

**PENGEMBANGAN SKILLS DALAM PIPS
DI ERA 4.0 DAN SOCIETY 5.0**

(Tugas Mata Kuliah Pendidikan IPS SD)

Dosen Pengampu:

Dr. Mohammad Mona Adha,M.Pd

Dr. Apri Wahyudi,M.Pd



Kelompok 11

Mardian Hadi Suryanto
(2423053019)

**MAGISTER KEGURUAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2025**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan makalah yang berjudul “*Pengembangan Skills dalam Pembelajaran IPS di Era 4.0 dan Society 5.0*”. Makalah ini disusun sebagai salah satu tugas dalam mata kuliah Pendidikan IPS di Sekolah Dasar.

Dalam makalah ini kami mengkaji pentingnya pengembangan keterampilan (skills) yang relevan dengan kebutuhan zaman, khususnya dalam menghadapi tantangan di era Industri 4.0 dan Society 5.0. Melalui pembahasan ini, kami berharap dapat memberikan gambaran tentang bagaimana pembelajaran IPS dapat dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital siswa agar lebih siap menghadapi dunia yang semakin dinamis dan berbasis teknologi.

Semoga makalah ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi yang berguna bagi pembaca, terutama para mahasiswa dan pendidik dalam memahami serta mengimplementasikan pengembangan skills dalam pembelajaran IPS. Kami juga berharap karya ini dapat memberikan kontribusi kecil dalam pengembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam menghadapi tuntutan era digital.

Akhir kata, kami menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyajian makalah ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa senantiasa memberikan petunjuk dan bimbingan kepada kita semua.

Bandar Lampung, Mei 2025

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penulisan.....	4
1.4 Manfaat Penulisan.....	4
BAB II PEMBAHASAN.....	5
2.1 Konsep Dasar Pengembangan Skills.....	5
2.1.1 Devinisi Skills.....	5
2.1.2 Karakteristik Skills di Era 4.0 dan Society 5.....	7
2.2..Pembelajaran IPS di Era 4.0 dan Society 5.0	11
2.2.1 Perubahan Paradigma Pembelajaran IPS.....	11
2.2.2 Integrasi Skills dalam Kurikulum IPS.....	12
2.3 Strategi Pengembangan Skills dalam Pembelajaran IPS.....	14
2.3.1 Pendekatan Pembelajaran Aktif.....	14
2.3.2 Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran.....	16
2.3.3 Penilaian dan Evaluasi Keterampilan.....	17
2.4 Tantangan dalam Pengembangan Skills di PIPS.....	19
2.4.1 Keterbatasan Infrastruktur.....	19
2.4.2 Resistensi terhadap Perubahan.....	20
2.4.3 Kualitas Sumber Daya Manusia.....	21
2.5 Solusi Untuk Mengatasi Tntangan Pengembangan Skills.....	22
2.5.1 Peningkatan Infrastruktur.....	22
2.5.2 Pendampingan dan Pelatihan Guru.....	23
2.5.3 Kolaborasi dengan Stakeholder.....	24
BAB III PENUTUP.....	25
3.1..Kesimpulan.....	25
3.2..Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA.....	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era 4.0, yang sering disebut sebagai revolusi industri keempat, ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat, terutama dalam bidang digitalisasi, otomatisasi, dan internet of things (IoT). Menurut Klaus Schwab dalam bukunya "The Fourth Industrial Revolution" (2016), era ini mengubah cara manusia berinteraksi dengan teknologi dan satu sama lain. Di era ini, banyak sektor industri yang beralih dari proses manual ke otomatisasi, yang mengakibatkan perubahan signifikan dalam struktur pekerjaan dan keterampilan yang dibutuhkan. Misalnya, di sektor manufaktur, penggunaan robot dan AI (Artificial Intelligence) telah meningkatkan efisiensi produksi, tetapi juga mengurangi kebutuhan akan tenaga kerja manusia untuk pekerjaan yang bersifat rutin.

Di sisi lain, Society 5.0 adalah konsep yang diperkenalkan oleh Jepang sebagai respons terhadap tantangan yang dihadapi oleh masyarakat di era 4.0. Menurut laporan dari Cabinet Office Jepang (2019), Society 5.0 bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang inklusif dan berkelanjutan dengan memanfaatkan teknologi canggih untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Dalam Society 5.0, teknologi tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan efisiensi produksi, tetapi juga untuk memenuhi kebutuhan sosial dan lingkungan, seperti kesehatan, pendidikan, dan kesejahteraan masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa ada pergeseran dari fokus pada teknologi semata ke perhatian yang lebih besar terhadap dampak sosial dari teknologi tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan yang semakin kompleks, Kurikulum 2013 diperkenalkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Kurikulum ini menekankan pendekatan yang lebih holistik dan integratif, dengan tujuan agar peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga memiliki sikap dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan abad 21.

