterampilan penting dalam abad 21 yang menekankan kemampuan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Dalam konteks masyarakat Indonesia, kolaborasi memiliki nilai yang sejalan dengan budaya gotong royong, yaitu bekerja bersama secara sukarela dan saling membantu.

Menurut Rofiudin (Najwa, n.d.) keterampilan kolaborasi dapat mendorong siswa untuk tanggung jawab bersama terhadap solusi yang dihasilkan dengan melibatkan kemampuan bekerja sama. Selain itu, Alhayat et al., (2023) menekankan bahwa pembelajaran abad 21 harus mengintegrasikan keterampilan kolaboratif melalui pendekatan pembelajaran aktif dan berbasis proyek yang dituangkan dalam profil pelajar Pancasila. Sementara itu, pernyataan oleh Abdurrahman et al., (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran abad 21 yaitu kolaborasi tidak hanya mengajarkan mengenai kerja secara tim namun dapat mengasah kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menghargai pandangan orang lain. Hasil berbagai penelitian menegaskan bahwa keterampilan kolaborasi perlu diintegrasikan ke dalam pembelajaran sebagai upaya membekali siswa dengan karakter yang sesuai untuk menghadapi tantangan masa depan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, konsep gotong royong mengalami transformasi menjadi gotong royong modern, di mana kerja sama tidak lagi terbatas pada ruang fisik, tetapi juga dilakukan secara virtual melalui teknologi digital. Salah satu bentuk nyata dari kolaborasi modern adalah penggunaan file cloud virtual, yang memungkinkan

individu bekerja bersama dalam satu dokumen secara *real-time* meskipun berada di lokasi yang berbeda.

1. Konsep Gotong Royong Modern

Gotong royong merupakan salah satu nilai dasar dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia yang mencerminkan semangat kolektivisme, kebersamaan, dan kepedulian antarwarga. Dalam berbagai literatur, nilai ini sering dianggap sebagai ciri khas budaya Indonesia yang diwariskan secara turun-temurun dan menjadi perekat sosial di tengah keberagaman masyarakat. Namun, dalam konteks masyarakat modern yang terus berubah, khususnya di era globalisasi dan digitalisasi, makna dan praktik gotong royong mulai mengalami transformasi. Perubahan ini tidak hanya terjadi dalam bentuk, tetapi juga dalam cara masyarakat memaknai dan mempresentasikannya (Safitri et al., 2025).

Kolaborasi digital memungkinkan:

- a. Pertukaran ide secara cepat
- b. Pertukaran ide secara cepat
- c. Akses informasi yang luas
- d. Kerja sama tanpa batas geografis

2. Kolaborasi Lintas Keahlian

Dalam dunia pendidikan dan kerja, kolaborasi sering melibatkan individu dengan latar belakang keahlian yang berbeda. Hal ini disebut sebagai kolaborasi lintas keahlian (*interdisciplinary collaboration*).

Kolaborasi lintas keahlian memiliki beberapa keunggulan:

- a. Menghasilkan solusi yang lebih inovatif
- b. Menggabungkan berbagai perspektif
- c. Meningkatkan kualitas hasil kerja
- d. Melatih kemampuan adaptasi dan komunikasi

Sebagai contoh, dalam suatu proyek pembelajaran:

- a. Siswa dengan kemampuan desain bertugas membuat tampilan
- b. Siswa dengan kemampuan analisis mengolah data
- c. Siswa dengan kemampuan komunikasi menyusun laporan

3. Pemanfaatan *File Cloud Virtual* Dalam Kolaborasi

Perkembangan teknologi telah menghadirkan berbagai platform yang mendukung kolaborasi secara daring. Salah satu yang paling umum digunakan adalah file cloud virtual, seperti Google Docs, Google Drive, dan Microsoft OneDrive. Platform ini memungkinkan siswa untuk:

- a. Mengedit dokumen secara bersama-sama
- b. Memberikan komentar dan saran
- c. Melihat perubahan secara real-time
- d. Menyimpan file secara aman

Siswa dapat mengerjakan satu dokumen yang sama tanpa harus bertemu secara langsung. Setiap anggota dapat menambahkan ide, memperbaiki tulisan, dan berdiskusi melalui fitur komentar.

D. *Communication*

Komunikasi merupakan salah satu keterampilan utama dalam abad 21 yang berperan penting dalam menyampaikan ide, gagasan, serta informasi secara efektif kepada orang lain. Dalam konteks pendidikan dan dunia kerja modern, kemampuan komunikasi tidak hanya terbatas pada berbicara secara langsung, tetapi juga mencakup komunikasi digital, seperti berbicara di depan kamera, presentasi virtual, serta interaksi melalui berbagai media teknologi.

Membangun kemampuan berinteraksi dan berempati siswa di sekolah, itu tidak luput dari pola asuh orang tuanya dan lingkungan tempat tinggalnya yang mereka bawa, jika

anak selalu diberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, maka keterampilan sosial anak akan terbentuk. Namun sebaliknya, jika anak tidak diberi kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, maka anak menjadi minder, takut, malu, dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Sehingga sifat inilah kemudian terbawa ke sekolah di mana anak akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan pendapatnya atau kurang mampu berkomunikasi dengan baik. Sehingga diperlukan peran guru sebagai fasilitator yang mampu memberikan ruang kepada siswa untuk membangun dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Hamsina & Bahri, 2023).

1. Konsep komunikasi efektif dalam abad 21
Komunikasi efektif adalah proses penyampaian pesan yang dapat dipahami dengan baik oleh penerima sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam abad 21, komunikasi tidak hanya bersifat satu arah, tetapi lebih bersifat interaktif dan kolaboratif.
2. Debat elegan sebagai latihan komunikasi kritis
Debat merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk melatih kemampuan komunikasi sekaligus berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan, debat tidak hanya bertujuan untuk memenangkan argumen, tetapi juga untuk melatih siswa dalam menyampaikan pendapat secara logis, sistematis, dan santun. Debat elegan menekankan pada:
 - a. Penyampaian argumen berbasis data dan fakta
 - b. Penggunaan bahasa yang sopan dan tidak menyerang pribadi
 - c. Kemampuan mendengarkan dan menanggapi argumen lawan
 - d. Pengendalian emosi dalam berpendapat
3. *Public speaking* di depan kamera (komunikasi digital)
Perkembangan teknologi telah mengubah cara komunikasi dari tatap muka menjadi komunikasi digital.

Salah satu bentuk komunikasi digital yang penting adalah *public speaking* di depan kamera, seperti membuat video presentasi, konten edukatif, atau berbicara dalam pertemuan daring.

Berbicara di depan kamera memiliki tantangan tersendiri, karena tidak adanya interaksi langsung dengan *audiens*. Oleh karena itu, diperlukan teknik khusus agar pesan tetap tersampaikan dengan baik.

Beberapa aspek penting dalam *public speaking* di depan kamera antara lain:

- a. Penguasaan materi
Pembicara harus memahami materi dengan baik agar dapat menyampaikan pesan secara lancar.
- b. Kontak mata dengan kamera
Menatap kamera memberikan kesan seolah-olah berbicara langsung dengan *audiens*.
- c. Bahasa tubuh dan ekspresi wajah
Gerakan tubuh dan ekspresi yang tepat dapat memperkuat pesan yang disampaikan.
- d. Presentasi Interaktif Dalam Pembelajaran
Presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi yang sering digunakan dalam pendidikan. Namun, presentasi yang hanya bersifat satu arah cenderung kurang menarik dan kurang efektif. Presentasi interaktif adalah presentasi yang melibatkan partisipasi *audiens* secara aktif. Dalam presentasi ini, *audiens* tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga ikut berinteraksi melalui pertanyaan, diskusi, atau aktivitas lainnya.

Daftar Pustaka

- Commons, L. C. (2025). *Peran Guru dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPAS*. 6(1), 128–142.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1088>
- Fajar, Y. W. (n.d.). *Strategi pengembangan kreativitas pendidikan anak usia dini dalam pembelajaran*. 118–127.
- Hamsina, S., & Bahri, A. (2023). *Menumbuhkan Keterampilan Berkomunikasi Abad 21 Dengan Menggunakan Model Talking Chip Kantong Ajaib Doraemon Di MTs Negeri Barru Developing 21st Century Communication Skills Using Doraemon 's Magic Pocket Talking Chip Model at MTs Negeri Barru*. 164–180.
- Imajinasi, M. (2023). *Kreatifitas dan Inovasi Pembelajaran dalam Pengembangan Kreatifitas*. 4, 89–96.
- Jolly, J., & Cakranegara, S. (n.d.). *Membangun kesadaran sejarah kritis dan integratif untuk indonesia maju*. 1–18.
- Kurniawaty, I., Hadian, V. A., & Faiz, A. (2022). *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Membangun Nalar Kritis di Era Digital*. 4(3), 3683–3690.
- Najwa, R. (n.d.). *Analisis Keterampilan Kolaborasi Sebagai Karakteristik Pembelajaran Abad 21 Pada Siswa SMP*. 842–849.
- Pratantiwi, W. R., & El-yunusi, M. Y. M. (2025). *Implementasi Penggunaan Teknologi Gadget untuk Membentuk Kreativitas Siswa di Sekolah Dasar Kreatif the Naff Candi Sidoarjo*. 5(2), 132–141.
- Safitri, D., Belinda, A., Azwa, R., & Tilawati, R. (2025). *Gotong Royong di Era Digital: Narasi Transformasi Kolektif dalam Perspektif Postmodern*. 1–15.
- Simanullang, F. N. (2025). *Dampak Penyebaran Berita Hoaxs melalui Platform Tiktok: Persepsi Gen – Z di Tanjungpinang*. 2(September).

“Pendidikan abad ke-21 harus mampu mempersiapkan peserta didik menjadi individu yang adaptif terhadap perubahan dan tantangan global.”

BAB X

BAHAN AJAR INOVATIF IPS

Septiana Anugrah. S, S.Pd.

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, dapat memengaruhi pola belajar siswa dan cara yang digunakannya. Saat ini, adaptasi teknologi ke dalam bidang pendidikan menjadi sebuah trend yang tidak bisa dipungkiri dan menjadi tuntutan untuk pembelajaran yang bermakna (Atmaja et al., 2021). Hal ini dikarenakan peserta didik di era merdeka belajar ini dikenal sebagai generasi yang melek akan digital. Untuk mengimbangi karakter peserta didik dan alur belajarnya dengan baik, maka pendidik perlu menyadari bahwa perlunya pemanfaatan teknologi dalam menciptakan kondisi belajar yang efisien serta efektif demi mewujudkan pembelajaran yang bermakna (Irma et al., 2020)

Namun pada faktanya, kompetensi guru sebagai tenaga pendidik belum secara merata siap memenuhi tuntutan pembelajaran tersebut. Hal ini tentu berdampak pada efisiensi pembelajaran dan hasil belajar siswa. Mayoritas guru hanya memilih menggunakan buku teks yang diberikan pemerintah sebagai panduan dalam mengajar dengan kurikulum Merdeka Belajar. (Lathiifah et al., 2021) menyatakan permasalahan ini terjadi sebab guru mempunyai tanggung jawab yang pada seperti menyiapkan rancangan pembelajaran, teknik asesmen, dan administrasi lainnya sehingga tidak adanya cukup waktu untuk menyediakan media ajar yang bermakna dan menarik untuk peserta didik. Sementara itu, berbagai keterbatasan kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar masih menjadi tonggak permasalahan dalam penyediaan bahan ajar yang sesuai tuntutan abad-21 (Wahyu et al., 2021). Problematika tersebut berdampak pada minat siswa dalam

belajar (Nafidah, 2021). Padahal, pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan dari bahan ajar yang menarik sehingga konsep dan materi dipahami dengan mudah (Oktavianty et al., 2022).

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Pujianti et al., 2020). Bahan ajar menjadi bahan rujukan dalam pembelajaran. Bahan ajar digital adalah salah satu media ajar yang dibentuk dan dirancang agar dapat digunakan melalui bantuan media digital. Seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis sesuai dan mengacu kepada kurikulum yang berlaku dalam rangka untuk mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Bahan ajar sangat bermanfaat untuk efektivitas pembelajaran sebab mempunyai 5 karakteristik yakni *self instructional, self contained, stand alone, adaptive, dan user friendly* (Lilis, 2019). Akses yang digunakan pada bahan ajar digital umumnya memanfaatkan ponsel, laptop, atau lainnya untuk membuat bahan ajar digital berupa file DOC, PDF, JPG, dan sejenisnya.

Dalam Pendidikan, proses pembelajaran dikaitkan berhasil tidak hanya karena kualitas pengajaran dari pendidik, melainkan terdapat peran dari penggunaan seperangkat alat bantu bagi proses pembelajaran. Adapun seperangkat alat tersebut yaitu bahan ajar. Bahan ajar memiliki peran penting dalam pembelajaran agar peserta didik mampu memahami secara maksimal materi pembelajaran yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Bahan ajar dijadikan sebagai acuan utama dalam proses pembelajaran yang di dalamnya berisikan informasi materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Bahan ajar bisa berupa modul, buku teks ataupun panduan dan hasil dari proses pembelajaran.

A. Konsep Bahan Ajar Pembelajaran Inovatif

Inovasi adalah suatu ide, gagasan, praktik atau objek/benda yang disadari dan diterima sebagai suatu hal yang baru oleh seseorang atau kelompok untuk diadopsi. Oleh sebab itu, inovasi pada dasarnya merupakan pemikiran cemerlang yang bercirikan hal baru ataupun berupa praktik-praktik tertentu ataupun berupa produk dari suatu hasil olah pikir dan olah teknologi yang diterapkan melalui tahap tertentu yang diyakini dan dimaksudkan untuk memecahkan persoalan yang timbul dan memperbaiki suatu keadaan tertentu ataupun proses tertentu yang terjadi di masyarakat.

Pada lingkup yang lebih fokus lagi pada pembelajaran, maka pendidik lebih mengembangkan pada inovasi pembelajaran dalam praktiknya di sekolah. Menurut Nur Laili (2021) model pembelajaran inovatif adalah suatu model pembelajaran yang unik, kreatif, melibatkan keaktifan siswa, mempertimbangkan karakteristik siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan berbasis pemecahan masalah. Mendasar dari pemikiran tersebut maka pendidikan diharapkan untuk merancang dan menciptakan inovasi pembelajaran guna menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Banyak yang dapat dikembangkan dalam proses inovasi pembelajaran, antara lain dari aspek pendidik, peserta didik, sumber belajar, satuan pendidikan. Dari aspek pendidik dan peserta didik, proses pembelajaran dapat dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran, pengembangan strategi pembelajaran, pengembangan model-model pembelajaran, pemilihan metode yang tepat, merancang dan mengembangkan media pembelajaran hingga penerapan teknik dan taktik pembelajaran. Pengembangan pada aspek sumber belajar dapat dikembangkan pada pembuatan buku-buku sumber belajar peserta didik, lembar kerja peserta didik (LKPD), pengembangan video pembelajaran,

pengembangan gambar/peta/tabel yang menarik dan menyenangkan sebagai stimulasi pembelajaran. Pengembangan pada aspek satuan pendidikan mempunyai cakupan yang lebih luas lagi.

