



INOVASI PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL : MENYISIPKAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN

IPS LEARNING INNOVATION IN THE DIGITAL ERA: INVESTIGATION OF TECHNOLOGY IN LEARNING

Hilmi Tazkia¹, Desy Safitri², Sujarwo³

^{1,2,3}Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Negeri Jakarta

Email: hilmitazkiaa21@gmail.com¹, desySafitri@unj.ac.id², Sujarwo@unj.ac.id³

Article Info

Article history :

Received : 25-05-2024

Revised : 27-05-2024

Accepted : 29-05-2024

Published : 31-05-2024

Abstract

Innovation in Social Studies (IPS) education in the digital era opens new opportunities to enhance the effectiveness and relevance of education. This article discusses the concept of integrating technology into IPS learning as an approach to enrich students' learning experiences. With a focus on the use of online learning platforms, data visualization, Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) simulations, and online collaboration, this article explains how technology can be an effective tool for designing dynamic and engaging learning experiences. Furthermore, emphasis is placed on aspects of media literacy, digital information literacy, and adapting technology-based curricula to meet the demands of the digital society. Digital learning resources, interactive assessments, and data security are also considered to ensure the integrity and quality of learning. Through continuous updates and parental involvement, the article underscores that integrating technology into IPS learning can have a positive impact on educational progress in the digital era.

Keywords : Inovasi, IPS, Technology

Abstrak

Inovasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di era digital membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi pendidikan. Artikel ini membahas konsep menyisipkan teknologi dalam pembelajaran IPS sebagai pendekatan yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan fokus pada penggunaan platform pembelajaran online, visualisasi data, simulasi Realitas Virtual (VR) dan Augmented Reality (AR), serta kolaborasi daring, artikel ini menjelaskan bagaimana teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk merancang pembelajaran yang dinamis dan menarik. Selain itu, penekanan diberikan pada aspek literasi media, literasi informasi digital, dan adaptasi kurikulum berbasis teknologi untuk memenuhi tuntutan masyarakat digital. Sumber daya belajar digital, evaluasi interaktif, dan keamanan data juga diperhatikan untuk memastikan integritas dan kualitas pembelajaran. Melalui pembaruan kontinu dan keterlibatan orang tua, artikel ini menggarisbawahi bahwa menyisipkan teknologi dalam pembelajaran IPS dapat memberikan dampak positif terhadap kemajuan pendidikan di era digital.

Kata Kunci : Inovasi, IPS, Teknologi



PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan terus berlanjut seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat. Era digital bukan sekadar menciptakan perubahan, melainkan membuka lembaran baru untuk mendefinisikan pembelajaran, termasuk dalam ranah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Keterkaitan yang erat antara perkembangan teknologi dan dunia sosial mendorong kita untuk menjelajahi potensi inovasi pembelajaran IPS di era digital dan bagaimana teknologi dapat disisipkan dengan bijak untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Pentingnya pembelajaran IPS yang inovatif di era digital tidak hanya sebatas pada transfer pengetahuan tradisional, melainkan mencakup pengembangan keterampilan kritis, analitis, dan kreatif yang diperlukan untuk beradaptasi dengan dinamika masyarakat global saat ini. Siswa bukan lagi hanya menjadi pemakai pasif informasi, tetapi juga harus menjadi produsen pengetahuan yang mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berkolaborasi.

Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS menjadi kunci untuk membuka peluang baru. Dengan adanya beragam alat dan platform digital, pembelajaran dapat menjadi lebih responsif terhadap gaya belajar siswa, memungkinkan partisipasi aktif, dan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Integrasi teknologi bukan hanya tentang menggantikan buku teks dengan perangkat digital, melainkan menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan adaptif.

Penggunaan platform pembelajaran online menjadi salah satu terobosan signifikan dalam konteks ini. Dengan memanfaatkan platform ini, siswa dapat mengakses sumber daya belajar dari berbagai tempat dan waktu, memberikan fleksibilitas yang lebih besar dalam proses pembelajaran. Ini juga membuka peluang untuk memperluas cakupan materi pembelajaran, mengintegrasikan sumber daya multimedia, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa.