Dalam implementasinya, Kurikulum 2013 mendorong penggunaan berbagai strategi, model, metode, dan teknik pembelajaran yang inovatif dan efektif.

Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pengembangan keterampilan menjadi sangat penting. Keterampilan yang dimaksud mencakup kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Menurut laporan World Economic Forum (2020), keterampilan ini menjadi kunci untuk mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan di era 4.0 dan Society 5.0. Pembelajaran IPS yang efektif tidak hanya mengajarkan siswa tentang fakta dan konsep, tetapi juga memfasilitasi mereka untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan yang cepat.

Sebagai contoh, program pendidikan di Finlandia telah berhasil mengintegrasikan pengembangan keterampilan dalam kurikulum mereka. Siswa diajarkan untuk menganalisis isu-isu sosial, berdebat, dan bekerja sama dalam proyek-proyek kelompok. Hasilnya, siswa Finlandia tidak hanya memiliki pengetahuan yang baik tentang IPS, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk berfungsi secara efektif dalam masyarakat yang kompleks dan dinamis (Sahlberg, 2011). Oleh karena itu, pengembangan keterampilan dalam pembelajaran IPS menjadi sangat relevan untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan.

Di Indonesia, relevansi tema tentang era 4.0, Society 5.0, dan pengembangan keterampilan dalam pembelajaran IPS sangat jelas terlihat. Dengan populasi yang besar dan beragam, Indonesia menghadapi tantangan besar dalam mempersiapkan generasi mudanya untuk berkompetisi di tingkat global. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (2021), angka pengangguran di kalangan pemuda mencapai 18,3%, yang menunjukkan perlunya intervensi dalam sistem pendidikan untuk meningkatkan keterampilan dan daya saing mereka. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia juga telah meluncurkan berbagai program untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dan meningkatkan keterampilan abad ke-21. Misalnya, program "Sekolah Penggerak" yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Melalui program ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh

pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja di era digital.

Dalam konteks ini, penting bagi pendidik untuk merancang kurikulum IPS yang tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dan berkontribusi dalam masyarakat yang terus berubah. Dengan demikian, pendidikan IPS di Indonesia dapat berperan sebagai pilar dalam membangun generasi yang siap menghadapi tantangan di era 4.0 dan Society 5.0.

Diharapkan, makalah ini dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya pengembangan keterampilan abad 21 dalam PIPS di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0. Dengan memahami dinamika perubahan global dan tuntutan masyarakat modern, pendidik diharapkan mampu merancang pembelajaran IPS yang inovatif, integratif, dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Selain itu, makalah ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi praktisi pendidikan dalam merespons tantangan zaman melalui pendekatan-pendekatan pembelajaran yang relevan dan kontekstual, guna mempersiapkan generasi muda Indonesia menjadi individu yang adaptif, kompetitif, dan berdaya saing tinggi di tingkat global.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dari makalah ini adalah sebagai berikut.

1. Apa saja skills yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran IPS?
2. Bagaimana cara mengintegrasikan skills tersebut dalam kurikulum IPS?
3. Apa tantangan dan solusi dalam pengembangan skills di era digital?

1.3 Tujuan Penulisan

Makalah ini bertujuan untuk.

1. Mengkaji tantangan dan peluang pembelajaran IPS di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.
2. Menjelaskan pentingnya pengembangan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran IPS untuk mempersiapkan siswa menghadapi perubahan zaman.
3. Memberikan rekomendasi strategi pembelajaran IPS yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

1.4 Manfaat Penulisan

Penyusunan makalah ini memiliki orientasi agar dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoritis: Memperkaya kajian teori dalam pembelajaran IPS, khususnya terkait pengembangan keterampilan abad 21 di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.
2. Manfaat Praktis.
 - a. Bagi Penulis
Makalah ini menjadi sarana untuk memperdalam pemahaman penulis terhadap isu-isu pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, khususnya dalam konteks pembelajaran IPS, serta mengasah kemampuan menulis ilmiah dan berpikir kritis.
 - b. Bagi Mahasiswa
Makalah ini dapat menjadi referensi dalam memahami pentingnya pengembangan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran IPS, serta memberikan wawasan tentang strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman.
 - c. Bagi Dosen
Makalah ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar atau sumber diskusi dalam perkuliahan yang berkaitan dengan inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan integrasi teknologi dalam pendidikan IPS.

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Konsep Dasar Pengembangan Skills

Pengembangan skills atau keterampilan dalam konteks pendidikan mengacu pada proses sistematis untuk membentuk, meningkatkan, dan mengasah kemampuan peserta didik agar mampu menghadapi tantangan kehidupan dan dunia kerja. Skills tidak hanya mencakup keterampilan teknis (hard skills), tetapi juga keterampilan non-teknis (soft skills) seperti komunikasi, berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan kepemimpinan.