Pendidik merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan setiap usaha pendidikan dengan pengajaran. Itulah sebabnya setiap adanya inovasi pembelajaran, maka pengembangan yang paling mudah dan memungkinkan untuk pendidik adalah penggunaan bahan ajar pembelajaran. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya. Pengertian ini menjelaskan bahwa suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah instruksional karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.

Melihat penjelasan di atas, dapat kita ketahui bahwa peran seorang guru dalam merancang ataupun menyusun bahan ajar sangatlah menentukan keberhasilan proses belajar dan pembelajaran melalui sebuah bahan ajar. Bahan ajar dapat juga diartikan sebagai segala bentuk bahan yang secara sistematis yang memungkinkan siswa dapat belajar secara mandiri dan dirancang sesuai kurikulum yang berlaku. Dengan adanya bahan ajar, guru akan lebih runtut dalam mengajarkan materi kepada siswa dan dapat tercapai semua kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya.

B. Karakteristik Bahan Ajar

Ada beragam bentuk buku, baik yang digunakan untuk sekolah maupun perguruan tinggi, contohnya buku referensi, modul ajar, buku praktikum, bahan ajar, dan buku teks pembelajaran. Jenis-jenis buku tersebut tentunya

digunakan untuk mempermudah peserta didik untuk memahami materi ajar yang ada di dalamnya. Sesuai dengan penulisan modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Guruan dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003, bahan ajar memiliki beberapa karakteristik, yaitu *self instructinal*, *self contained*, *stand alone*, *adaptive*, dan *user friendly*.

Pertama, *self instructional* yaitu bahan ajar dapat membuat siswa mampu membelajarkan diri sendiri dengan bahan ajar yang dikembangkan. Untuk mengetahui karakter *self instructional*, maka di dalam bahan ajar harus terdapat tujuan yang dirumuskan dengan jelas, baik tujuan akhir maupun tujuan antara. Selain itu, dengan bahan ajar akan memudahkan siswa belajar secara tuntas dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit atau kegiatan yang lebih spesifik.

Kedua, *self contained* yaitu seluruh materi pelajaran dari satu unit kompetensi atau subkompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu bahan ajar secara utuh. Jadi sebuah bahan ajar haruslah memuat seluruh bagian-bagiannya dalam satu buku secara utuh untuk memudahkan pembaca mempelajari bahan ajar tersebut.

Ketiga, *stand alone* (berdiri sendiri) yaitu bahan ajar yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain. Artinya sebuah bahan ajar dapat digunakan sendiri tanpa bergantung dengan bahan ajar lain.

Keempat, *adaptive* yaitu bahan ajar hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Bahan ajar harus memuat materi-materi yang sekiranya dapat menambah pengetahuan pembaca terkait perkembangan zaman atau lebih khususnya perkembangan ilmu dan teknologi.

Kelima, *user friendly* yaitu setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam

merespons dan mengakses sesuai dengan keinginan. Jadi bahan ajar selayaknya hadir untuk memudahkan pembaca untuk mendapat informasi dengan sejelas-jelasnya.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan bahan ajar yang mampu membuat siswa untuk belajar mandiri dan memperoleh ketuntasan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

1. Memberikan contoh-contoh dan ilustrasi yang menarik dalam rangka mendukung pemaparan materi pembelajaran.
2. Memberikan kemungkinan bagi siswa untuk memberikan umpan balik atau mengukur penguasaannya terhadap materi yang diberikan dengan memberikan soal-soal Latihan, tugas dan sejenisnya.
3. Kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan siswa.
4. Bahasa yang digunakan cukup sederhana karena siswa hanya berhadapan dengan bahan ajar ketika belajar secara mandiri.

C. Jenis-Jenis Bahan Ajar Inovatif Dalam IPS

Bahan ajar inovatif menjadi komponen penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Pengembangan bahan ajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada peningkatan keterlibatan, keterampilan berpikir kritis, serta evaluasi dengan kehidupan nyata peserta didik. Berikut jenis-jenis bahan ajar inovatif:

1. Modul Digital Interaktif
Modul digital interaktif merupakan bahan ajar berbasis teknologi yang memadukan teks, gambar, video, dan evaluasi interaktif dalam satu media pembelajaran. Modul ini dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri dan fleksibel. Bahan ajar digital memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas yang

tinggi, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penggunaan platform seperti Google Sites terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan respons positif siswa terhadap pembelajaran. Dengan demikian, modul digital interaktif menjadi salah satu bentuk bahan ajar inovatif yang sangat relevan di era digital.

2. Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan media audiovisual yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik. Dalam pembelajaran IPS video sangat efektif untuk menjelaskan peristiwa sejarah, fenomena sosial, maupun kondisi geografis. Penggunaan media berbasis teknologi seperti video dan media sosial terbukti menjadi bentuk inovasi pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Hal ini karena video pembelajaran mampu menggabungkan visual dan audio sehingga memudahkan pemahaman konsep kompleks.

3. Infografis

Infografis merupakan bahan ajar visual yang menyajikan informasi secara ringkas dan menarik. Dalam pembelajaran IPS, infografis sangat membantu dalam memahami data seperti statistik penduduk, peta, dan konsep ekonomi. Bahan ajar inovatif menekankan pentingnya penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Infografis menjadi salah satu untuk mengatasi bahan ajar yang tekstual dan membosankan.

4. Game Edukasi

Game edukasi merupakan bahan ajar yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS, *game* dapat berupa simulasi ekonomi, permainan peran sosial, atau kuis interaktif. Pendekatan inovatif seperti ini mendukung pengembangan keterampilan abad-21,

termasuk berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan demikian, *game* edukasi tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga kompetensi siswa secara menyeluruh.

5. Bahan Ajar Berbasis kearifan Lokal dan Kontekstual

Bahan ajar berbasis kearifan lokal merupakan inovasi yang mengaitkan materi pembelajaran IPS dengan budaya, tradisi, dan lingkungan sekitar peserta didik. Bahan ajar berbasis kearifan lokal mampu membuat pembelajaran lebih kontekstual dan mudah dipahami, karena dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain itu, pengembangan bahan ajar berbasis potensi lokal juga terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna. Jenis bahan ajar ini sangat penting dalam pembelajaran IPS karena membantu siswa memahami realitas sosial di lingkungan mereka.

6. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan bahan ajar yang menggabungkan berbagai media seperti animasi, audio, dan interaksi digital dalam satu sistem pembelajaran. Penggunaan bahan ajar interaktif berbasis pendekatan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta mengatasi kebosanan dalam pembelajaran IPS. Multimedia interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran.

7. Bahan Ajar Berbasis Proyek

Bahan ajar berbasis proyek mendorong peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung, seperti penelitian sosial, observasi lingkungan, atau studi kasus. Pendekatan ini relevan dengan tuntutan pembelajaran modern yang menekankan keterampilan abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis proyek juga memperluas pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

D. Merancang Media Pembelajaran Inovatif IPS

Dalam dunia pendidikan, bahan ajar mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar sendiri memiliki tujuan agar proses belajar mengajar lebih efektif dan mudah diterapkan. Tetapi realitasnya bahan ajar sering terabaikan dengan alasan terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, dan tidak tersedianya biaya. Agar proses belajar mudah dan efisien, pendidik harus memilih media yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Macam-macam inovasi bahan ajar banyak ragam yang sebenarnya bisa diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Langkah pertama yang harus dilakukan oleh pendidik dalam merancang sebuah bahan ajar adalah menganalisis kebutuhan media agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Pendidik akan mulai dari menganalisis kebutuhan bahan ajar yang sesuai dengan KI, KD, IPK dan karakteristik peserta didik. Salah satu yang dapat digunakan untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar dalam satu semester berjalan atau dapat juga dalam satu tahun berjalan. Fungsi dari format tersebut adalah agar media dapat terinventaris dengan baik dan disesuaikan dengan kompetensi dasar atau tema yang ada. Dari sini nantinya sebagai acuan untuk memasukkan bentuk bahan ajar dalam pelaksanaan pembelajaran.

Langkah kedua adalah menentukan bahan yang akan di pilih mendasar pada hasil analisis yang telah mereka lakukan. Bahan ajar yang dipilih dapat berwujud media yang akan dipilih mendasar pada hasil analisis yang telah mereka lakukan. Bahan ajar buatan sendiri inilah yang memungkinkan adanya inovasi bahan ajar. Jika pemetaan bahan ajar dilakukan secara rapi dalam distribusi alokasi waktu, maka seorang pendidik dapat mempersiapkan pembuatan bahan ajar jauh-jauh hari sebelum pelaksanaan

penggunaan bahan ajar tersebut. Berikut ini contoh format analisis kebutuhan sebagai dasar untuk menentukan bahan ajar apa saja yang harus di buat ataupun di manfaatkan.

Tabel 4: Modul Ajar IPS

Nama		Jenjang/Kelas	SMP/VII
Sekolah		Mata Pelajaran	IPS
Alokasi Waktu	2 x 40 menit	Jumlah Siswa	
Tujuan Pembelajaran	Siswa mampu memaknai hakikat manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi bermoral serta menjelaskan pengertian sosialisasi dan agen sosialisasi dengan kritis dan mandiri.		
Kata Kunci	Manusia sebagai makhluk sosial Manusia sebagai makhluk ekonomi bermoral Pengertian sosialisasi Agen sosialisasi		
Deskripsi Umum Kegiatan	Menjelaskan makna manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi bermoral, pengertian sosialisasi dan agen sosialisasi dengan kritis dan mandiri.		
Materi ajar, alat, dan bahan	Pengertian dan agen sosialisasi, HP Android, Powerpoint, Video dari TV-Edukasi		

Langkah ketiga adalah merancang bahan ajar inovasi. Ketika bahan ajar telah terpetakan dalam satu semester maka pendidik tinggal menentukan bahan ajar mana saja yang akan dibuat. Bahan ajar yang terpilih akan dibuat rancangan atau desain bahan ajar. Dalam rancangan tersebut memuat nama media terpilih, bentuk rancangan/sketsa media, bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan bahan ajar, langkah-langkah pembuatan bahan ajar dan deskripsi penerapan bahan ajar pembelajaran. Langkah keempat adalah memulai pembuatan bahan ajar. Pembuatan bahan ajar ini sebaiknya dilakukan jauh sebelum pelaksanaan pembelajaran. Maka

inilah pentingnya menganalisis dan merancang bahan ajar. Dengan hasil analisis dan bentuk rancangan tersebut maka seorang pendidik akan mengetahui bahan ajar apa yang harus di buat dan langkah apa yang harus dimulai. Pembuatan dapat pula berkolaborasi dengan pendidik mata pelajaran lain. Misalnya pendidik yang berkompeten di bidang komputer dan berdaya seni tinggi. Hal ini akan menciptakan sebuah media pembelajaran yang menarik.

Langkah kelima adalah menerapkan bahan ajar pada proses pembelajaran baik itu di kelas maupun di luar kelas. Penerapan ini sangat erat kaitannya dengan metode yang di pakai dalam proses pembelajaran. Maka dalam RPP tertuang pula bahan ajar apa yang akan di gunakan dalam pembelajaran tersebut. Setelah semua dilakukan, maka selanjutnya mengadakan evaluasi kebermanfaatan bahan ajar. Sebuah bahan ajar tidak akan dapat diketahui efektivitasnya jika belum ada sebuah uji coba evaluasi kebermanfaatan dari bahan ajar tersebut. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam uji coba bahan ajar pembelajaran, baik dengan penelitian maupun pengkajian atas hasil karya media yang diciptakan.

Daftar Pustaka

- Arsayd, Ahzar. (2022). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrori, Mohammad. (2021). *Psikolog Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Fajrani, A. & Apriyanto, F. (2024). *Bahan Ajar IPS Berbasis 21st Century Skills*. Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS.
- Hasbunallah. (2021). *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kusmana, Suherli. (2020). *Inovasi Pendidikan*. Jakarta: Pascasarjana Unigal Press.

- Maharani, S.M. (2026). *Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Potensi Lokal*. Jurnal Dialektika Pendidikan IPS.
- Nurhafsah. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Materi IPS*. Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran.
- Nur Laili, Devuya (2021, Konsep dan Pengembangan Pembelajaran Yang Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2-3.
- Qona'ah, I. (2024). *Bahan Ajar Interaktif dan Inovatif Berbasis Teknologi Google Sites*. JIIP.
- Riyadi Aris, (2025), *Merancang Media Pembelajaran IPS*.
- Titin. (2023). *Bahan Ajar IPS Berbasis kearifan Lokal*. Endusiana.
- Velarasi, Aldilla Dhika. (2024). *Aku dan Perjalanan Sejarah. Makalah Diskusi Pendidikan Sejarah di Era Pembangunan*. 3-4 September. Yogyakarta.
- Titin. (2023). *Bahan Ajar IPS Berbasis kearifan Lokal*. Endusiana.
- Peraturan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dan Refoemasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Pendidik dan Angka Kreditnya

“Bahan ajar inovatif memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri, eksploratif, dan berbasis pengalaman.”

BAB XI

ASESMEN AUTENTIK

PEMBELAJARAN IPS

Suci Nur Amanah,S.Pd.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik agar mampu memahami fenomena sosial di lingkungan sekitar, berpikir kritis, serta memiliki sikap peduli terhadap masyarakat. Dalam proses pembelajaran tersebut, diperlukan sistem penilaian yang tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses dan kemampuan nyata siswa dalam menerapkan pengetahuannya.

Salah satu bentuk penilaian yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah asesmen autentik. Asesmen autentik merupakan penilaian yang menekankan pada kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan situasi kehidupan nyata. Penilaian ini mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara menyeluruh, sehingga hasil belajar siswa dapat tergambar lebih utuh.

Dalam pembelajaran IPS, asesmen autentik sangat penting karena materi IPS erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Melalui asesmen ini, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga dilatih untuk mengamati, menganalisis, dan memecahkan masalah sosial di sekitarnya. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan nyata.

B. Pengertian Asesmen Autentik

Asesmen autentik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu bentuk penilaian yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik secara menyeluruh melalui tugas-tugas yang mencerminkan situasi kehidupan nyata. Penilaian ini tidak hanya menitikberatkan pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga pada proses belajar siswa dalam memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh.

Dalam pembelajaran IPS, asesmen autentik menjadi sangat penting karena materi IPS berkaitan erat dengan kehidupan sosial masyarakat. Oleh karena itu, penilaian tidak cukup hanya dilakukan melalui tes tertulis, tetapi juga perlu melibatkan aktivitas yang menunjukkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, menganalisis masalah sosial, serta memberikan solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitar.

Secara umum, asesmen autentik menilai tiga aspek utama, yaitu pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan sikap (afektif). Aspek pengetahuan berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPS seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi. Aspek keterampilan berkaitan dengan kemampuan siswa dalam melakukan observasi, penelitian sederhana, presentasi, atau membuat laporan. Sedangkan aspek sikap berkaitan dengan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari, seperti kerja sama, tanggung jawab, dan kepedulian sosial.