Selain itu, pengembangan konten digital yang menarik dapat menjadi landasan pembelajaran yang lebih atraktif. Visualisasi data, simulasi interaktif, dan multimedia dapat membantu siswa memahami konsep-konsep IPS dengan cara yang lebih konkret dan menyenangkan. Dengan menggabungkan unsur-unsur gamefikasi, pembelajaran IPS tidak hanya menjadi tugas rutin, tetapi juga petualangan intelektual yang menggugah semangat belajar siswa.

Namun, di balik potensi yang tak terbatas, tentu ada tantangan yang perlu diatasi. Dari aksesibilitas teknologi hingga kekhawatiran terkait keamanan dan privasi, penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS perlu dikelola secara bijaksana. Artikel ini akan mengupas lebih lanjut manfaat, tantangan, dan pedoman praktis dalam menerapkan inovasi pembelajaran IPS yang berbasis teknologi. Dengan begitu, kita tidak hanya membuka pintu menuju era pembelajaran IPS yang menginspirasi, tetapi juga relevan dengan kebutuhan masa depan. Mari kita bersama-sama menjelajahi dan meretas jalan ini, membawa pendidikan IPS ke tingkat baru di era digital yang penuh tantangan dan peluang.



METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu penelitian kepustakaan atau studi literatur dimana peneliti mengandalkan berbagai literatur untuk memperoleh data penelitian, Data dan informasi yang mendukung penulisan dikumpulkan dengan melakukan penelusuran pustaka, pencarian sumber-sumber yang relevan yang tentunya saling berkaitan dengan topik yang akan dibahas. beberapa jenis referensi utama yang digunakan adalah jurnal ilmiah berbentuk online dan menggunakan pendekatan kualitatif karena data yang dihasilkan berupa kata atau deskripsi. Penelitian kepustakaan atau penelitian literatur adalah penelitian yang tempat kajiannya adalah pustaka atau literatur. Pada penelitian ini, penelitian dilakukan dengan memanfaatkan kajian-kajian yang mana serupa atau berhubungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN**1. Era Digital**

Kita sudah sampai pada masa dimana hampir semua bidang dimudahkan dengan adanya teknologi, khususnya internet. Orang-orang biasa menyebutnya sebagai era digital, bahkan pemerintah sudah pernah mendaklarasikan keinginannya untuk merevolusi semua industri ke tahapan yang lebih tinggi, yakni Industri 4.0. Era digital, Era digital adalah sebuah masa atau zaman dimana hampir seluruh bidang dalam tatanan kehidupan sudah dibantu dengan teknologi digital. Istilah ini juga bisa di artikan sebagai munculnya teknologi digital yang menggantikan teknologi-teknologi yang sebelumnya sudah digunakan (mekanik dan elektronik analog) oleh manusia. Era digital adalah era yang serba menggunakan teknologi. Salah satu contoh paling dekat dan pastinya semua orang tahu adalah bagaimana internet telah mengubah banyak hal. Tidak hanya bagaimana cara kita dalam berkomunikasi dan berinteraksi, namun juga berhasil memperngaruhi landcape bisnis yang ada di Indonesia, bahkan juga dunia.

2. Teknologi

Teknologi, dalam konteksnya yang paling umum, mencakup penerapan pengetahuan dan keterampilan manusia untuk menciptakan, merancang, dan menggunakan alat, mesin, serta sistem yang bertujuan memecahkan masalah atau memenuhi kebutuhan manusia. Sebagai konsep yang merangkum berbagai inovasi dan penemuan, teknologi memainkan peran sentral dalam kehidupan sehari-hari, mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia sekitar. Dalam aspek yang lebih konkret, teknologi mencakup pengembangan alat dan mesin, perangkat lunak dan aplikasi, kemajuan dalam komunikasi melalui internet, dan peran pentingnya dalam berbagai sektor, seperti robotika, kesehatan, pendidikan, energi, dan keamanan. Perkembangan teknologi yang terus-menerus membentuk pola pikir masyarakat dan memengaruhi dinamika sosial, sementara tantangan seperti etika, keamanan, dan privasi menjadi pertimbangan penting dalam penerapannya.