2.1.1 Devinisi Skills

1. Soft Skills vs Hard Skills

Dalam konteks pendidikan dan pengembangan karier, istilah "skills" sering kali dibedakan menjadi dua kategori utama: soft skills dan hard skills. Hard skills merujuk pada keterampilan teknis dan pengetahuan spesifik yang dapat diukur, seperti kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak tertentu, penguasaan bahasa asing, atau keterampilan dalam analisis data. Menurut laporan World Economic Forum (2020), hard skills menjadi semakin penting dalam dunia kerja yang berbasis teknologi, di mana keterampilan teknis sangat diperlukan untuk memenuhi tuntutan industri yang terus berkembang.

Di sisi lain, soft skills mencakup keterampilan interpersonal dan intrapersonal yang lebih sulit diukur, seperti komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan kepemimpinan. Dalam laporan yang sama, WEF mencatat bahwa soft skills menjadi semakin krusial, dengan prediksi bahwa 85% dari pekerjaan di masa depan akan membutuhkan keterampilan ini. Di Indonesia, pengembangan soft skills dalam pendidikan IPS sangat penting, mengingat tantangan sosial dan budaya yang kompleks yang dihadapi masyarakat saat ini. Misalnya, kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik dan bekerja dalam tim dapat meningkatkan

efektivitas kolaborasi dalam proyek-proyek sosial yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan.

2. Pentingnya Keterampilan Abad 21

Keterampilan abad 21 mencakup kombinasi dari soft skills dan hard skills yang diperlukan untuk berhasil di dunia yang semakin terhubung dan berbasis teknologi. Menurut UNESCO (2019), keterampilan ini meliputi kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Di Indonesia, pengembangan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran IPS sangat relevan, terutama dalam konteks era 4.0 dan Society 5.0. Era 4.0 ditandai oleh kemajuan teknologi yang pesat, seperti kecerdasan buatan, big data, dan Internet of Things (IoT), yang mengubah cara kita bekerja dan berinteraksi.

Sementara itu, Society 5.0 adalah konsep yang diperkenalkan oleh Jepang, yang menekankan pada integrasi antara teknologi dan masyarakat untuk mencapai kesejahteraan manusia. Dalam konteks ini, pendidikan IPS harus mampu membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk beradaptasi dengan perubahan sosial dan teknologi. Sebuah studi yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% siswa yang merasa siap menghadapi tantangan di era digital. Oleh karena itu, penting bagi kurikulum IPS untuk mengintegrasikan pengajaran keterampilan abad 21 agar siswa dapat bersaing di pasar kerja global.

Pengembangan keterampilan ini juga harus disertai dengan pendekatan yang inovatif dalam pengajaran. Misalnya, pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dapat menjadi metode yang efektif untuk mengasah keterampilan siswa. Dalam proyek ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah nyata yang berkaitan dengan isu-isu sosial, ekonomi, atau lingkungan. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar tentang konsep-konsep IPS, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi yang sangat dibutuhkan di dunia kerja.

Dengan memahami perbedaan antara soft skills dan hard skills serta pentingnya keterampilan abad 21, pendidik di Indonesia dapat merancang strategi pengajaran yang lebih efektif. Hal ini akan membantu siswa tidak hanya dalam memperoleh pengetahuan, tetapi juga dalam mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk sukses di era 4.0 dan Society 5.0. Sebagai contoh, program pelatihan guru yang fokus pada pengembangan keterampilan ini dapat diimplementasikan untuk memastikan bahwa para pendidik memiliki kemampuan yang memadai untuk membimbing siswa mereka.

Secara keseluruhan, pengembangan skills dalam pembelajaran IPS di Indonesia harus menjadi prioritas, terutama dalam menghadapi tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi. Dengan memfokuskan pada pengembangan soft skills dan hard skills, serta keterampilan abad 21, pendidikan IPS dapat berkontribusi pada pembentukan generasi yang siap menghadapi masa depan yang penuh dengan perubahan dan tantangan.

2.1.2 Karakteristik Skills di Era 4.0 dan Society 5.0

Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 menuntut keterampilan yang lebih kompleks dan adaptif. Keterampilan di era ini memiliki beberapa karakteristik utama sebagai berikut:

1. Keterampilan Digital

Keterampilan digital merupakan salah satu karakteristik utama yang harus dimiliki oleh siswa di era 4.0 dan Society 5.0. Dalam konteks pembelajaran IPS, keterampilan ini mencakup kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan efektif. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2021) sekitar 77% penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet, yang menunjukkan pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan digital tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat keras atau perangkat lunak, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memahami dan menganalisis informasi yang diperoleh secara online. Di era informasi, siswa harus mampu memilah dan mengevaluasi sumber informasi yang

ada, terutama dalam konteks pembelajaran IPS yang seringkali berhubungan dengan isu-isu sosial, politik, dan ekonomi. Misalnya, siswa dapat diajarkan untuk menggunakan alat analisis data untuk memahami tren sosial atau memanfaatkan media sosial sebagai platform untuk menyebarkan informasi dan berdiskusi.