Dalam praktiknya, asesmen autentik pada pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui berbagai bentuk tugas. Misalnya, siswa diminta untuk melakukan observasi lingkungan sekitar sekolah atau rumah, kemudian mencatat permasalahan sosial yang ditemukan, seperti kebersihan lingkungan, interaksi masyarakat, atau kondisi ekonomi. Setelah itu, siswa diminta untuk menganalisis penyebab

masalah tersebut dan memberikan solusi yang relevan. Selain itu, asesmen autentik juga dapat dilakukan melalui kegiatan proyek kelompok. Dalam kegiatan ini, siswa bekerja sama untuk mengumpulkan data, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Proses ini tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga bagaimana siswa bekerja sama, berkomunikasi, dan menyelesaikan tugas secara bertanggung jawab.

Dengan adanya asesmen autentik, pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga benar-benar memahami dan mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yang ingin membentuk peserta didik menjadi individu yang kritis, peduli terhadap lingkungan sosial, dan mampu berperan aktif dalam masyarakat.

Oleh karena itu, asesmen autentik dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk penilaian yang sangat efektif dalam pembelajaran IPS, karena mampu menggambarkan kemampuan siswa secara lebih utuh dan realistis. Guru juga dapat lebih mudah mengetahui perkembangan belajar siswa secara individual maupun kelompok melalui berbagai aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

C. Tujuan Asesmen Autentik

Asesmen autentik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki berbagai tujuan yang berkaitan dengan peningkatan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Penilaian ini tidak hanya digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan materi, tetapi juga untuk melihat kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya dalam kehidupan nyata.

Tujuan utama asesmen autentik adalah untuk menilai kemampuan siswa secara menyeluruh (holistik). Dalam

pembelajaran IPS, siswa tidak hanya dituntut untuk memahami konsep-konsep seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Dengan demikian, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Selain itu, asesmen autentik bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa. Dalam pembelajaran IPS, siswa sering dihadapkan pada berbagai permasalahan sosial seperti kemiskinan, lingkungan, dan interaksi masyarakat. Melalui asesmen autentik, siswa dilatih untuk mengamati, menganalisis penyebab masalah, serta mencari solusi yang tepat berdasarkan pemikiran mereka sendiri.

Tujuan lainnya adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan masalah (*problem solving*). Asesmen autentik mendorong siswa untuk aktif mencari informasi, melakukan observasi, dan menyusun laporan atau presentasi berdasarkan hasil temuan mereka. Hal ini membantu siswa menjadi lebih mandiri dan percaya diri dalam menghadapi permasalahan nyata di kehidupan sehari-hari.

Selain aspek pengetahuan dan keterampilan, asesmen autentik juga bertujuan untuk menilai dan membentuk sikap sosial siswa. Dalam pembelajaran IPS, sikap seperti kerja sama, tanggung jawab, disiplin, dan kepedulian terhadap lingkungan sangat penting. Melalui kegiatan seperti diskusi kelompok, proyek, dan presentasi, guru dapat menilai bagaimana sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, asesmen autentik dalam pembelajaran IPS tidak hanya berfungsi sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk peserta didik yang aktif, kritis, peduli terhadap lingkungan sosial, serta mampu menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan nyata.

D. Karakteristik Asesmen Autentik

Asesmen autentik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakannya dari penilaian konvensional. Karakteristik ini menunjukkan bahwa asesmen autentik tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran dan kemampuan nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Pertama, asesmen autentik bersifat kontekstual atau berkaitan dengan kehidupan nyata. Dalam pembelajaran IPS, penilaian dilakukan berdasarkan situasi yang sering ditemui siswa di lingkungan sosial, seperti masalah ekonomi, lingkungan, atau interaksi masyarakat. Dengan demikian, siswa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan realitas yang ada di sekitarnya.

Kedua, asesmen autentik menilai proses sekaligus hasil belajar. Guru tidak hanya melihat jawaban akhir siswa, tetapi juga bagaimana proses siswa dalam mengerjakan tugas, seperti cara berpikir, mengumpulkan informasi, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah. Hal ini membuat penilaian menjadi lebih menyeluruh dan adil.

Ketiga, asesmen autentik menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills/HOTS*). Dalam IPS, siswa dituntut untuk tidak hanya menghafal materi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat.

Keempat, asesmen autentik menggunakan berbagai bentuk penilaian. Tidak hanya melalui tes tertulis, tetapi juga melalui proyek, portofolio, observasi, presentasi, dan diskusi kelompok. Beragam bentuk ini membantu guru menilai kemampuan siswa dari berbagai aspek.

Kelima, asesmen autentik bersifat berkelanjutan. Penilaian dilakukan secara terus-menerus selama proses pembelajaran berlangsung, bukan hanya pada akhir

pembelajaran. Dengan cara ini, perkembangan siswa dapat dipantau secara bertahap.

Dengan adanya karakteristik tersebut, asesmen autentik dalam pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna karena mampu menggambarkan kemampuan siswa secara nyata, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam kehidupan sosial

E. Bentuk Asesmen Autentik dalam IPS

Asesmen autentik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki berbagai bentuk yang digunakan untuk menilai kemampuan peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Bentuk-bentuk penilaian ini dirancang agar siswa dapat menunjukkan kemampuan mereka melalui kegiatan yang berkaitan dengan kehidupan nyata.

Salah satu bentuk Asesmen autentik adalah *Penilaian Proyek (Project Assessment)*. Dalam bentuk ini, siswa diberikan tugas untuk mengerjakan suatu proyek dalam jangka waktu tertentu. Misalnya, siswa diminta membuat laporan tentang kondisi sosial di lingkungan sekitar, seperti kebersihan lingkungan, kegiatan ekonomi masyarakat, atau interaksi sosial. Melalui proyek ini, siswa dilatih untuk bekerja secara mandiri maupun kelompok, mengumpulkan data, serta menyimpulkan hasil pengamatan.

Bentuk lainnya adalah *Penilaian Portofolio (Portfolio Assessment)*. Portofolio merupakan kumpulan hasil kerja siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil kerja tersebut dapat berupa catatan, laporan, gambar, atau tugas tertulis lainnya. Dengan portofolio, guru dapat melihat perkembangan kemampuan siswa dari waktu ke waktu, bukan hanya dari satu kali penilaian saja.

Selanjutnya terdapat *Penilaian Unjuk Kerja (Performance Assessment)*. Pada bentuk ini, siswa dinilai berdasarkan kemampuan mereka dalam melakukan suatu

kegiatan secara langsung. Dalam pembelajaran IPS, contoh unjuk kerja adalah presentasi hasil diskusi, simulasi peran sosial (*role play*), atau penyampaian hasil analisis suatu masalah sosial di depan kelas.

Selain itu, ada juga *Penilaian Observasi (Pengamatan)*. Guru melakukan pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Aspek yang dinilai bisa berupa kerja sama, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap teman maupun lingkungan.

Terakhir, terdapat *Penilaian Tertulis Berbasis Konteks Nyata*. Meskipun berbentuk tes tertulis, soal yang diberikan tetap mengacu pada situasi kehidupan sehari-hari. Misalnya, siswa diminta menganalisis masalah ekonomi di suatu daerah atau memberikan solusi terhadap permasalahan sosial tertentu.

Dengan berbagai bentuk asesmen autentik tersebut, pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilannya dalam kehidupan nyata.

F. Penerapan Asesmen Autentik Pembelajaran IPS

Penerapan Asesmen Autentik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas dilakukan dengan menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan penilaian melalui tes tertulis, tetapi juga melalui berbagai kegiatan yang mencerminkan situasi kehidupan nyata sehingga siswa dapat menunjukkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara langsung.

Dalam pelaksanaannya, guru IPS dapat menerapkan Asesmen Autentik melalui kegiatan observasi lingkungan sekitar. Misalnya, siswa diminta untuk mengamati kondisi sosial di lingkungan sekolah atau rumah, seperti kebersihan,

kegiatan ekonomi masyarakat, atau interaksi sosial antarwarga. Hasil pengamatan tersebut kemudian dicatat dan dianalisis oleh siswa untuk mengetahui permasalahan serta mencari solusinya.

Selain itu, penerapan Asesmen Autentik juga dapat dilakukan melalui diskusi kelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas suatu permasalahan sosial, seperti kemiskinan, sampah, atau perubahan sosial. Dalam kegiatan ini, guru menilai kemampuan siswa dalam bekerja sama, menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, serta mengambil keputusan bersama.

Penerapan lainnya adalah melalui pembuatan proyek atau tugas kelompok. Siswa diberikan tugas untuk membuat laporan, poster, atau presentasi mengenai topik tertentu dalam IPS. Misalnya, membuat laporan tentang kondisi ekonomi daerah atau membuat poster tentang pentingnya menjaga lingkungan. Kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Selanjutnya, Asesmen autentik juga dapat diterapkan melalui presentasi hasil kerja siswa. Setelah menyelesaikan tugas atau proyek, siswa diminta untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Guru kemudian menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, menjelaskan hasil analisis, serta menjawab pertanyaan dari teman-temannya.

Dengan penerapan Asesmen Autentik di kelas, pembelajaran IPS menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar yang mengasah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama.

G. Penerapan Asesmen Autentik Pembelajaran IPS di Kelas

Penerapan Asesmen Autentik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas dilakukan dengan menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya memberikan penilaian melalui tes tertulis, tetapi juga melalui berbagai kegiatan yang mencerminkan situasi kehidupan nyata sehingga siswa dapat menunjukkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara langsung.

Dalam pelaksanaannya, guru IPS dapat menerapkan Asesmen Autentik melalui kegiatan observasi lingkungan sekitar. Misalnya, siswa diminta untuk mengamati kondisi sosial di lingkungan sekolah atau rumah, seperti kebersihan, kegiatan ekonomi masyarakat, atau interaksi sosial antar warga. Hasil pengamatan tersebut kemudian dicatat dan dianalisis oleh siswa untuk mengetahui permasalahan serta mencari solusinya.

Selain itu, penerapan asesmen autentik juga dapat dilakukan melalui diskusi kelompok. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas suatu permasalahan sosial, seperti kemiskinan, sampah, atau perubahan sosial. Dalam kegiatan ini, guru menilai kemampuan siswa dalam bekerja sama, menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, serta mengambil keputusan bersama.

Penerapan lainnya adalah melalui pembuatan proyek atau tugas kelompok. Siswa diberikan tugas untuk membuat laporan, poster, atau presentasi mengenai topik tertentu dalam IPS. Misalnya, membuat laporan tentang kondisi ekonomi daerah atau membuat poster tentang pentingnya menjaga lingkungan. Kegiatan ini melatih siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

Selanjutnya, Asesmen Autentik juga dapat diterapkan melalui presentasi hasil kerja siswa. Setelah menyelesaikan

tugas atau proyek, siswa diminta untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas. Guru kemudian menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan ide, menjelaskan hasil analisis, serta menjawab pertanyaan dari teman-temannya.

Dengan penerapan Asesmen Autentik di kelas, pembelajaran IPS menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar yang mengasah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama.

H. Kelebihan Dan Kekurangan Asesmen Autentik Dalam Pembelajaran IPS

Asesmen autentik dalam pembelajaran IPS memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran.

1. Asesmen ini mampu menilai kemampuan siswa secara menyeluruh, tidak hanya dari aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap. Dengan demikian, hasil penilaian menjadi lebih lengkap dan menggambarkan kemampuan siswa secara nyata.
2. Asesmen autentik membuat pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna karena siswa dapat menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari karena berkaitan
3. Asesmen autentik dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk mendengarkan, tetapi juga aktif melakukan observasi, diskusi, presentasi, dan menyelesaikan tugas proyek.
4. asesmen ini melatih kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Siswa dilatih untuk menganalisis suatu permasalahan sosial dan mencari solusi yang tepat berdasarkan pemikiran mereka sendiri

Selain memiliki kelebihan, Asesmen Autentik juga memiliki beberapa kekurangan:

1. Pelaksanaannya membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan penilaian konvensional, karena guru harus mengamati proses belajar siswa secara langsung.
2. Asesmen autentik cenderung lebih kompleks dalam proses penilaian. Guru harus membuat berbagai instrumen penilaian seperti rubrik, observasi, dan penilaian proyek yang membutuhkan ketelitian tinggi.
3. Asesmen ini memerlukan kesiapan dan kreativitas guru yang lebih tinggi. Guru harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai agar penilaian dapat berjalan dengan baik.
4. Jumlah siswa yang banyak dalam satu kelas dapat menyulitkan guru dalam melakukan penilaian secara detail terhadap setiap individu.

Dengan demikian, meskipun Asesmen Autentik memiliki beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS tetap sangat besar karena mampu memberikan gambaran kemampuan siswa secara lebih nyata dan menyeluruh

I. Contoh Asesmen Autentik Dalam Pembelajaran IPS

Contoh Asesmen Autentik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bentuk penilaian yang mengukur kemampuan siswa melalui tugas-tugas yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Penilaian ini tidak hanya melihat hasil akhir, tetapi juga proses siswa dalam mengerjakan tugas tersebut.

Salah satu contohnya adalah tugas observasi lingkungan. Siswa diminta untuk mengamati kondisi lingkungan sekitar, misalnya di sekolah atau rumah. Mereka mencatat permasalahan yang ditemukan seperti

kebersihan, sampah, atau interaksi sosial masyarakat. Setelah itu, siswa membuat laporan sederhana dan menyampaikan hasil pengamatan tersebut di depan kelas.

Contoh lainnya adalah proyek kelompok tentang masalah sosial. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk membahas suatu masalah, seperti kemiskinan, pengangguran, atau pergaulan remaja. Kelompok kemudian mengumpulkan informasi, menganalisis penyebab masalah, dan membuat solusi yang dapat diterapkan. Hasil kerja dipresentasikan dalam bentuk laporan atau presentasi kelas.

Selain itu, ada juga penilaian presentasi. Siswa diminta untuk menjelaskan hasil diskusi atau proyek di depan kelas. Dalam kegiatan ini, guru menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, serta kerja sama dalam kelompok.

Contoh lain adalah simulasi atau *role play*. Misalnya, siswa memerankan kegiatan pasar, musyawarah desa, atau kegiatan sosial lainnya. Melalui kegiatan ini, siswa dapat memahami peran sosial secara langsung dalam kehidupan masyarakat.

Dengan contoh-contoh tersebut, Asesmen Autentik dalam pembelajaran IPS membantu siswa untuk belajar secara aktif, memahami materi lebih mendalam, serta mampu menghubungkan pelajaran dengan kehidupan nyata sehari-hari.

J. Penutup

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa asesmen autentik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bentuk penilaian yang menekankan pada kemampuan peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Asesmen ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses belajar siswa

dalam memahami dan menerapkan materi yang dipelajari dalam kehidupan nyata.

Asesmen autentik dalam pembelajaran IPS sangat penting karena materi IPS berkaitan langsung dengan kehidupan sosial masyarakat. Melalui penerapan asesmen ini, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal konsep, tetapi juga mampu berpikir kritis, menganalisis masalah sosial, serta memberikan solusi yang sesuai dengan keadaan di lingkungan sekitar.