3. Teknologi dalam pembelajaran

Menyisipkan teknologi dalam pembelajaran adalah pendekatan inovatif yang bertujuan untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses pendidikan. Pendekatan ini tidak hanya mencakup penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga memanfaatkan platform digital, aplikasi, dan alat pembelajaran online untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Penyisipan teknologi dalam pembelajaran dapat membawa sejumlah manfaat signifikan, membuka peluang baru, dan meningkatkan kualitas pendidikan. Saat ini banyak sekali, aplikasi-aplikasi atau program yang dapat digunakan oleh para guru, untuk diterapkan dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik lagi, aplikasi yang dimaksud seperti : quizizz, kahoot, quizlet, wordwall, educandy. Ataupun kita dapat memanfaatkan platform dari google seperti google classroom, google form, google meet, jamboard dan masih banyak lagi aplikasi lainnya.

Aplikasi-aplikasi yang ada tersebut, dalam penerapannya mungkin ada yang sudah menggunakan dan yang pastinya masih ada juga yang belum menggunakan. Namun seiring berjalannya waktu, saya mengharapkan guru-guru yang membaca tulisan ini, agar dapat juga menerapkannya dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing. Dengan harapan nantinya, proses pembelajaran yang kita lakukan dapat memberikan pengalaman yang lebih menarik bagi para siswa.

4. Inovasi pembelajaran ips di era digital

Inovasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di era digital membawa perubahan fundamental dalam proses pendidikan. Era ini menandai transformasi signifikan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Salah satu aspek terpenting dari inovasi ini adalah penggunaan platform pembelajaran online yang interaktif. Melalui platform tersebut, guru dapat mengakses dan menyajikan sumber daya belajar yang beragam, serta merancang aktivitas diskusi, kuis daring, dan materi multimedia untuk merangsang minat dan partisipasi siswa secara aktif.

Visualisasi data dan pemetaan digital menjadi sarana efektif untuk membantu siswa memahami konsep-konsep IPS dengan cara yang lebih konkret. Peta interaktif, grafik, dan alat visualisasi lainnya memberikan dimensi baru pada pembelajaran, memudahkan siswa dalam menyusun dan menganalisis informasi geografis, sejarah, dan ekonomi. Di samping itu, teknologi simulasi Realitas Virtual (VR) dan Augmented Reality (AR) membuka pintu untuk pengalaman belajar yang imersif. Dengan teknologi ini, siswa dapat "mengunjungi" tempat-tempat bersejarah, menghadiri pertemuan internasional secara virtual, atau terlibat dalam simulasi interaktif yang mendalami pemahaman konsep IPS.

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) juga mengalami transformasi melalui digitalisasi. Siswa tidak hanya berkolaborasi secara daring, tetapi juga menggunakan berbagai alat produktivitas digital untuk membuat presentasi multimedia yang kreatif. Selain itu, literasi media dan literasi informasi digital menjadi fokus penting, membantu siswa mengembangkan



keterampilan kritis dalam menilai keakuratan informasi, menyaring konten online, dan berpartisipasi secara bijak dalam era informasi yang berlimpah.

Teknologi juga mendukung kolaborasi antarpelajar dan proyek internasional, menghubungkan siswa dari berbagai belahan dunia untuk berbagi pengalaman dan memahami perspektif global. Sistem pembelajaran adaptif menggunakan teknologi untuk menyesuaikan kurikulum dan materi pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa, memastikan bahwa setiap siswa mendapat tantangan yang sesuai dengan tingkat keterampilan mereka.

Terakhir, pemanfaatan sumber daya digital lokal dan global memperkaya konten pembelajaran. Guru dapat menggabungkan arsip digital lokal dengan sumber daya daring dari museum, perpustakaan, dan lembaga edukatif global. Dengan menerapkan inovasi pembelajaran IPS di era digital, kita tidak hanya menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, tetapi juga merangkul potensi untuk membentuk siswa menjadi individu yang terampil secara digital, kritis secara sosial, dan siap menghadapi kompleksitas dunia modern.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Penyisipan teknologi dalam pembelajaran bukan hanya tentang penggunaan perangkat keras, tetapi juga tentang mengubah pendekatan pembelajaran secara keseluruhan. Penting untuk merancang strategi yang sesuai dengan tujuan pendidikan dan kebutuhan siswa, sambil mempertimbangkan tantangan seperti aksesibilitas teknologi dan pelatihan guru yang memadai.