Dalam praktiknya, sekolah-sekolah di Indonesia mulai mengadopsi metode pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital. Contohnya, penggunaan platform pembelajaran daring seperti Google Classroom atau Moodle memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran dan berkolaborasi dengan teman sekelas secara real-time. Penelitian yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia (2022) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran digital menunjukkan peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar. Namun, tantangan dalam pengembangan keterampilan digital ini juga tidak bisa diabaikan. Masih ada kesenjangan akses terhadap teknologi di berbagai daerah, terutama di daerah pedesaan. Oleh karena itu, penting bagi pemerintah dan lembaga pendidikan untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi dan pelatihan keterampilan digital. Hal ini dapat dilakukan melalui program-program pelatihan guru dan penyediaan fasilitas teknologi yang memadai di sekolah-sekolah.

Dengan demikian, keterampilan digital menjadi fondasi penting dalam pengembangan skills di era 4.0 dan Society 5.0. Siswa yang memiliki keterampilan ini akan lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin kompetitif dan berbasis teknologi.

2. Keterampilan Kolaboratif

Keterampilan kolaboratif menjadi semakin penting di era 4.0 dan Society 5.0, terutama dalam konteks pembelajaran IPS. Di dunia yang semakin terhubung, kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain, baik dalam tim maupun dalam komunitas yang lebih luas, merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan. Menurut laporan dari *McKinsey Global Institute* (2021), kolaborasi yang efektif dapat meningkatkan produktivitas hingga 25%. Dalam pembelajaran IPS, keterampilan kolaboratif dapat dikembangkan melalui berbagai aktivitas, seperti

proyek kelompok, diskusi kelas, dan kegiatan sosial. Misalnya, siswa dapat diajak untuk melakukan penelitian bersama mengenai isu-isu sosial di lingkungan mereka, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, tetapi juga memperkuat kemampuan mereka untuk bekerja dalam tim. Penelitian yang dilakukan oleh Universitas Gadjah Mada (2022) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek kolaboratif menunjukkan peningkatan dalam keterampilan komunikasi dan empati.

Pentingnya keterampilan kolaboratif juga tercermin dalam pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang semakin populer di kalangan pendidik. Dalam pendekatan ini, siswa diberikan kesempatan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan kolaboratif mereka, tetapi juga mendorong kreativitas dan inovasi. Sebagai contoh, proyek yang melibatkan pengembangan solusi untuk masalah lingkungan dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berkolaborasi dengan berbagai pihak, termasuk masyarakat dan pemerintah. Namun, untuk mengembangkan keterampilan kolaboratif ini, diperlukan lingkungan belajar yang mendukung. Guru berperan penting dalam menciptakan suasana yang kondusif untuk kolaborasi, di mana siswa merasa aman untuk berbagi ide dan berkontribusi. Pelatihan bagi guru dalam mengelola dinamika kelompok dan memfasilitasi diskusi juga sangat penting untuk mencapai tujuan ini.

Secara keseluruhan, keterampilan kolaboratif merupakan aspek yang tidak terpisahkan dari pengembangan skills di era 4.0 dan Society 5.0. Dengan kemampuan untuk bekerja sama, siswa tidak hanya akan lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja, tetapi juga akan menjadi warga negara yang lebih aktif dan berkontribusi dalam masyarakat.

3. Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif

Keterampilan berpikir kritis dan kreatif merupakan dua keterampilan yang saling melengkapi dan sangat dibutuhkan di era 4.0 dan Society 5.0. Keterampilan berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi secara objektif,

mengevaluasi argumen, dan membuat keputusan yang tepat. Sementara itu, keterampilan kreatif mendorong siswa untuk menghasilkan ide-ide baru dan solusi inovatif terhadap masalah yang dihadapi. Dalam konteks pembelajaran IPS, keterampilan berpikir kritis dapat dikembangkan melalui analisis kasus, debat, dan diskusi. Misalnya, siswa dapat diajak untuk menganalisis kebijakan publik dan dampaknya terhadap masyarakat. Melalui proses ini, mereka tidak hanya belajar tentang teori, tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam situasi nyata. Sebuah studi oleh Lembaga Penelitian Pendidikan (2021) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam aktivitas berpikir kritis menunjukkan peningkatan dalam kemampuan analisis dan argumentasi.