Selain itu, asesmen autentik juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, melatih kerja sama, tanggung jawab, serta kemampuan berkomunikasi. Meskipun dalam pelaksanaannya memiliki beberapa tantangan, seperti membutuhkan waktu yang lebih lama dan penilaian yang lebih kompleks, namun manfaat yang diperoleh sangat besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, Asesmen Autentik sangat tepat digunakan dalam pembelajaran IPS karena dapat memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai kemampuan siswa serta membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Daftar Pustaka

- Fitriyah, S. N., dkk. (2024). *Asesmen Autentik pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(6), 5587–5593.
- Kemendikbudristek. (2022–2024). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Asesmen Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbudristek
- Nuriah, S., dkk. (2025). *Implementasi Asesmen Autentik Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran IPAS*. Jurnal Pendidikan Tambusai.
- Oktami, S., dkk. (2025). *Asesmen Autentik Berbasis Digital dalam Pembelajaran Proyek IPAS*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Puteri, A. N., Yoenanto, N. H., & Nawangsari, N. A. F. (2023). *Efektivitas Asesmen Autentik dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(1), 77–87.
- Satria, M. R. (2024). *Transformasi Standar Penilaian Pendidikan dan Revitalisasi Asesmen Pembelajaran di Indonesia*. Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan, 17(1).
- Satria, M. R. (2024). *Revitalisasi Asesmen dalam Standar Nasional Pendidikan*. Jurnal Kebijakan Pendidikan.
- Wicaksono, V. D., dkk. (2025). *Evaluasi Sistematis Literatur tentang Penggunaan Asesmen Autentik dalam Pembelajaran di Indonesia*. EDUCATOR Journal.
- Arifin, Z. (2023). *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. (2022). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

“Penilaian yang bermakna adalah penilaian yang mampu menggambarkan kemampuan peserta didik secara utuh, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.”

BAB XII

INOVASI IPS KELAS INKLUSIF

Ismayanti, S.Pd., Gr.

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara yang harus dipenuhi tanpa adanya diskriminasi, termasuk bagi peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus. Dalam konteks ini, pendidikan inklusif hadir sebagai pendekatan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan belajar yang setara bagi semua peserta didik dalam satu lingkungan pendidikan yang sama. UNESCO (2017) menegaskan bahwa pendidikan inklusif merupakan upaya untuk mengidentifikasi dan menghilangkan hambatan dalam pembelajaran agar semua peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal. Sejalan dengan itu, Ainscow (2020) menyatakan bahwa pendidikan inklusif tidak hanya berfokus pada akses, tetapi juga pada peningkatan partisipasi dan kualitas pengalaman belajar bagi seluruh siswa.

Seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan global, sistem pendidikan dituntut untuk lebih adaptif terhadap keberagaman peserta didik. Dalam hal ini, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kemampuan sosial siswa. Menurut Banks (2016), IPS bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam mengambil keputusan rasional untuk kepentingan masyarakat dalam konteks demokratis. Selain itu, pembelajaran IPS juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi sosial dan kompetensi kewarganegaraan peserta didik (Fitriani et al., 2021). Namun demikian, implementasi pembelajaran IPS di kelas inklusif masih menghadapi berbagai tantangan. Perbedaan kemampuan siswa, keterbatasan kompetensi guru, serta kurangnya media

pembelajaran yang adaptif menjadi kendala utama dalam pelaksanaannya. Sharma, Loreman, dan Forlin (2018) menyatakan bahwa keberhasilan pendidikan inklusif sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, sikap terhadap inklusi, serta dukungan sistem pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman tersebut.

Inovasi pembelajaran menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan inklusif. Fullan (2007) mengemukakan bahwa inovasi pendidikan merupakan proses perubahan yang disengaja untuk memperbaiki praktik pembelajaran agar lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran IPS, inovasi dapat berupa pengembangan metode, media, dan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, serta berpusat pada siswa. Voogt dan Roblin (2012) juga menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi melalui pendekatan yang inovatif.

Dengan demikian, pembelajaran IPS dalam kelas inklusif memerlukan pendekatan yang adaptif dan inovatif agar mampu memenuhi kebutuhan semua peserta didik. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan inovator dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif. Florian dan Black-Hawkins (2011) menekankan bahwa praktik pedagogi inklusif harus dirancang untuk menjangkau semua siswa tanpa mengecualikan siapa pun. Oleh karena itu, kajian mengenai inovasi pembelajaran IPS dalam kelas inklusif menjadi sangat penting untuk mendukung terwujudnya pendidikan yang adil, merata, dan berkualitas.

A. Konsep Pendidikan Inklusif

1. Pengertian Pendidikan Inklusif

Pendidikan inklusif merupakan suatu sistem penyelenggaraan pendidikan yang memberikan kesempatan kepada semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, untuk belajar bersama dalam satu lingkungan pendidikan yang sama tanpa diskriminasi. Konsep ini menekankan bahwa setiap individu memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang layak sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan potensi yang dimiliki.

Menurut UNESCO (2017), pendidikan inklusif adalah pendekatan yang berupaya mengidentifikasi dan menghilangkan hambatan dalam pembelajaran sehingga semua peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal. Sementara itu, Permendiknas No. 70 Tahun 2009 menyatakan bahwa pendidikan inklusif adalah sistem pendidikan yang memberikan kesempatan kepada peserta didik yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan/atau bakat istimewa untuk mengikuti pendidikan bersama peserta didik pada umumnya. Dengan demikian, pendidikan inklusif bukan hanya tentang memasukkan anak berkebutuhan khusus ke sekolah reguler, tetapi juga tentang bagaimana sistem pendidikan mampu menyesuaikan diri terhadap keberagaman peserta didik.

2. Prinsip-prinsip Pendidikan Inklusif

Pendidikan inklusif didasarkan pada sejumlah prinsip utama yang menjadi landasan dalam implementasinya, antara lain; Kesetaraan (*Equity*): semua peserta didik memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan tanpa diskriminasi, *Aksesibilitas*: lingkungan belajar harus dapat diakses oleh semua peserta didik, baik secara fisik maupun non-fisik, Partisipasi: setiap peserta didik didorong untuk aktif dalam proses pembelajaran, Keberagaman

sebagai kekuatan: perbedaan dianggap sebagai kekayaan yang memperkaya proses pembelajaran, Keadilan (*Justice*): memberikan perlakuan sesuai kebutuhan masing-masing peserta didik, serta Fleksibilitas kurikulum: kurikulum disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Prinsip-prinsip ini menuntut adanya perubahan paradigma dari sistem pendidikan yang bersifat seragam menjadi sistem yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan individu.

3. Landasan Hukum Pendidikan Inklusif di Indonesia

Pendidikan inklusif telah menjadi hak dasar bagi semua warga negara Indonesia, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus. Pelaksanaan pendidikan inklusif di Indonesia didukung oleh berbagai regulasi dan kebijakan pemerintah, antara lain:

- a. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan.
- b. Undang-Undang No. 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas, yang menjamin hak pendidikan bagi penyandang disabilitas.
- c. Permendiknas No. 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif, yang mengatur penyelenggaraan pendidikan inklusif di sekolah.
- d. Peraturan Pemerintah No. 13 Tahun 2020, yang memperkuat akses pendidikan bagi peserta didik berkebutuhan khusus.
- e. Konvensi Hak Anak (CRC) dan Konvensi Hak Penyandang Disabilitas (CRPD) yang telah diratifikasi oleh Indonesia.

Landasan hukum ini menunjukkan komitmen pemerintah dalam mewujudkan pendidikan yang adil dan merata bagi seluruh warga negara.

4. Karakteristik Peserta Didik Berkebutuhan Khusus (ABK)

Peserta didik berkebutuhan khusus (ABK) memiliki karakteristik yang beragam tergantung pada jenis kebutuhan yang dimiliki. Secara umum, karakteristik tersebut meliputi:

- a. Hambatan fisik: seperti tunanetra, tunarungu, tunadaksa.
- b. Hambatan intelektual: seperti tunagrahita.
- c. Hambatan emosional dan perilaku: seperti autisme atau ADHD.
- d. Kesulitan belajar spesifik: seperti disleksia, disgrafia, dan diskalkulia.
- e. Bakat istimewa (gifted): memiliki kemampuan di atas rata-rata.

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan yang berbeda, sehingga pendekatan pembelajaran harus disesuaikan secara individual. Hal ini menuntut guru untuk memiliki kompetensi dalam mengidentifikasi dan merespons kebutuhan tersebut secara tepat.

5. Hak Pendidikan bagi Semua Peserta Didik

Hak pendidikan merupakan hak dasar setiap manusia yang dijamin oleh berbagai peraturan perundang-undangan. Dalam konteks pendidikan inklusif, hak ini mencakup; Hak untuk memperoleh akses pendidikan tanpa diskriminasi, Hak untuk mendapatkan layanan pendidikan yang sesuai kebutuhan, Hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, Hak untuk memperoleh lingkungan belajar yang aman dan nyaman, serta Hak untuk mengembangkan potensi secara optimal. Pendidikan inklusif berupaya memastikan bahwa semua peserta didik, tanpa terkecuali, mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang. Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara

pemerintah, sekolah, guru, orang tua, dan masyarakat dalam mewujudkan sistem pendidikan yang inklusif.

B. Konsep Kelas Inklusif dalam Pembelajaran IPS

1. Definisi Kelas Inklusif

Kelas inklusif adalah sistem pembelajaran yang mengintegrasikan semua peserta didik, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus, ke dalam satu lingkungan belajar yang sama tanpa diskriminasi. UNESCO (2009) mendefinisikan pendidikan inklusif sebagai pendekatan untuk mengakomodasi keragaman kebutuhan peserta didik melalui peningkatan partisipasi dalam pembelajaran, budaya, dan komunitas sekolah. Menurut Ainscow (2020), kelas inklusif tidak hanya menempatkan peserta didik berkebutuhan khusus di kelas reguler, tetapi juga menuntut adanya perubahan sistem, strategi pembelajaran, serta budaya sekolah agar semua siswa dapat belajar secara optimal. Dalam konteks pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), kelas inklusif menjadi penting karena IPS berperan dalam membentuk nilai sosial, toleransi, dan pemahaman terhadap keberagaman.

2. Perbedaan Kelas Reguler dan Kelas Inklusif

Perbedaan utama antara kelas reguler dan kelas inklusif terletak pada pendekatan pembelajaran dan pengelolaan keberagaman siswa. Perbedaan antara kelas reguler dan kelas inklusif dapat dilihat dari beberapa aspek berikut:

Tabel 5: Perbedaan antara kelas reguler dan kelas inklusif

Aspek	Kelas Reguler	Kelas Inklusif
Peserta Didik	Homogen (relatif sama)	Heterogen (beragam kemampuan)
Pendekatan Pembelajaran	Seragam	Diferensiasi & individualisasi
Kurikulum	Standar umum	Adaptif dan fleksibel
Peran Guru	Sumber utama	Fasilitator & kolaborator
Penilaian	Sama untuk semua	Disesuaikan kebutuhan siswa

Menurut Florian & Black-Hawkins (2011), pembelajaran inklusif menekankan “pedagogy of inclusion”, yaitu pendekatan yang dirancang untuk menjangkau semua siswa tanpa membuat kategori eksklusif.

3. Tantangan Pembelajaran IPS di Kelas Inklusif

Pembelajaran IPS di kelas inklusif menghadapi beberapa tantangan utama, antara lain:

- a. Keragaman Kemampuan Siswa; Perbedaan kemampuan kognitif, sosial, dan emosional membuat guru harus menyesuaikan metode pembelajaran.
- b. Keterbatasan Media dan Sumber Belajar; Materi IPS sering bersifat abstrak dan membutuhkan adaptasi agar dapat diakses oleh semua siswa.
- c. Manajemen Kelas; Mengelola kelas heterogen membutuhkan strategi yang lebih kompleks.
- d. Stigma Sosial; Masih adanya diskriminasi atau kurangnya penerimaan terhadap siswa berkebutuhan khusus.

Menurut Sharma et al. (2018), keberhasilan pendidikan inklusif sangat dipengaruhi oleh sikap guru, kesiapan sekolah, dan dukungan kebijakan.

4. Peran Guru dalam Kelas Inklusif

Guru memiliki peran sentral dalam keberhasilan pembelajaran IPS di kelas inklusif, yaitu:

- a. Sebagai Fasilitator; Guru menyediakan lingkungan belajar yang ramah dan inklusif.
- b. Sebagai Diferensiator Pembelajaran; Guru menyesuaikan metode, media, dan evaluasi sesuai kebutuhan siswa.
- c. Sebagai Motivator; Memberikan dorongan kepada semua siswa untuk aktif belajar.
- d. Sebagai Kolaborator; Bekerja sama dengan guru pendamping khusus (GPK), orang tua, dan tenaga profesional lainnya.
- e. Sebagai Evaluator; Melakukan penilaian yang adil dan berbasis perkembangan individu.

Tomlinson (2014) menekankan pentingnya *differentiated instruction* sebagai strategi utama dalam kelas inklusif.

5. Adaptasi Kurikulum IPS untuk Peserta Didik Beragam

Adaptasi kurikulum IPS dilakukan agar semua peserta didik dapat mengakses pembelajaran secara optimal. Bentuk adaptasi meliputi:

- a. Adaptasi Konten; Materi disederhanakan atau diperkaya sesuai kemampuan siswa.
- b. Adaptasi Proses; Menggunakan metode variatif seperti diskusi, visual, simulasi, dan pembelajaran berbasis proyek.
- c. Adaptasi Produk; Hasil belajar dapat berupa berbagai bentuk (presentasi, gambar, laporan sederhana, dll).
- d. Adaptasi Lingkungan Belajar; Mengatur tempat duduk, penggunaan alat bantu, dan suasana kelas yang mendukung.

- e. Adaptasi Penilaian; Menggunakan asesmen autentik dan fleksibel.

Menurut Hall, Meyer, & Rose (2012), pendekatan *Universal Design for Learning (UDL)* sangat efektif dalam mendukung pembelajaran inklusif karena memberikan berbagai cara representasi, ekspresi, dan keterlibatan.

C. Strategi Pembelajaran IPS Inklusif

Pembelajaran IPS inklusif menuntut strategi yang mampu mengakomodasi keberagaman kemampuan, latar belakang, serta kebutuhan peserta didik. Strategi pembelajaran yang tepat akan membantu menciptakan lingkungan belajar yang adil, partisipatif, dan bermakna bagi semua siswa.

1. *Differentiated Instruction* (Pembelajaran Berdiferensiasi)

Differentiated Instruction adalah pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan proses, konten, dan produk belajar berdasarkan kebutuhan, minat, dan kesiapan siswa. Tomlinson (2014) menyatakan bahwa pembelajaran berdiferensiasi bertujuan untuk memastikan semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan karakteristik mereka. Dalam pembelajaran IPS inklusif, diferensiasi dapat dilakukan melalui:

- a. Konten: penyederhanaan atau pengayaan materi IPS
- b. Proses: variasi metode seperti diskusi, visual, atau praktik langsung
- c. Produk: bentuk tugas yang beragam (esai, presentasi, poster)

Menurut Subban (2006), pendekatan ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa di kelas heterogen.

2. *Cooperative Learning* dalam Kelas Inklusif

Cooperative Learning adalah strategi pembelajaran yang menekankan kerja sama antar siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Strategi ini sangat relevan dalam kelas inklusif karena mendorong interaksi sosial dan saling membantu antar siswa. Model *cooperative learning* yang sering digunakan dalam IPS yaitu; *Jigsaw*, *Think-Pair-Share* dan *Group Investigation*. Johnson & Johnson (2009) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi akademik sekaligus keterampilan sosial siswa. Dalam konteks inklusif, strategi ini juga membantu mengurangi stigma terhadap siswa berkebutuhan khusus.