2. Saran

Dalam menghadapi era digital yang terus berkembang, inovasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis teknologi menjadi sebuah keniscayaan untuk memaksimalkan potensi pendidikan. Pertama-tama, perlu ditekankan pentingnya pengembangan keterampilan digital guru. Guru sebagai agen perubahan perlu diberdayakan dengan pemahaman yang mendalam tentang teknologi dan bagaimana mengintegrasikannya secara efektif dalam konteks pengajaran IPS. Pelatihan dan pengembangan keterampilan digital secara berkala akan meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang inovatif.

Selanjutnya, perencanaan kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi menjadi langkah krusial. Kurikulum harus dirancang sedemikian rupa sehingga penggunaan teknologi tidak sekadar menjadi tambahan, tetapi benar-benar mendukung dan memperkaya konsep-konsep IPS yang diajarkan. Dalam hal ini, teknologi menjadi sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan kompetensi siswa.

Penting juga untuk menekankan pembelajaran aktif dan kolaboratif dengan dukungan teknologi. Model pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung, seperti proyek berbasis kelompok, forum diskusi online, dan kolaborasi daring, akan memungkinkan siswa membangun keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis mereka secara lebih baik.

Evaluasi dan umpan balik yang interaktif adalah aspek penting dalam inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Menggunakan alat digital untuk mengukur pemahaman



siswa secara real-time memungkinkan guru memberikan umpan balik yang lebih cepat dan lebih terarah. Proses evaluasi ini dapat membentuk siklus pembelajaran yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan siswa.

Diversifikasi sumber daya belajar juga merupakan langkah yang diperlukan. Sumber daya belajar digital yang beragam, termasuk materi online, video pembelajaran, dan aplikasi edukatif, dapat menyesuaikan pembelajaran dengan gaya dan preferensi belajar yang berbeda di antara siswa.

Ketika menerapkan teknologi dalam pembelajaran, aspek keamanan data dan privasi perlu diperhatikan dengan cermat. Penetapan kebijakan yang ketat, penggunaan platform yang aman, dan edukasi tentang etika digital menjadi kunci untuk menjaga keamanan informasi pribadi siswa. Tidak kalah pentingnya adalah keterlibatan orang tua dan masyarakat dalam upaya inovasi pembelajaran IPS berbasis teknologi. Memberikan pemahaman kepada orang tua tentang manfaat teknologi dalam pendidikan dapat membangun dukungan yang positif dan memperkuat kolaborasi antara rumah dan sekolah.

Terakhir, pembaruan kontinu berdasarkan umpan balik dari siswa, guru, dan orang tua akan menjadi fondasi kesuksesan inovasi ini. Pembaruan yang berkelanjutan dan penyesuaian berdasarkan umpan balik akan menjaga relevansi dan efektivitas penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran IPS. Dengan menerapkan saran-saran ini, inovasi dalam pembelajaran IPS di era digital dapat menjadi lebih efektif, relevan, dan berdaya guna dalam membentuk kemampuan dan pemahaman siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Sosial

DAFTAR PUSTAKA

- Farida, S. (2015, May). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Inovasi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Jurusan PGSD FIP UNP Tahun 2015* (Vol. 1, No. 1).
- Ibrohim, A., & Pd, S. (2018). *Jejak inovasi pembelajaran IPS: Mengembangkan profesi guru pembelajar*. Penerbit LeutikaPrio.
- Puspitasari, E. (2016). Inovasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(1).
- Penggunaan Teknologi dalam Proses Pembelajaran di Kelas. (2022, November 23). Diambil Kembali dari Kompasiana :
<https://www.kompasiana.com/jkalundang/637d95104addee6196047d55/penggunaan-teknologi-dalam-proses-pembelajaran-di-kelas>
- Mengetahui Arti dan Dampak Era Digitalisasi. (2020, Juli 6). Diambil dari Divedigital :
<https://divedigital.id/apa-itu-era-digital>