Di sisi lain, keterampilan kreatif dapat dikembangkan melalui proyek-proyek yang menantang siswa untuk berpikir di luar batasan konvensional. Misalnya, siswa dapat diminta untuk merancang kampanye sosial yang mengangkat isu-isu penting di masyarakat. Ini tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka, tetapi juga memberikan mereka kesempatan untuk berkontribusi secara positif dalam komunitas. Penelitian yang dilakukan oleh Universitas Negeri Jakarta (2022) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek kreatif menunjukkan peningkatan dalam motivasi dan keterlibatan. Namun, untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Pendekatan yang mengutamakan eksplorasi, diskusi, dan refleksi dapat membantu siswa untuk mengembangkan kedua keterampilan ini. Guru juga perlu dilatih untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa untuk bertanya, berdiskusi, dan berinovasi.

Dengan demikian, keterampilan berpikir kritis dan kreatif menjadi kunci dalam pengembangan skills di era 4.0 dan Society 5.0. Siswa yang memiliki keterampilan ini akan lebih siap untuk menghadapi tantangan di dunia yang terus berubah dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

2.2 Pembelajaran IPS di Era 4.0 dan Society 5.0

2.2.1 Perubahan Paradigma Pembelajaran IPS

Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan konsep Society 5.0 telah mendorong terjadinya perubahan paradigma dalam pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS yang dulunya berfokus pada transfer pengetahuan faktual kini mulai bertransformasi menjadi proses yang lebih dinamis, kontekstual, dan berbasis pengembangan keterampilan.

Adapun beberapa perubahan paradigma dalam pembelajaran IPS di era ini antara lain:

1. Dari Pembelajaran Konvensional ke Digital

Di era 4.0 dan Society 5.0, PIPS mengalami transformasi yang signifikan dari pendekatan konvensional menuju digital. Pembelajaran konvensional, yang biasanya dilakukan melalui metode ceramah dan buku teks, kini mulai ditinggalkan seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Menurut data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, pada tahun 2022, sekitar 70% sekolah telah mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran mereka (Kemdikbud, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan platform digital seperti e-learning, video pembelajaran, dan aplikasi interaktif semakin populer di kalangan pendidik dan siswa.

Perubahan ini tidak hanya mempengaruhi cara penyampaian materi, tetapi juga cara siswa berinteraksi dengan informasi. Dalam konteks IPS, siswa kini dapat mengakses berbagai sumber informasi dari seluruh dunia, yang memungkinkan mereka untuk melakukan penelitian dan analisis yang lebih mendalam. Sebagai contoh, siswa dapat menggunakan aplikasi seperti Google Earth untuk mempelajari geografi dan sosial budaya suatu daerah secara langsung, memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual.

2. Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPS tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga mencakup pengembangan keterampilan kritis dan kreatif siswa. Dengan adanya teknologi, siswa dapat terlibat dalam proyek kolaboratif yang melibatkan pemecahan masalah nyata. Misalnya, penggunaan media sosial untuk kampanye kesadaran sosial dapat menjadi proyek yang melibatkan siswa dalam isu-isu sosial yang relevan, seperti lingkungan, hak asasi manusia, dan keberagaman budaya.

Statistik menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif cenderung memiliki keterampilan berpikir kritis yang lebih baik. Menurut penelitian oleh World Economic Forum (2020), 94% pendidik di seluruh dunia setuju bahwa keterampilan kolaborasi dan komunikasi sangat penting untuk masa depan siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik IPS untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum mereka untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

2.2.2 Integrasi Skills dalam Kurikulum IPS

Dalam era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, Kurikulum IPS dirancang tidak hanya untuk mengembangkan pengetahuan, tetapi juga untuk membekali peserta didik dengan keterampilan (skills) yang esensial agar mampu menghadapi tantangan dunia modern. Integrasi skills dalam kurikulum ini menjadi kunci dalam menciptakan proses pembelajaran yang relevan dan bermakna.

Beberapa keterampilan utama yang diintegrasikan dalam Kurikulum IPS meliputi:

1. Penentuan Kompetensi Dasar

Langkah pertama dalam mengintegrasikan keterampilan dalam Pembelajaran IPS adalah menentukan kompetensi dasar yang sesuai dengan kebutuhan masa kini dan karakteristik peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk menyesuaikan kompetensi dasar secara fleksibel agar relevan dengan tantangan era 4.0 dan Society 5.0. Kompetensi dasar tidak hanya mencakup

penguasaan pengetahuan, tetapi juga keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Kemdikbud, 2021).

Misalnya, dalam pembelajaran sejarah, siswa tidak hanya diarahkan untuk menghafal fakta, tetapi juga diajak untuk menganalisis peristiwa sejarah serta dampaknya pada masyarakat saat ini. Kegiatan seperti diskusi kelompok, presentasi, atau pembuatan video dokumenter yang menghubungkan sejarah dengan isu kontemporer menjadi metode efektif untuk mengembangkan

2. Metode Pembelajaran yang Inovatif

Metode pembelajaran inovatif menjadi kunci dalam mengintegrasikan skills dalam kurikulum IPS. Pendekatan seperti pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dan pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning) dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Dalam konteks IPS, siswa dapat diajak untuk menyelidiki isu-isu sosial di lingkungan mereka dan mencari solusi yang kreatif.