3. *Problem-Based Learning (PBL)*

Problem-Based Learning (PBL) adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menggunakan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Dalam IPS, PBL sangat relevan karena banyak membahas fenomena sosial yang kontekstual. Langkah-langkah PBL, yaitu; Mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis dan merumuskan solusi, serta mempresentasikan hasil. Menurut Hmelo-Silver (2004), PBL mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemandirian belajar siswa. Dalam kelas inklusif, PBL dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa melalui pembagian tugas yang fleksibel.

4. *Project-Based Learning (PjBL)*

Project-Based Learning (PjBL) adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proyek jangka panjang untuk menghasilkan produk nyata. Dalam pembelajaran IPS, proyek dapat berupa penelitian sosial, pembuatan peta, atau studi kasus masyarakat. Keunggulan PjBL dalam kelas inklusif, yaitu; Memberikan ruang bagi semua siswa untuk berkontribusi sesuai kemampuan,

Mengembangkan keterampilan kolaborasi dan kreativitas, serta meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam. Menurut Bell (2010), PjBL efektif dalam meningkatkan keterampilan abad 21, seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

5. Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata siswa. Dalam IPS, pendekatan ini sangat penting karena materi berkaitan langsung dengan fenomena sosial di lingkungan sekitar. Komponen utama CTL, yaitu; Konstruktivisme, Inkuiri, Bertanya, Masyarakat belajar dan Refleksi. Menurut Johnson (2002), pembelajaran kontekstual membantu siswa memahami makna materi dengan menghubungkannya pada pengalaman sehari-hari. Dalam kelas inklusif, CTL memungkinkan semua siswa belajar berdasarkan pengalaman masing-masing, sehingga lebih mudah dipahami dan relevan.

Strategi pembelajaran IPS inklusif seperti *Differentiated Instruction*, *Cooperative Learning*, *PBL*, *PjBL*, dan *CTL* merupakan pendekatan yang efektif dalam mengakomodasi keberagaman siswa. Strategi-strategi ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga membangun keterampilan sosial, berpikir kritis, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

D. Model Pembelajaran Inovatif untuk IPS Inklusif

Pembelajaran IPS inklusif membutuhkan model pembelajaran inovatif yang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan harus fleksibel, adaptif, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna

bagi semua siswa, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus.

1. Model *Universal Design for Learning* (UDL)

Universal Design for Learning (UDL) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk memberikan akses belajar yang setara bagi semua siswa dengan menyediakan berbagai cara dalam penyajian materi, keterlibatan, dan ekspresi hasil belajar. UDL memiliki tiga prinsip utama:

- a. *Multiple Means of Representation* (beragam cara penyajian informasi)
- b. *Multiple Means of Engagement* (beragam cara melibatkan siswa)
- c. *Multiple Means of Action and Expression* (beragam cara siswa mengekspresikan pemahaman)

Menurut Meyer, Rose, & Gordon (2014), UDL memungkinkan guru untuk mengurangi hambatan belajar sejak tahap perencanaan pembelajaran. Dalam IPS, UDL dapat diterapkan melalui penggunaan media visual, audio, simulasi sosial, serta variasi bentuk tugas. Penelitian oleh Rao, Ok, & Bryant (2014) menunjukkan bahwa UDL efektif dalam meningkatkan aksesibilitas dan keterlibatan siswa di kelas inklusif.

2. Model Multisensori

Model pembelajaran multisensori adalah pendekatan yang melibatkan berbagai indera (visual, auditori, kinestetik, dan taktil) dalam proses pembelajaran. Model ini sangat efektif untuk siswa dengan kebutuhan khusus karena membantu memperkuat pemahaman melalui berbagai jalur sensorik. Dalam pembelajaran IPS, pendekatan multisensori dapat dilakukan melalui; Penggunaan peta, gambar, dan video (visual), diskusi dan cerita (auditori), simulasi atau role play (kinestetik), serta penggunaan alat peraga (taktil). Menurut Shams & Seitz (2008), pembelajaran multisensori

dapat meningkatkan proses kognitif dan retensi informasi karena melibatkan integrasi berbagai sistem sensorik.

3. Model Pembelajaran Berbasis Pengalaman (*Experiential Learning*)

Experiential Learning adalah model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman langsung sebagai sumber utama belajar. Model ini dikembangkan oleh Kolb (1984) dengan siklus pembelajaran sebagai berikut; Pengalaman konkret, Refleksi, Konseptualisasi abstrak dan Eksperimen aktif. Dalam IPS, model ini dapat diterapkan melalui; Kunjungan lapangan, Studi kasus social, Simulasi peristiwa Sejarah, Observasi lingkungan Masyarakat. Menurut Kolb & Kolb (2005), pembelajaran berbasis pengalaman meningkatkan pemahaman mendalam dan kemampuan berpikir reflektif siswa. Model ini sangat cocok untuk kelas inklusif karena memberikan pengalaman nyata yang dapat diakses oleh semua siswa.

4. Model Pembelajaran Kolaboratif

Model pembelajaran kolaboratif adalah pendekatan yang menekankan kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan tugas atau memahami materi. Model ini mendorong interaksi sosial, komunikasi, dan kerja tim. Dalam konteks IPS inklusif, pembelajaran kolaboratif seperti membantu siswa belajar dari satu sama lain, meningkatkan empati dan toleransi dan mengurangi kesenjangan antara siswa. Menurut Dillenbourg (1999), pembelajaran kolaboratif efektif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi sosial. Sementara itu, Laal & Ghodsi (2012) menyatakan bahwa kolaborasi meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa.

5. Gamifikasi dalam Pembelajaran IPS

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan (game) dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi

dan keterlibatan siswa. Elemen gamifikasi meliputi; Poin dan reward, level atau tahapan, tantangan dan misi, serta *leaderboard*. Dalam pembelajaran IPS, gamifikasi dapat diterapkan melalui; Kuis interaktif berbasis game, simulasi ekonomi atau social dan permainan peran Sejarah. Menurut Deterding et al. (2011), gamifikasi meningkatkan motivasi intrinsik siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian oleh Hamari, Koivisto, & Sarsa (2014) juga menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar. Model pembelajaran inovatif seperti UDL, multisensori, experiential learning, kolaboratif, dan gamifikasi merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran IPS inklusif. Model-model ini tidak hanya meningkatkan aksesibilitas dan partisipasi siswa, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional secara seimbang.

E. Media Pembelajaran IPS Inklusif

1. Pengertian Media Pembelajaran Inklusif

Media pembelajaran inklusif adalah segala bentuk alat, bahan, atau sumber belajar yang dirancang dan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran bagi semua peserta didik tanpa terkecuali, termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK). Media ini menekankan prinsip kesetaraan akses, fleksibilitas, dan keberagaman dalam penyampaian materi. Dalam konteks pembelajaran IPS, media inklusif berfungsi untuk membantu siswa memahami konsep sosial, budaya, ekonomi, dan geografi dengan cara yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan masing-masing individu. Menurut Meyer, Rose, & Gordon (2014) dalam konsep *Universal Design for Learning (UDL)*, media pembelajaran inklusif harus menyediakan berbagai cara representasi informasi agar semua siswa dapat mengakses materi secara optimal. Media pembelajaran inklusif memiliki karakteristik;

Fleksibel dan dapat disesuaikan, Multisensori (visual, audio, kinestetik), Aksesibel untuk semua siswa, dan Mendukung partisipasi aktif.

2. Media Visual (Peta, Gambar, Infografis)

Media visual merupakan media yang mengandalkan indera penglihatan untuk menyampaikan informasi. Dalam pembelajaran IPS, media ini sangat penting karena banyak materi bersifat spasial dan kontekstual. Jenis media visual, yaitu; Peta: digunakan untuk memahami konsep geografis, gambar/foto: memperjelas peristiwa sosial dan budaya, serta infografis: menyajikan data dalam bentuk visual yang menarik. Keunggulannya; Mempermudah pemahaman konsep abstrak, meningkatkan daya ingat siswa dan cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual. Dalam konteks inklusif, media visual perlu disesuaikan, misalnya; Menggunakan warna kontras untuk siswa low vision, menyederhanakan informasi visual dan menambahkan deskripsi teks (*alt text*). Penelitian oleh Yusof et al. (2019) menunjukkan bahwa penggunaan infografis meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran sosial secara signifikan.

3. Media Audio dan Audiovisual

Media audio melibatkan indera pendengaran, sedangkan audiovisual menggabungkan unsur suara dan gambar. Contoh; Audio: *podcast*, rekaman narasi Sejarah, dan Audiovisual: video pembelajaran, film dokumenter. Manfaat; Membantu siswa dengan kesulitan membaca, menyajikan konteks nyata melalui suara dan visual dan meningkatkan keterlibatan siswa. Dalam pembelajaran inklusif; Audio membantu siswa tunanetra, video dengan subtitle membantu siswa tunarungu, dan narasi yang jelas membantu siswa dengan kesulitan belajar. Menurut Kay (2012), penggunaan video dalam pembelajaran

meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan.

4. Media Berbasis Teknologi (Aplikasi, Video Interaktif)

Perkembangan teknologi telah mendorong penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS. Contoh; Aplikasi pembelajaran interaktif, Google Earth untuk pembelajaran geografi, Video interaktif berbasis kuis, dan Learning Management System (LMS). Keunggulannya yaitu; Interaktif dan menarik, dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, dan mendukung pembelajaran mandiri. Media teknologi sangat mendukung prinsip inklusif karena; Memungkinkan personalisasi belajar, menyediakan berbagai format (teks, audio, video), dan mendukung aksesibilitas (screen reader, subtitle). Penelitian oleh Al-Azawei, Serenelli, & Lundqvist (2016) menunjukkan bahwa penerapan *e-learning* berbasis UDL meningkatkan aksesibilitas dan hasil belajar siswa dengan kebutuhan khusus.

5. Media Adaptif untuk ABK (*Braille, Audio Book, dll.*)

Media adaptif adalah media yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan siswa berkebutuhan khusus. Jenis media adaptif yaitu; *Braille*: untuk siswa tunanetra, *audio book*: membantu siswa dengan gangguan penglihatan atau kesulitan membaca, *tactile graphics*: peta atau gambar timbul, dan *Augmentative and Alternative Communication* (AAC): untuk siswa dengan gangguan komunikasi. Peran media adaptif yaitu; Memberikan akses yang setara terhadap informasi, Meningkatkan kemandirian belajar, dan Mendukung partisipasi aktif siswa. Menurut Burgstahler (2015), penggunaan teknologi dan media adaptif sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan *aksesibel*.

Media pembelajaran IPS inklusif merupakan komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang adil dan merata. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media—visual, audio, teknologi, dan adaptif—guru dapat memenuhi kebutuhan belajar yang beragam. Implementasi media yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman, tetapi juga mendorong partisipasi aktif seluruh siswa, termasuk ABK.

F. Peran Guru dalam Inovasi IPS Inklusif

1. Guru sebagai Fasilitator

Dalam pembelajaran IPS inklusif, guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang mendukung keberagaman kebutuhan siswa. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai pengarah yang membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri. Sebagai fasilitator, guru:

- a. Menciptakan suasana belajar yang inklusif dan ramah
- b. Menyediakan berbagai sumber belajar (multimodal)
- c. Membimbing siswa sesuai kebutuhan individual
- d. Mendorong partisipasi aktif seluruh siswa

Dalam konteks IPS, guru memfasilitasi diskusi, studi kasus, dan eksplorasi isu sosial yang relevan dengan kehidupan siswa. Hal ini sejalan dengan pendekatan *student-centered learning* yang menempatkan siswa sebagai subjek utama pembelajaran. Menurut Florian & Rouse (2009), guru inklusif harus mampu mengakomodasi semua siswa tanpa memisahkan mereka berdasarkan kemampuan.

2. Guru sebagai Inovator

Guru dalam pembelajaran IPS inklusif dituntut menjadi inovator, yaitu mampu menciptakan dan mengembangkan strategi, metode, serta media pembelajaran yang kreatif

dan adaptif. Peran guru sebagai inovator meliputi; Mengembangkan model pembelajaran yang variatif, menggunakan teknologi dalam pembelajaran, mendesain media pembelajaran inklusif, dan menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa. Contoh inovasi dalam IPS yaitu; Penggunaan video interaktif untuk menjelaskan fenomena sosial, simulasi peran (*role play*) untuk memahami konflik sosial, dan pemanfaatan aplikasi digital seperti Google Earth. Menurut Koehler & Mishra (2009) dalam konsep TPACK, inovasi guru terletak pada kemampuan mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan konten secara efektif.

3. Kompetensi Guru Inklusif

Guru yang mengajar di kelas inklusif harus memiliki kompetensi khusus yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Kompetensi utama yaitu; Pedagogik: memahami karakteristik peserta didik, profesional: menguasai materi IPS, sosial: mampu berkomunikasi dengan siswa dan orang tua, serta kepribadian: memiliki sikap empati dan inklusif. Selain itu, guru juga perlu; Memahami kebutuhan ABK, mampu melakukan diferensiasi pembelajaran, dan menguasai strategi pembelajaran inklusif. Menurut Sharma, Loreman, & Forlin (2012), sikap positif dan kompetensi guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan inklusif.

4. Kolaborasi dengan Orang Tua dan Tenaga Ahli

Keberhasilan pembelajaran inklusif tidak hanya bergantung pada guru, tetapi juga pada kolaborasi dengan berbagai pihak. Pihak yang terlibat yaitu; Orang tua, Guru Pendamping Khusus (GPK), Psikolog, Terapis, dan Konselor. Bentuk kolaborasi yaitu; Diskusi perkembangan siswa, penyusunan program pembelajaran individual (PPI), pertukaran informasi tentang kebutuhan siswa, dan pendampingan khusus. Kolaborasi ini penting untuk

memastikan bahwa kebutuhan siswa terpenuhi secara menyeluruh, baik di sekolah maupun di rumah. Menurut Epstein (2011), keterlibatan orang tua dalam pendidikan meningkatkan keberhasilan belajar siswa secara signifikan.

Peran guru dalam inovasi pembelajaran IPS inklusif sangat kompleks dan strategis. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, inovator, kolaborator, dan pembelajar sepanjang hayat. Kompetensi yang memadai serta kemampuan berkolaborasi menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran IPS yang inklusif, efektif, dan bermakna bagi semua siswa.

G. Tantangan dan Solusi Implementasi Pembelajaran IPS Inklusif

1. Hambatan dalam Pembelajaran IPS Inklusif

Implementasi pembelajaran IPS inklusif menghadapi berbagai hambatan yang bersumber dari aspek internal maupun eksternal sekolah. Hambatan ini dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran serta ketercapaian tujuan pendidikan inklusif. Jenis hambatan utama yaitu; Perbedaan kemampuan siswa yang sangat beragam, kurangnya pemahaman guru tentang pendidikan inklusif, keterbatasan media dan metode pembelajaran, dan kurikulum yang belum sepenuhnya adaptif. Dalam pembelajaran IPS, hambatan juga muncul karena materi yang bersifat abstrak, konseptual, dan membutuhkan pemahaman konteks sosial yang kompleks. Menurut Ainscow (2005), tantangan utama pendidikan inklusif adalah bagaimana mengakomodasi keragaman siswa dalam satu sistem pembelajaran yang sama tanpa menimbulkan eksklusi baru.

2. Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran inklusif. Namun,

banyak sekolah masih menghadapi keterbatasan dalam hal ini. Bentuk keterbatasannya yaitu; Tidak tersedianya media pembelajaran adaptif (braille, audio, dll.), kurangnya akses teknologi Pendidikan, fasilitas fisik yang belum ramah disabilitas, dan keterbatasan ruang dan alat bantu belajar. Kondisi ini menghambat aksesibilitas siswa berkebutuhan khusus dalam mengikuti pembelajaran IPS secara optimal. Menurut Peters (2007), keterbatasan infrastruktur menjadi salah satu penghambat utama implementasi pendidikan inklusif di negara berkembang.

3. Kurangnya Pelatihan Guru

Guru merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran inklusif. Namun, masih banyak guru yang belum mendapatkan pelatihan yang memadai terkait pendidikan inklusif. Dampak kurangnya pelatihan yaitu; Guru kesulitan mengidentifikasi kebutuhan siswa, kurang mampu melakukan diferensiasi pembelajaran, minim inovasi dalam metode dan media, dan kesulitan dalam melakukan evaluasi adaptif. Menurut Forlin & Chambers (2011), pelatihan guru secara berkelanjutan sangat penting untuk meningkatkan kesiapan dan kepercayaan diri guru dalam mengajar di kelas inklusif.

4. Strategi Mengatasi Hambatan

Untuk mengatasi berbagai hambatan tersebut, diperlukan strategi yang komprehensif dan berkelanjutan. Strategi yang dapat dilakukan:

- a. Penguatan Kompetensi Guru, seperti pelatihan pendidikan inklusif, workshop penggunaan media adaptif, dan pengembangan komunitas belajar guru.
- b. Pengembangan Media dan Metode, seperti menggunakan pendekatan *Universal Design for Learning (UDL)*, memanfaatkan teknologi digital, dan mengembangkan media multisensory.

- c. Dukungan Kebijakan dan Manajemen Sekolah, seperti penyediaan sarana dan prasarana inklusif, penyesuaian kurikulum, dan penambahan tenaga ahli (GPK, konselor).
- d. Kolaborasi, seperti kerja sama dengan orang tua, kolaborasi dengan tenaga profesional, dan kemitraan dengan lembaga pendidikan lain.

Menurut Florian & Black-Hawkins (2011), strategi inklusif yang efektif adalah yang berfokus pada partisipasi semua siswa dalam kegiatan belajar, bukan hanya pada penyesuaian individu semata.

Implementasi pembelajaran IPS inklusif menghadapi berbagai tantangan, mulai dari hambatan pedagogis, keterbatasan sarana, hingga kurangnya kompetensi guru. Namun, melalui strategi yang tepat seperti penguatan kompetensi guru, pengembangan media, dukungan kebijakan, dan kolaborasi, hambatan tersebut dapat diatasi. Penerapan *best practice* yang berbasis inklusivitas menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran IPS yang efektif, adil, dan bermakna bagi semua siswa.

Daftar Pustaka

- Ainscow, M. (2005). Developing inclusive education systems: What are the levers for change? *Journal of Educational Change*, 6(2), 109–124.
<https://doi.org/10.1007/s10833-005-1298-4>
- Ainscow, M. (2020). *Promoting inclusion and equity in education*. Routledge.
- Ainscow, M. (2020). Promoting inclusion and equity in education: Lessons from international experiences. *Nordic Journal of Studies in Educational Policy*.
<https://doi.org/10.1080/20020317.2020.1729587>
- Ainscow, M., & Miles, S. (2008). Making education for all inclusive. *Prospects*, 38(1), 15–34.
<https://doi.org/10.1007/s11125-008-9055-0>
- Al-Azawei, A., Serenelli, F., & Lundqvist, K. (2016). Universal design for learning (UDL): A content analysis of peer-reviewed journals. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 16(3), 39–56.
<https://doi.org/10.14434/josotl.v16i3.19295>
- Amor, A. M., Hagiwara, M., Shogren, K. A., Thompson, J. R., Verdugo, M. Á., Burke, K. M., & Aguayo, V. (2019). Attitudes towards inclusive education: A systematic review. *International Journal of Educational Research*.
<https://doi.org/10.1016/j.ijer.2019.01.007>
- Bell, S. (2010). *Project-Based Learning for the 21st century: Skills for the future*. *The Clearing House*.
<https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Burgstahler, S. (2015). *Universal design in higher education: From principles to practice*. Harvard Education Press.
- Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). Effective teacher professional development. *Learning Policy Institute*.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif*. Jakarta: Depdiknas.

- Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development. *Educational Researcher*, 38(3), 181–199.
<https://doi.org/10.3102/0013189X08331140>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning? <http://tecfa.unige.ch/tecfa/publicat/dil-papers-2/Dil.7.1.14.pdf>
- Epstein, J. L. (2011). School, family, and community partnerships. *Phi Delta Kappan*, 92(3), 81–96.
- Fitriani, F., Hasanah, U., & Wahyudi, A. (2021). The role of social studies education in developing students' social attitudes. *Journal of Social Studies Education Research*, 12(3), 45–60.
- Florian, L., & Black-Hawkins, K. (2011). Exploring inclusive pedagogy. *Cambridge Journal of Education*, 41(4), 495–510. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2011.625076>
- Florian, L., & Rouse, M. (2009). The inclusive practice project in Scotland. *Teaching and Teacher Education*, 25(4), 594–601.
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2009.02.003>
- Forlin, C., & Chambers, D. (2011). Teacher preparation for inclusive education. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*, 39(1), 17–32.
<https://doi.org/10.1080/1359866X.2010.540850>
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential. *The Internet and Higher Education*.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2004.02.001>
- Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education*. <https://doi.org/10.14221/ajte.2016v41n3.3>

- Gulikers, J. T. M., Bastiaens, T. J., & Kirschner, P. A. (2004). A five-dimensional framework for authentic assessment. *Educational Technology Research and Development*, 52(3), 67–86. <https://doi.org/10.1007/BF02504676>
- Hall, T. E., Meyer, A., & Rose, D. H. (2012). *Universal design for learning in the classroom*. Harvard Education Press.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies. *Hawaii International Conference on System Sciences*. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>
- Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 820–831. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.011>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan pembelajaran inklusif*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ketterlin-Geller, L. R., & Johnstone, C. (2006). Accommodations for students with disabilities in assessment. *Assessment for Effective Intervention*, 31(3), 163–177. <https://doi.org/10.1177/15345084060310030501>
- Kolb, A. Y., & Kolb, D. A. (2005). Learning styles and learning spaces. *Academy of Management Learning & Education*. <https://doi.org/10.5465/amle.2005.17268566>

- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2006). Technological pedagogical content knowledge. *Teachers College Record*. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Penyandang Disabilitas.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). 21st century competences. *Journal of Curriculum Studies*. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>
- Yusof, N., et al. (2019). The effectiveness of infographics in education. *International Journal of Instruction*, 12(1), 13–28.

“Kelas inklusif mengajarkan bahwa setiap peserta didik memiliki hak yang sama untuk belajar, berkembang, dan memperoleh kesempatan pendidikan yang bermakna.”

BAB XIII

TANTANGAN *SOCIETY* 5.0 PADA PEMBELAJARAN IPS

Hajrani, S.Pd.,Gr.

Perkembangan teknologi digital telah membawa dunia memasuki era *Society* 5.0, yaitu konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dengan dukungan teknologi canggih seperti *Artificial Intelligence* (AI), *Internet of Things* (IoT) dan big data. Era *Society* 5.0 merupakan kelanjutan dari *Society* 4.0 yaitu era digital menjadi fase penyempurnaan, di mana teknologi tidak hanya digunakan, tapi dimanfaatkan untuk kesejahteraan manusia dan ini menunjukkan level tertinggi dalam evolusi peradaban modern saat ini.

Society 5.0 membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), perubahan ini menghadirkan peluang sekaligus tantangan. Tantangan seperti keterbatasan kompetensi digital guru, akses teknologi dan metode pembelajaran yang masih konvensional perlu ditingkatkan menyesuaikan dengan perkembangan dunia digital dan teknologi modern yang semakin maju.

IPS sebagai mata pelajaran yang membahas kehidupan sosial, ekonomi dan budaya harus mampu beradaptasi agar tetap relevan dengan kebutuhan zaman. Namun pada kenyataannya banyak guru dan peserta didik yang masih menghadapi berbagai kendala dalam mengintegrasikan teknologi dan pendekatan pembelajaran modern ke dalam proses pembelajaran IPS. Dengan strategi yang tepat, pembelajaran IPS dapat menjadi lebih relevan, inovatif, dan mampu membentuk peserta didik yang kritis serta siap menghadapi tantangan masa depan.

A. Konsep *Society 5.0*

Society 5.0 merupakan konsep yang diperkenalkan oleh Jepang yang menekankan integrasi antara teknologi dan kehidupan manusia. Dalam konsep ini, teknologi tidak menggantikan manusia, tetapi membantu meningkatkan kualitas hidup manusia.

Berdasarkan pemaparan yang diperoleh dari sumber utama Jepang dalam bukunya "*Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society*" Cabinet Office, Japan (2019) tahapan perkembangan masyarakat diantaranya:

1. *Society 1.0*

Tahapan awal ini terjadi kurang lebih 2,5 juta tahun lalu sampai 10.000 SM atau disebut dengan zaman paleolitikum. *Society 1.0* merupakan tahap paling awal dalam perkembangan manusia, di mana manusia hidup secara nomaden (berpindah-pindah) untuk mencari makanan. Sumber kehidupan utama berasal dari berburu hewan dan meramu tumbuhan liar.

Pada masa ini, manusia sangat bergantung pada alam. Mereka belum mengenal teknologi canggih, hanya menggunakan alat sederhana dari batu, kayu dan tulang. Dalam konteks Ilmu Pengetahuan Sosial, keadaan ini menunjukkan awal interaksi manusia dengan lingkungan.

2. *Society 2.0*

Masa ini terjadi sebelum revolusi industri kurang lebih 10.000 SM yaitu abad ke-18. Pada tahap ini, manusia mulai mengalami perubahan besar dengan ditemukannya pertanian dan peternakan. Manusia tidak lagi berpindah-pindah, tetapi mulai hidup menetap dan membangun permukiman.

Kehidupan sosial menjadi lebih kompleks. Mulai muncul pembagian kerja, kepemilikan lahan, serta sistem ekonomi dan pemerintahan sederhana. Peradaban besar

seperti Mesir, Mesopotamia dan Cina berkembang pada masa ini.

3. *Society 3.0*

Masa ini ditandai oleh Revolusi Industri terjadi kurang lebih pada abad ke-18 sampai pertengahan abad ke-20. Tahap ini ditandai dengan munculnya mesin dan industrialisasi yang menggantikan tenaga manusia. Produksi dilakukan secara massal di pabrik, sehingga meningkatkan efisiensi dan output.

Urbanisasi mulai terjadi besar-besaran karena masyarakat berpindah ke kota untuk bekerja di sektor industri. Perubahan ini juga memunculkan berbagai masalah sosial seperti kesenjangan ekonomi dan eksploitasi tenaga kerja.

4. *Society 4.0*

Terjadi pada akhir abad ke-20 atau awal abad ke-21 antara tahun 1980 sampai tahun 2016. *Society 4.0* ditandai dengan kemajuan teknologi informasi seperti komputer, internet dan digitalisasi. Informasi menjadi aset paling berharga dalam kehidupan manusia. Komunikasi menjadi sangat cepat tanpa batas ruang dan waktu. Ekonomi berbasis digital mulai berkembang, seperti *e-commerce*, media sosial dan pekerjaan berbasis teknologi.

5. *Society 5.0*

Tahapan ini mulai diperkenalkan sejak tahun 2016 sampai sekarang dan masa depan. *Society 5.0* merupakan konsep masyarakat modern yang mengintegrasikan teknologi canggih ke dalam kehidupan manusia. Berbeda dengan *Society 4.0* yang berfokus pada teknologi, *Society 5.0* lebih menekankan pada manusia sebagai pusat pengendali (*human-centered*) dan teknologi digunakan untuk membantu menyelesaikan masalah sosial seperti pendidikan, kesehatan dan kemiskinan. *Society 5.0* menjadi tahap

paling kompleks karena menggabungkan teknologi dan nilai kemanusiaan.

B. Karakteristik Pembelajaran IPS di Era *Society* 5.0

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada era *Society* 5.0 mengalami transformasi yang signifikan. Tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan kompetensi abad 21 yang mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan.

Menurut Sukmawati, A., et al. (2023), karakteristik pembelajaran IPS di era *Society* 5.0 diantaranya:

1. Berbasis teknologi digital (*digital-based learning*)
Pembelajaran IPS di era *Society* 5.0 tidak terlepas dari penggunaan teknologi digital seperti Learning Management System (LMS), video pembelajaran, simulasi, dan platform interaktif.
Guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi secara menarik, memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan menghubungkan konsep IPS dengan realitas global.
2. Berorientasi pada Keterampilan Abad 21
Siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu menganalisis masalah sosial, memberikan solusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Dalam pembelajaran IPS menekankan pada pengembangan 4C *Skills*:
 - a. 1 *Critical Thinking* (berpikir kritis)
 - b. *Creativity* (kreativitas)
 - c. *Collaboration* (kolaborasi)
 - d. *Communication* (komunikasi)
3. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)
Ilmu Pengetahuan Sosial sangat relevan dengan pendekatan berbasis masalah karena materi yang dipelajari berkaitan langsung dengan kehidupan sosial

misalnya kemiskinan, pengangguran, globalisasi. Dalam pembelajaran berbasis masalah peserta didik diajak untuk mengidentifikasi masalah, menganalisis penyebab, memberikan solusi berbasis data. Hal ini sejalan dengan tuntutan *Society 5.0* yang menekankan *problem solving* berbasis teknologi dan data.

4. Kontekstual dan Berbasis Kehidupan Nyata (*Contextual Learning*)

Menurut Kusuma et al. (2024), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial akan lebih efektif jika dikaitkan dengan realitas sosial yang dialami siswa. Materi IPS harus dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar lebih bermakna. Materi pembelajaran sebaiknya mengaitkan materi ekonomi dengan usaha kecil dan menengah dan menghubungkannya dengan kehidupan lingkungan sekitar siswa.

5. Integrasi Nilai Humanistik dan Karakter

Menurut Muzakir et al. (2023), IPS memiliki peran penting dalam membangun karakter dan kewirausahaan siswa. Inilah yang menguatkan pernyataan bahwa pembelajaran IPS berperan dalam membentuk karakter, menanamkan nilai sosial dan mengembangkan empati serta tanggung jawab sosial. Sehingga meskipun berbasis teknologi, *Society 5.0* tetap menekankan nilai kemanusiaan (*human-centered*)

6. Kolaboratif dan Interaktif

Pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah (*teacher-centered*), tetapi melibatkan peran peserta didik dengan berbagai metode interaktif misalnya diskusi kelompok, proyek kolaboratif, presentasi interaktif agar peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ini penting karena dunia kerja di era *Society 5.0* menuntut kemampuan bekerja dalam tim.