Contoh konkret dari metode ini dapat dilihat pada proyek yang melibatkan siswa untuk melakukan penelitian tentang dampak urbanisasi terhadap masyarakat di sekitar mereka. Siswa dapat melakukan wawancara dengan penduduk setempat, mengumpulkan data, dan menganalisis hasilnya. Hal ini tidak hanya mengembangkan keterampilan penelitian dan analisis data, tetapi juga meningkatkan kesadaran sosial dan empati siswa terhadap kondisi masyarakat.

3. Penggunaan Media dan Sumber Belajar yang Relevan

Penggunaan media dan sumber belajar yang relevan sangat penting dalam mendukung PIPS yang berbasis skill. Dengan banyaknya sumber informasi yang tersedia secara online, pendidik perlu bijak dalam memilih materi yang sesuai dan dapat mendukung tujuan pembelajaran. Sumber belajar seperti artikel berita, video dokumenter, dan platform pembelajaran daring dapat digunakan untuk memberikan konteks yang lebih kaya bagi siswa.

Sebagai contoh, dalam pembelajaran tentang isu lingkungan, pendidik dapat

menggunakan video dari organisasi lingkungan yang menjelaskan dampak perubahan iklim. Siswa kemudian dapat berdiskusi tentang solusi yang mungkin untuk mengatasi masalah tersebut. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang isu-isu penting, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan mengambil tindakan yang bertanggung jawab.

2.3 Strategi Pengembangan Skills dalam Pembelajaran IPS

2.3.1 Pendekatan Pembelajaran Aktif

Pendekatan pembelajaran aktif mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses belajar. Strategi ini efektif untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas.

Beberapa bentuk pendekatan aktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS adalah:

1. Diskusi Kelompok

Diskusi kelompok merupakan salah satu metode yang efektif dalam pembelajaran IPS, terutama di era 4.0 dan Society 5.0. Metode ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi, berbagi ide, serta membangun pemahaman yang lebih dalam tentang materi yang dipelajari. Menurut penelitian oleh Sari dan Haryanto (2020), siswa yang terlibat dalam diskusi kelompok menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan kolaborasi. Dalam konteks Indonesia, penerapan diskusi kelompok dapat dilakukan dengan membagi siswa menjadi kelompok kecil untuk membahas isu-isu sosial yang relevan, seperti kemiskinan, pendidikan, dan kesehatan.

Selain itu, diskusi kelompok juga dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa. Dalam sebuah studi yang dilakukan oleh Widiastuti (2021), siswa yang aktif dalam diskusi kelompok merasa lebih nyaman untuk mengekspresikan pendapat mereka. Hal ini penting dalam konteks pembelajaran IPS, di mana siswa perlu belajar untuk menghargai berbagai perspektif. Dengan menciptakan lingkungan yang mendukung, guru dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berani berpendapat.

2. Proyek Kolaboratif

Proyek kolaboratif adalah metode pembelajaran yang mengharuskan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan suatu tugas atau proyek. Dalam pembelajaran IPS, proyek ini bisa berupa penelitian tentang masalah sosial di lingkungan sekitar siswa. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022, 25% penduduk Indonesia masih hidup di bawah garis kemiskinan, yang menjadi topik penting untuk diteliti oleh siswa. Dengan melakukan proyek kolaboratif, siswa tidak hanya belajar tentang teori, tetapi juga praktik langsung di lapangan.

Melalui proyek kolaboratif, siswa belajar untuk membagi tugas, berkomunikasi secara efektif, dan mengatasi konflik yang mungkin muncul dalam kelompok. Sebuah penelitian oleh Rahman dan Utami (2021) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam proyek kolaboratif memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Ini menunjukkan bahwa pendekatan ini tidak hanya mengembangkan keterampilan sosial, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

3. Simulasi dan Permainan Peran

Simulasi dan permainan peran adalah metode yang menarik untuk mengajarkan konsep-konsep dalam IPS. Dengan menggunakan simulasi, siswa dapat mengalami situasi nyata yang berkaitan dengan isu sosial, politik, dan ekonomi. Misalnya, simulasi pemilihan umum dapat membantu siswa memahami proses demokrasi dan pentingnya partisipasi masyarakat. Menurut penelitian oleh Setiawan (2020), siswa yang mengikuti simulasi pemilihan umum menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang hak dan kewajiban sebagai warga negara.

Permainan peran juga dapat digunakan untuk mengajarkan empati dan pemahaman terhadap perspektif orang lain. Dalam konteks pembelajaran IPS, siswa dapat berperan sebagai tokoh sejarah atau pemimpin masyarakat untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh individu tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Prabowo (2021) yang menunjukkan bahwa metode permainan peran dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Dengan

demikian, pendekatan ini tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter siswa.

2.3.2 Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran

Di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi keharusan, termasuk dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas, interaktivitas, dan kemandirian belajar siswa.

Beberapa bentuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS antara lain:

1. Platform Pembelajaran Daring

Dalam era 4.0, penggunaan platform pembelajaran daring semakin penting. Platform seperti Google Classroom dan Moodle memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Menurut laporan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) pada tahun 2021, lebih dari 70% sekolah di Indonesia telah menggunakan platform daring untuk mendukung pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi telah menjadi bagian integral dari pendidikan di Indonesia.

Platform pembelajaran daring juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Dengan fitur diskusi dan forum, siswa dapat mengajukan pertanyaan dan berdiskusi dengan teman sekelasnya tanpa batasan waktu. Penelitian oleh Hidayati (2022) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan platform daring merasa lebih terlibat dalam proses belajar mengajar. Ini menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Aplikasi dan Alat Bantu Belajar

Selain platform daring, aplikasi dan alat bantu belajar juga memainkan peran penting dalam pembelajaran IPS. Aplikasi seperti *Kahoot* dan *Quizizz* dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang menarik bagi siswa. Berdasarkan

survei yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Pendidikan (Puslitjakdikbud) pada tahun 2022, 65% siswa mengaku lebih tertarik belajar menggunakan aplikasi dibandingkan dengan metode konvensional. Ini menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Alat bantu belajar lainnya, seperti video pembelajaran dan infografis, juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Misalnya, penggunaan video dokumenter tentang sejarah Indonesia dapat memberikan konteks yang lebih mendalam bagi siswa. Penelitian oleh Nugroho (2021) menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media visual dalam pembelajaran memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi. Dengan demikian, penggunaan aplikasi dan alat bantu belajar dapat meningkatkan efektivitas pengajaran IPS.

3. Penggunaan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran

Media sosial dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Platform seperti *Instagram*, *Twitter*, *Facebook* dan *TikTok* dapat digunakan untuk berbagi informasi dan berdiskusi tentang isu-isu sosial terkini. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022, lebih dari 70% pengguna internet di Indonesia aktif di media sosial. Hal ini menunjukkan potensi besar media sosial sebagai alat untuk mendukung pembelajaran IPS.

Dengan menggunakan media sosial, guru dapat mengajak siswa untuk mengikuti akun yang berkaitan dengan isu-isu sosial, seperti organisasi non-pemerintah atau lembaga pemerintah. Ini dapat membantu siswa untuk tetap up-to-date dengan perkembangan terkini dan memahami konteks sosial yang lebih luas. Penelitian oleh Sari dan Rahman (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperluas wawasan mereka terhadap isu-isu global.

2.3.3 Penilaian dan Evaluasi Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran IPS pada era Kurikulum Merdeka tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang

dialami siswa. Evaluasi keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas memerlukan pendekatan yang autentik dan kontekstual.

Beberapa bentuk penilaian yang dapat digunakan antara lain:

1. Metode Penilaian Formatif dan Sumatif

Penilaian merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk mengukur keterampilan siswa dalam IPS. Metode penilaian formatif, seperti kuis harian dan tugas kelompok, memberikan kesempatan bagi guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara berkala. Menurut penelitian oleh Aulia dan Setiawan (2020), penilaian formatif dapat membantu guru mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki sebelum ujian akhir. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran IPS, di mana pemahaman yang mendalam tentang isu sosial diperlukan.

Di sisi lain, penilaian sumatif, seperti ujian akhir atau proyek besar, memberikan gambaran umum tentang pencapaian siswa. Penelitian oleh Prabowo (2021) menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan umpan balik dari penilaian sumatif cenderung lebih termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, kombinasi antara penilaian formatif dan sumatif sangat penting untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Portofolio sebagai Alat Evaluasi

Portofolio merupakan alat evaluasi yang efektif untuk mengukur perkembangan keterampilan siswa. Dengan mengumpulkan karya dan proyek yang telah diselesaikan, siswa dapat menunjukkan kemajuan mereka dari waktu ke waktu. Menurut penelitian oleh Hidayati (2022), penggunaan portofolio dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan refleksi diri siswa terhadap proses belajar mereka. Ini sangat penting dalam membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka.

Portofolio juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam menyelesaikan tugas. Dalam konteks pembelajaran IPS, siswa dapat menciptakan proyek yang mencerminkan pemahaman mereka tentang isu sosial di lingkungan mereka. Ini sejalan dengan penelitian oleh Nugroho (2021) yang menunjukkan bahwa portofolio dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan rasa memiliki terhadap proses belajar mereka. Dengan demikian, portofolio adalah alat evaluasi yang sangat berharga dalam pengembangan keterampilan siswa.