7. Berbasis Literasi Digital dan Informasi

Peserta didik diharapkan mampu mencari informasi yang valid dalam menganalisis data, menghindari hoaks

dan bijak dalam menggunakan media sosial. Dalam era banjir informasi, kemampuan literasi digital menjadi sangat penting dalam pembelajaran IPS.

C. Tantangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Era *Society 5.0*

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter, berpikir kritis dan mengatasi solusi sosial. Pada era *Society 5.0* saat sekarang ini menuntut pendidikan yang *human-centered* yang terintegrasi dengan teknologi berbasis teknologi digital. Namun, tantangan yang muncul adalah belum meratanya kemampuan digital guru dan fasilitas sekolah (Amri, H., Safitri, D., & Sujarwo. (2024).

Dari beberapa buku dan kajian jurnal, adapun beberapa tantangan dalam pembelajaran IPS di era *Society 5.0* yaitu:

1. Keterbatasan Kompetensi Digital Guru
Banyak guru belum memiliki kemampuan optimal dalam menggunakan teknologi pembelajaran.
2. Akses Teknologi yang Tidak Merata
Tidak semua sekolah memiliki fasilitas seperti internet stabil dan perangkat digital.
3. Kurangnya Inovasi dalam Pembelajaran
Pembelajaran IPS masih cenderung konvensional.
4. Rendahnya Kemampuan Berpikir Kritis Siswa
Siswa terbiasa menerima informasi tanpa analisis mendalam.
5. Pengaruh Negatif Teknologi
Seperti penyebaran hoaks, kecanduan gadget dan kurangnya interaksi sosial.
6. Kesenjangan antara Kurikulum dan Kebutuhan Zaman
Materi pembelajaran terkadang belum relevan dengan perkembangan global.

D. Solusi Menghadapi Tantangan

Upaya menghadapi tantangan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada era *Society* 5.0 memerlukan pendekatan yang komprehensif, melibatkan guru, siswa, serta dukungan sistem pendidikan. Adapun solusi yang dapat ditempuh antara lain:

1. Peningkatan Kompetensi Guru

Peningkatan kompetensi guru merupakan faktor utama dalam keberhasilan pembelajaran di era digital. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi, tetapi juga memiliki kompetensi pedagogik digital.

Pelatihan digital dan workshop penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk a) Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran, b) Mengembangkan kreativitas dalam penyampaian materi, c) Mengintegrasikan teknologi dengan strategi pembelajaran

Menurut penelitian Amri et al. (2024), rendahnya literasi digital guru menjadi salah satu hambatan utama dalam implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan demikian, pelatihan berkelanjutan sangat diperlukan agar guru mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan.

2. Pemanfaatan Teknologi Secara Optimal

Pemanfaatan teknologi tidak hanya sebatas penggunaan perangkat, tetapi juga bagaimana teknologi tersebut mampu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Penggunaan platform pembelajaran online (LMS) dan media interaktif seperti video, simulasi, serta aplikasi pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa menyajikan materi secara lebih kontekstual, memfasilitasi pembelajaran mandiri

Teknologi dalam *Society* 5.0 berfungsi sebagai alat untuk memecahkan masalah pembelajaran, bukan sekadar pelengkap. Sukmawati et al. (2023)

menyatakan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar..

3. Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif
Metode pembelajaran inovatif seperti *Project-Based Learning* (PjBL) dan *Problem-Based Learning* (PBL) sangat relevan dalam pembelajaran IPS. Melalui metode ini, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, belajar melalui pengalaman langsung, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah Menurut Kusuma et al. (2024), pendekatan berbasis masalah membantu siswa memahami realitas sosial secara lebih mendalam dan aplikatif. Hal ini penting karena *Society* 5.0 menuntut siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu memberikan solusi terhadap permasalahan sosial.
4. Penguatan Literasi Digital Siswa
Literasi digital menjadi kompetensi penting di era banjir informasi. Siswa harus memiliki kemampuan untuk mengakses dan mengevaluasi informasi secara kritis, membedakan informasi yang valid dan hoaks dan menggunakan teknologi secara bijak. Selain itu, edukasi tentang etika digital juga diperlukan agar siswa memahami tanggung jawab dalam penggunaan media sosial dan menghindari penyebaran informasi yang tidak benar.
Muzakir et al. (2023) menegaskan bahwa pendidikan IPS memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kesadaran digital siswa. Dengan literasi digital yang baik, siswa dapat menjadi pengguna teknologi yang cerdas dan bertanggung jawab.
5. Kolaborasi antara Sekolah dan Pemerintah
Kolaborasi antara sekolah dan pemerintah sangat penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran di era *Society* 5.0.

Bentuk kolaborasi meliputi: a) Penyediaan sarana dan prasarana (internet, perangkat digital), b) Pengembangan kurikulum berbasis teknologi dan c) Pelatihan guru secara berkelanjutan

Tanpa dukungan kebijakan dan fasilitas, inovasi pembelajaran sulit untuk diterapkan secara optimal. Menurut Kamil & Pramudya (2021), kesiapan sistem pendidikan sangat menentukan keberhasilan transformasi menuju *Society* 5.0.

E. Revolusi Pembelajaran *Society* 5.0 Pada Pembelajaran IPS

Pembelajaran IPS sebagai bagian peran penting untuk menciptakan karakter peserta didik tentunya tidak ingin tertinggal perkembangan zaman. Salah satunya mengenali *Society* 5.0 untuk persiapan masa depan sehingga pendidikan tidak kewalahan menghadapi perkembangan zaman. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) selama ini dipandang sebelah mata karena berorientasi pada pendekatan ekspositori dalam mengajarkannya di sekolah. Akan tetapi dalam waktu dekat ini sejak Kurikulum 2013 diterapkan IPS mulai mengeluarkan "taring"-nya. Sebagai bidang studi yang berfokus pada kajian manusia dengan segala permasalahannya tentu ketika Era Disrupsi menjadi sorotan dan persiapan memasuki era Revolusi Industri 5.0 yang sebelumnya adalah Revolusi Industri 4.0, IPS menjadi bidang studi yang diajarkan di sekolah dan Perguruan Tinggi yang dapat memiliki peran untuk berkontribusi dan menyiapkan sumber daya manusia.

Kajian ilmu sosial tidak terlepas dari dinamika masyarakat yang berkembang pada masa ke masa. Perkembangan masyarakat mengakibatkan muncul berbagai fenomena kehidupan yang dapat dipelajari sebagai bagian dari khazanah keilmuan. Kita dapat mempelajari berbagai fenomena yang terjadi di tengah-tengah kita

diantaranya: bencana, kriminalitas, kepariwisataan, politik, kebijakan pemerintah dan adat istiadat. IPS selaku pembelajaran, bukan cuma sekedar melengkapi siswa dengan wawasan yang memberati mereka, melainkan melengkapi mereka dengan wawasan sosial yang bermanfaat yang bisa diaplikasikan dalam kehidupannya setiap hari. Pembelajaran IPS berperan meningkatkan keahlian, paling utama keahlian sosial serta keahlian intelektual. Perihal lain dari guna IPS selaku pembelajaran, ialah meningkatkan atensi serta kepekaan sosial siswa terutama dalam kehidupan di masyarakat serta bermasyarakat. Dalam perkembangan Pendidikan baik dalam pembelajaran IPS ataupun yang lain. Tentunya mengikuti perkembangan guna menghasilkan manusia yang berkualitas. Namun, Pendidikan Indonesia belum selesai dengan industry 4.0 tenaga Pendidikan menghadapi pembelajaran online mulai awal tahun 2020 hingga masa pemulihan saat ini. Jepang mulai memperkenalkan *Society* 5.0 sejak tahun 2019 hingga sekarang yang memungkinkan negara Indonesia butuh tenaga ekstra dalam beradaptasi. *Society* 5.0 sendiri adalah masyarakat informasional yang dibangun di atas *Society* 4.0 yang bertujuan untuk mewujudkan kesetaraan kesejahteraan masyarakat di dunia. Di mana dunia maya dan dunia nyata tidak lagi memiliki perbedaan. Kalau industri 4.0 manusia dapat bertukar informasi lewat internet, pada masa *Society* 5.0 manusia sudah mampu melakukan aktivitas apapun dengan berbagai teknologi.

Mengingat teknologi saat ini sangat berkembang pesat, sehingga pendidikan perlu dalam penyesuaian. Peran pendidikan adalah upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan untuk peran mereka di masa depan. Pendidikan merupakan upaya yang dirancang oleh pemerintah untuk mencerdaskan dan memajukan bangsa. Suatu negara dapat dikatakan maju jika negara tersebut mengutamakan

pendidikan, karena tanpa pendidikan suatu bangsa tidak akan memiliki kemampuan untuk mengelola kekayaan alam, bahkan jika putra putri Indonesia tidak memiliki keterampilan yang memadai dikhawatirkan akan menjadi kendala terhadap pembangunan nasional. Hal ini diperkuat dengan fakta bahwa beberapa negara maju berkembang pesat bukan karena memiliki sumber daya alam yang melimpah tetapi juga didukung oleh kecerdasan, disiplin, dan etos kerja masyarakatnya. Maka dari itu Pendidikan Indonesia harus mampu mengali potensinya sehingga kesenjangan tidak berlangsung dalam negara. Kemudian Pembelajaran IPS adalah salah satu pembelajaran yang mengali potensi peserta didik. Lewat pembentukan karakter yang ditanamkan, peserta didik dapat mengenali potensinya sehingga dapat mengantarkan peserta didik untuk mencapai kepribadian yang baik dan mengapai cita-citanya. Pembelajaran IPS termasuk dalam kelompok kewarganegaraan dan kepribadian, serta kelompok ilmu pengetahuan dan teknologi. Kelompok kewarganegaraan dan kepribadian bertujuan untuk meningkatkan kesadaran dan wawasan peserta didik tentang status, hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta meningkatkan kualitasnya sebagai manusia. Kesadaran dan wawasan tersebut meliputi wawasan kebangsaan, semangat dan patriotisme bela negara, penghormatan terhadap hak asasi manusia, pluralisme bangsa, pelestarian lingkungan, kesetaraan gender, demokrasi, tanggung jawab sosial, ketaatan pada hukum, dan sikap sosial dan perilaku. korupsi, kolusi dan nepotisme. Kemajuan teknologi ialah perihal yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan ini. Perkembangan teknologi secara garis besar sudah mempengaruhi seluruh pandangan kehidupan, baik dalam aspek ekonomi, politik, seni serta budaya apalagi dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut wajib melaksanakan inovasi yang menyeluruh, maksudnya seluruh fitur dalam sistem

pembelajaran mempunyai kedudukan serta jadi aspek yang amat mempengaruhi dalam kesuksesan sistem pembelajaran. Mulai dari kreator kebijakan, guru, peserta didik, kurikulum, seluruh elemen pendidikan mempunyai kedudukan berarti. Inovasi pembelajaran memberikan banyak kemudahan, sekaligus cara-cara terkini dalam melaksanakan kegiatan manusia sehari-hari. Khususnya di aspek teknologi, masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang diperoleh dari inovasi-inovasi yang sudah dihasilkan dari berbagai kalangan. Kemajuan revolusi industri 4.0 pula akrab kaitannya dengan sebutan Alih bentuk Digital

Alih bentuk digital sendiri dimaknai selaku pergantian yang disebabkan oleh aplikasi teknologi digital di segala aspek kehidupan masyarakat. Dewasa ini, berbagai macam keinginan orang sudah banyak mempraktikkan dukungan internet serta dunia digital selaku sarana interaksi serta bisnis. Kelebihan digital bisa diamati pada aspek teknik elektro, teknik mesin, teknik kimia, teknik informatika serta aspek teknik yang lain yang bisa memajukan pembangunan negeri, mengenai hal ini berarti perlu dikuasai oleh sumber daya manusia Indonesia. Tetapi bagi Gerd Leonhard seseorang futuris jerman, secara garis besar era digitalisasi pada Revolusi Industri 4.0 akan menyingkapkan hampir 1-1,5 miliar profesi sepanjang 2015-2025 sebagai dampak tergantikannya posisi manusia dengan mesin otomatis. Kemudian pembelajaran IPS berbasis industri 4.0 belum kita tuntaskan di seluruh pelosok negeri. Zaman kembali menyuguhkan perkembangan *Society* 5.0. Yakin dan percaya bahwa banyak pelaku pendidikan atau bahkan masyarakat mempertanyakan, apakah kita atau negara Indonesia sanggup menyambut itu? Ataukah justru sebaliknya tersungkur dan terkatung-katung menghadapi *Society* 5.0.(Wulandari 2012) Rancangan *Society* 5.0 merupakan penyempurnaan dari rancangan terdahulu. Di mana yang kita tahu, *Society* 1.0 kala orang sedang dalam

masa berburu dan memahami tulisan, *Society* 2.0 merupakan masa pertanian di mana orang telah terbiasa bercocok tanam, *Society* 3.0 telah merambah masa industri, di mana orang telah mulai memakai mesin untuk menolong kegiatan sehari-hari. Dikala ini *Society* 4.0, orang memahami komputer dengan adanya internet serta *Society* 5.0 ialah masa di mana seluruh teknologi merupakan bagian dari manusia itu sendiri, internet tidak hanya dipakai untuk bertukar informasi namun untuk menjalani kehidupan. Pada *Society* 5.0 di mana bagian kuncinya adalah manusia mampu membuat nilai baru lewat kemajuan teknologi, bisa mengurangi kesenjangan masyarakat serta permasalahan ekonomi di era akan datang. Kelihatannya susah diterapkan di negara berkembang sekelas Indonesia, tetapi bukan berarti tidak dapat dicoba sebab saat ini Jepang sudah meyakinkannya selaku negara dengan teknologi tercanggih. Rancangan resolusi Industrial 4.0 serta *Society* 5.0 sesungguhnya tidak mempunyai banyak perbandingan, tetapi rancangan *Society* lebih fokus pada kondisi manusia. Bila revolusi industri 4.0 memakai AI, serta intelek ciptaan selaku bagian kuncinya, sebaliknya *Society* 5.0 memakai teknologi modern, cuma memercayakan manusia selaku bagian kuncinya. Apa yang mampu terpikirkan ketika menyambut *Society* 5.0? berbicara pendidikan Indonesia, apakah pelaku pendidikan siap menyambutnya?. Sedangkan prasarana penunjang belum memadai. Apalagi dalam pembelajaran IPS, masa industri 4.0 peserta didik sedikit dari mereka memilih main gadget dibanding melakukan interaksi sosial dan bersosialisasi di masyarakat. Tidak ada yang bisa menjamin untuk membatasi atau menyediakan pagar untuk seseorang mengakses internet.

Kemudian Pembelajaran IPS akan menyesuaikan lagi dengan *Society 5.0*. dalam komponen kurikulum IPS tentunya harus dikuasai oleh pelaku pendidikan sesuai bidangnya agar pembelajaran IPS yang sifatnya memiliki peran penting untuk peserta didik dapat tercapai. Melalui *Society 5.0*. kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) akan mentransformasi big data pada seluruh sendi kehidupan serta *The Internet of Things* akan menjadi suatu kearifan baru, yang akan didedikasikan untuk meningkatkan kemampuan manusia membuka kesempatan-kesempatan bagi kemanusiaan. Transformasi ini akan memberikan kemudahan manusia sehingga dapat melewati kehidupan yang lebih bermakna. Secara sederhana, *Society 5.0* dimaksudkan sebagai suatu konsep masyarakat yang berfokus pada manusia (*human-centered*) dengan menggunakan platform teknologi (*technology based*).

Daftar Pustaka

- Amri, H., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). *Tantangan pembelajaran IPS berbasis digital di era Society 5.0. Indonesian Journal on Education.*
- Amri, H., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). *Tantangan pembelajaran IPS berbasis digital di era Society 5.0. Indonesian Journal on Education (IJoEd)*, 1(3), 288–293. <https://doi.org/10.70437/ijoed.v1i3.125>
- Cabinet Office Japan. (2019). *Society 5.0: Aiming for a new human-centered Society. Sumber dari Buku dua penulis*
- Fukuyama, M. (2018). *Society 5.0: Aiming for a new human-centered Society.*
- Gerber, A., & Hinkelmann, K. (Eds.). (2021). *Society 5.0: First international conference 2021 proceedings.* Springer.
- Kamil, N. M., & Pramudya, G. A. (2022). *Transformasi kurikulum pendidikan IPS dalam kesiapan menyambut era Society 5.0. JIPSINDO*, 3(2), 122–143. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v3i2.48356>,
- Kislev, E. (2022). *Relationships 5.0: How AI, VR, and robots will reshape our emotional lives.* Oxford University Press.
- Kravets, A. G., Bolshakov, A. A., & Shcherbakov, M. (2021). *Society 5.0: Cyberspace for advanced human-centered Society.* Springer.
- Kusuma, I. P. W. A., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). *Analisis pembelajaran IPS dalam pendidikan di sekolah dasar: Era Society 5.0. Jurnal Pendas.*
- Maftuchin, M., Aransyah, A., & Kusuma, F. A. (2025). *A study of IPS teachers facing the challenges of diffusion of learning innovations based on the era of Society 5.0. Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 10(1), 163–172. <https://doi.org/10.33394/jtp.v10i1.14170>.

- Maftuchin, M., et al. (2024). *IPS teachers facing challenges in Society 5.0. Jurnal Teknologi Pendidikan.*
- Mira, A. N. S., et al. (2022). *Revolusi pendidikan di era Society 5.0. Jurnal Pendidikan Transformatif.*
- Mira, A. N. S., Putri Mahya, A. F., & Santoso, G. (2022). *Revolusi pendidikan di era Society 5.0: Pembelajaran, tantangan, peluang, akses, dan keterampilan teknologi. Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT), 1(2), 18–28.*
<https://doi.org/10.9000/jpt.v1i2.508>.
- Muzakir, M., Sutajaya, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2023). *Peran pendidikan IPS dalam membangun karakter dan kewirausahaan siswa di era Society 5.0. Tirai Edukasi.*
- Purnomo, Y., & Herwin. (2021). *Educational innovation in Society 5.0 era: Challenges and opportunities.* Routledge. *Sumber dari Buku dua penulis*
- Shiroishi, Y., Uchiyama, Y., & Suzuki, H. (2018). *Society 5.0: For human security and well-being.*
- Srinivasa, K. G., Siddesh, G. M., & Manisekhar, S. R. (2022). *Society 5.0: Smart future towards enhancing the quality of Society.* from Springer. . *Sumber dari Jurnal lebih dari tiga penulis*
- Sukmawati, A., et al. (2023). *Perkembangan pendidikan dan pembelajaran era Society 5.0.* from *Jurnal Hijri.*
- Suyatno. (2024). *Relevansi pendidikan dalam menghadapi smart Society 5.0.* from *Jurnal Basicedu.*

“Di tengah arus digitalisasi, pembelajaran IPS harus mampu menanamkan nilai empati, etika, dan kesadaran sosial kepada peserta didik.”

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Ghina Azhzhahra Dhiyaulrizq, S.Pd. lahir di Makassar pada 2 Oktober 2000. Menempuh pendidikan dasar di SDN Mangkura 2, lalu melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 3 Makassar, dan pendidikan menengah atas di SMAN 11 Makassar. Cita citanya ingin menjadi pendidik menjadi alasan melanjutkan pendidikannya ke jenjang Strata Satu di Universitas Negeri Makassar Program Studi Pendidikan Akuntansi. Karya ini merupakan salah satu bentuk kontribusi penulis dalam pengembangan ilmu pengetahuan sosial, penulis berharap akan terus berkarya dan bermanfaat bagi masyarakat luas.



Sri Wahyuni Juika, S.Pd. Penulis merupakan mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Makassar sejak tahun 2025. Lahir di kota Barru, Sulawesi Selatan pada tanggal 04 Mei 2002. Merupakan anak pertama dari ayah Kaharuddin dan ibu Jusriah, S. Penulis terdaftar sebagai mahasiswa program studi Pendidikan Akuntansi Strata Satu (S-1) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Makassar.



Rezky Dwika Dana Putri, S.Pd. Penulis merupakan seorang pendidik yang menaruh perhatian besar pada pengembangan kualitas Pendidikan di Indonesia. Lahir dengan semangat untuk mencerdaskan bangsa, ia menuntaskan pendidikan sarjananya di **Universitas Negeri Makassar**, yang kemudian menjadi landasan kuat bagi perjalanan karier akademiknya. Sejak tahun 2019, penulis telah mendedikasikan dirinya sebagai Guru Produktif pada kompetensi keahlian **Akuntansi dan Keuangan Lembaga (AKL) di SMK Negeri 1 Bantaeng**. Dalam kesehariannya di SMK Negeri 1 Bantaeng, ia aktif mengeksplorasi berbagai inovasi pedagogis, termasuk penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) untuk mengasah daya kritis siswa dalam menghadapi tantangan ekonomi di era digital.



Hadaniah, [S.ST.](#) Gr. Lahir Di Bantaeng, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Anak pertama dari dua bersaudara. Tahun 2024 dipindahkan di salah satu SMK Negeri di Jenepono. Sejak Corona tahun 2020 Aktif kegiatan sosial yakni Mendirikan Yayasan Pendidikan yang menaungi rumah Quran Azzahra sebagai wadah belajar khususnya mengaji bagi anak-anak yang kurang mampu tanpa dipungut biaya. Selain itu aktif *travelling* keliling Indonesia, sudah pernah juga ke luar negeri.



Putri Maulidyana Takbir, S.Pd. Penulis merupakan mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Makassar sejak tahun 2025. Lahir di kota Bone, Sulawesi Selatan pada tanggal 06 Mei 2003. Merupakan anak ke Dua dari empat bersaudara dari Ayah H.Takbir dan Ibu Hj.Cahaya, S.Pd. Menempuh pendidikan di salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang berada di Kota Makassar yakni Universitas Negeri Makassar (UNM) pada jurusan Ilmu Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1).



Ahmad Iqbal, S.Pd. adalah seorang pendidik. Menempuh pendidikan dasar di SDN 329 Palamarae, melanjutkan ke SMPN 1 Bulukumba, dan menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Bulukumba. Ketertarikannya pada dunia pendidikan membawanya melanjutkan studi Strata Satu (S1) di Universitas Negeri Makassar. Ahmad Iqbal aktif sebagai guru di SMKN 1 Bantaeng. Pengalamannya sebagai pendidik mendorongnya untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam menciptakan metode yang lebih interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era modern. Ia juga memiliki ketertarikan pada pengembangan media pembelajaran serta pendekatan berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.



Fitri Wulandari, S.Ak. Penulis lahir pada tanggal 10 Oktober 2000. Anak kedua dari enam bersaudara, dari pasangan Bapak Lukman dan Ibu Jusni. Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, saya melanjutkan studi pada Program Studi Akuntansi Murni di Universitas Negeri Makassar. Pendidikan di bidang akuntansi memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pengelolaan keuangan, analisis ekonomi, serta kemampuan berpikir sistematis dalam memecahkan berbagai persoalan. Melalui perjalanan pendidikan yang telah ditempuh, saya berharap dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, khususnya dalam bidang pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan. Saya percaya bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan karakter sekaligus sarana untuk menciptakan perubahan yang lebih baik di masa depan.



Nur Atia, S.Pd. Penulis merupakan mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Makassar sejak tahun 2025. Lahir di kota Soppeng, Sulawesi Selatan pada tanggal 11 Januari 2002. Merupakan anak ke empat dari lima bersaudara dari Ayah Musliadi dan Ibu Nur Alam, Tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikannya di salah satu Perguruan Tinggi Negeri yang berada di Kota Makassar yakni Universitas Negeri Makassar (UNM) pada jurusan Ilmu Ekonomi Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1).



Nurhayati, S.Pd. lahir di Jeneponto pada tanggal 06 Maret tahun 2003, anak ketiga dari Samsia dan Malik. Pada tahun yang 2021 terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Negeri Makassar Fakultas Ekonomi Dan Bisnis program studi Pendidikan Ekonomi.



Septiana Anugrah, S, S.Pd. Penulis lahir di Bantaeng, Sulawesi Selatan pada tanggal 20 September 2002. Merupakan anak ke-2 dari dua bersaudara dari Ayah Sampe S,sos dan Ibu Suhaeba. Tahun 2020 terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Strata Satu (S-1) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Negeri Makassar.



Suci Nur Amanah, S.Pd. Penulis Lahir di polewali 23 April 2000, Anak sulung dari dua bersaudara Putri dari Bapak Agus, S.Pd.I dan Ibu Darma. Penulis merupakan Guru Ekonomi di salah satu sekolah menengah atas di Sulawesi Barat Polewali Mandar MA AL-ASHRIYAH Bunga-Bunga pada tahun 2024 sampai sekarang. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan Tinggi dan terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi Stara S1. Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Negeri Makassar.



Ismayanti, S.Pd., Gr. Penulis merupakan guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada SMP Negeri 7 Makassar sejak tahun 2022 hingga sekarang. Penulis menyelesaikan Pendidikan S1 prodi Pendidikan Akuntansi di Universitas Negeri Makassar dari tahun masuk 2010 dan lulus tahun 2014. Setelah itu penulis mengikuti program Sarjana Mendidik di daerah 3T (SM-3T) Angkatan VI pada tahun 2016 dengan penempatan Kabupaten Konawe Kepulauan, Sulawesi Tenggara, saat di penempatan SM-3T penulis diberi tugas mengajar di SMA Negeri 1 Wawonii Tengah sebagai guru bidang studi Ekonomi selama 1 tahun. Setelah penulis menyelesaikan program SM-3T, penulis mengikuti Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan SM-3T Angkatan VI berasrama dengan prodi Pendidikan Ekonomi selama 2 semester di tahun 2018, selama mengikuti PPG penulis pernah mengajar sebagai guru PPL bidang studi Ekonomi di SMA Negeri 1 Makassar selama 1 semester. Setelah mengikuti PPG, penulis kemudian mengajar di SD Muhammadiyah 10 Tallo Makassar sebagai guru kelas dari tahun 2019 sampai tahun 2022 dan di SMA Muhammadiyah 5 Makassar dari tahun 2022 sampai 2025 sebagai guru bidang studi Ekonomi.



Hajrani, S.Pd.,Gr. Penulis merupakan guru akuntansi pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Sidenreng Rappang sejak tahun 2007 sampai sekarang. Sebagai seorang yang sepenuhnya mengabdikan dirinya sebagai guru, penulis juga merupakan ketua Lembaga Kursus dan Pelatihan yang didirikan bersama kelompok

masyarakat dibawah naungan Dinas Pendidikan Kabupaten Sidenreng Rappang dan dibawah naungan Dinas Sosial dan Ketenagakerjaan Kabupaten Sidenreng Rappang dengan nama LKP BUNGA tepatnya di Desa Passeno Kecamatan Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang sejak tahun 2009 sampai tahun 2019. Selain itu penulis juga memiliki bisnis dari usaha perorangan dengan menyediakan jasa cetak foto, pengetikan, menjual ATK, menjual hijab dan busana muslimah kondisi baru dan prelove dengan sistem pemasaran online dan offline. Penulis juga tergabung dalam MGMP Akuntansi Bisnis dan Manajemen se-Kabupaten Sidenreng Rappang. Dari berbagai aktifitas sampingan yang penulis lakukan, penulis tetap konsisten mengabdikan diri sebagai pendidik dengan mengikuti berbagai pelatihan dan seminar untuk meningkatkan kompetensi kinerja. Adapun pelatihan bertaraf nasional yang telah dilakukan diantaranya lulus sebagai Guru Profesional pada Pendidikan Profesi Guru yang diselenggarakan oleh Lembaga Pendidik Tenaga Kependidikan (LPTK) Universitas Negeri Makassar Tahun 2023 dan dinyatakan kompeten pada pelatihan *Upskilling* dan *Reskilling* pengembangan dan penguatan guru akuntansi dari Kemendikdasmen (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah) yang diselenggarakan oleh BBPPMPV (Balai Besar Pengembangan Penjamin Mutu Pendidikan Vokasi) Tahun 2025.

PENDIDIKAN IPS DI ERA MODERN

Perkembangan teknologi digital, globalisasi, serta perubahan sosial yang begitu cepat telah membawa tantangan baru dalam dunia pendidikan, khususnya Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Buku Pendidikan IPS di Era Modern hadir sebagai kontribusi akademik untuk menjawab kebutuhan pembelajaran IPS yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan dinamika masyarakat modern.

Buku ini membahas berbagai perspektif tentang transformasi pendidikan IPS di tengah era digital, mulai dari pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, penguatan literasi digital, pengembangan karakter dan kesadaran sosial peserta didik dalam menghadapi perubahan global. Melalui pendekatan teoritis dan praktis, buku ini memberikan gambaran bagaimana IPS tidak lagi hanya dipahami sebagai mata pelajaran hafalan, tetapi sebagai sarana membentuk kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.

Selain itu, buku ini juga mengangkat pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti media digital, virtual learning, serta pendekatan kontekstual yang mampu meningkatkan partisipasi dan pengalaman belajar peserta didik. Dengan bahasa yang sistematis dan mudah dipahami, buku ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi dosen, guru, mahasiswa, peneliti, maupun praktisi pendidikan dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Kehadiran buku ini menjadi wujud komitmen akademik dalam mendorong lahirnya pendidikan IPS yang modern, humanis, dan responsif terhadap perkembangan zaman, sehingga mampu mencetak generasi yang memiliki kepekaan sosial, wawasan global, serta kemampuan beradaptasi di era modern.



Pembelajaran Modern

Memhadirkan konsep dan praktik pembelajaran IPS yang inovatif, adaptif, dan relevan dengan tantangan era digital.



Teknologi & Digitalisasi

Mem bahas pemanfaatan teknologi informasi dan media digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna.



Kehidupan Sosial di Era Modern

Mengulas dinamika kehidupan sosial peserta didik dalam masyarakat modern, termasuk isu-isu sosial kontemporer dan kesadaran global.



Keterampilan Abad 21

Mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif yang menjadi bekal penting dalam menghadapi perubahan global.



Referensi Akademik

Diperuntukkan bagi dosen, guru, mahasiswa, peneliti, dan praktisi pendidikan sebagai sumber referensi ilmiah dan praktis.