2.4 Tantangan dalam Pengembangan Skills di Pembelajaran IPS

2.4.1 Keterbatasan Infrastruktur

Salah satu tantangan utama dalam pengembangan keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS adalah keterbatasan infrastruktur, terutama di daerah-daerah terpencil atau dengan sumber daya pendidikan yang minim. Keterbatasan ini meliputi:

1. Akses internet dan perangkat teknologi

Di era 4.0 dan Society 5.0, akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi sangat penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif. Namun, di Indonesia, masih terdapat disparitas yang signifikan dalam hal akses internet dan perangkat teknologi. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2022, hanya sekitar 77% populasi Indonesia yang memiliki akses internet, dengan tingkat penetrasi yang lebih rendah di daerah pedesaan (APJII, 2022). Hal ini menyebabkan kesenjangan dalam pembelajaran IPS, di mana siswa di daerah perkotaan memiliki lebih banyak peluang untuk mengakses sumber belajar digital dibandingkan dengan rekan-rekan mereka di daerah terpencil.

2. Kesiapan guru dalam menggunakan teknologi

Selain akses internet, kesiapan guru dalam menggunakan teknologi juga menjadi tantangan utama. Menurut survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan

dan Kebudayaan Republik Indonesia pada tahun 2021, hanya sekitar 60% guru yang merasa percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Kemdikbud, 2021). Keterbatasan dalam pelatihan dan pengembangan profesional membuat banyak guru kesulitan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Misalnya, dalam pengajaran IPS, penggunaan alat bantu digital seperti peta interaktif dan simulasi sejarah dapat meningkatkan pemahaman siswa, tetapi hanya jika guru memiliki keterampilan yang memadai untuk mengintegrasikannya ke dalam kurikulum.

2.4.2 Resistensi terhadap Perubahan

Resistensi terhadap perubahan merupakan tantangan psikologis dan kultural yang kerap dihadapi dalam proses pengembangan keterampilan siswa, terutama dalam mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang baru dan berbasis keterampilan.

Beberapa bentuk resistensi yang sering terjadi antara lain:

1. Sikap siswa dan orang tua

Resistensi terhadap perubahan dalam pembelajaran IPS juga dapat dilihat dari sikap siswa dan orang tua. Banyak siswa yang terbiasa dengan metode pembelajaran tradisional yang lebih konvensional, sehingga mereka merasa kurang nyaman dengan pendekatan yang lebih modern dan interaktif. Sebuah studi yang dilakukan oleh Universitas Pendidikan Indonesia pada tahun 2021 menunjukkan bahwa sekitar 40% siswa lebih memilih metode belajar yang konvensional dibandingkan dengan metode berbasis teknologi (UPI, 2021). Di sisi lain, orang tua sering kali mengkhawatirkan dampak negatif dari penggunaan teknologi, sehingga mereka cenderung menolak penerapan metode pembelajaran baru yang melibatkan teknologi.

2. Kebijakan pendidikan yang belum mendukung

Kebijakan pendidikan yang ada juga sering kali belum sepenuhnya mendukung perubahan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam

pembelajaran IPS. Meskipun Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah mengeluarkan berbagai kebijakan untuk mendorong penggunaan teknologi di kelas, implementasi di lapangan sering kali terhambat oleh birokrasi yang rumit dan kurangnya dukungan anggaran. Sebagai contoh, program digitalisasi kurikulum yang diluncurkan pada tahun 2020 masih menghadapi banyak kendala dalam hal distribusi perangkat dan pelatihan guru, yang mengakibatkan ketidakmerataan dalam penerapan teknologi di sekolah-sekolah (Kemdikbud, 2020).

2.4.3 Kualitas Sumber Daya Manusia

Kualitas sumber daya manusia, terutama guru dan tenaga kependidikan, menjadi faktor penentu keberhasilan dalam mengembangkan keterampilan siswa melalui pembelajaran IPS. Namun, kualitas SDM ini masih menjadi tantangan di berbagai daerah di Indonesia.

Beberapa permasalahan yang muncul antara lain:

1. Keterampilan guru dalam mengajar IPS

Kualitas sumber daya manusia, terutama keterampilan guru dalam mengajar IPS, menjadi faktor kunci dalam pengembangan skills di era digital. Banyak guru IPS di Indonesia yang masih menggunakan metode pengajaran yang tidak sesuai dengan perkembangan zaman. Sebuah penelitian oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya 30% guru IPS yang memiliki keterampilan yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran (LPPM UNJ, 2022). Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan kualitas pendidikan bagi guru agar mereka dapat mengajarkan materi IPS dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan zaman.

2. Pelatihan dan pengembangan profesional

Pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru juga sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran IPS. Program pelatihan yang dirancang dengan

baik dapat membantu guru memahami cara memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran yang inovatif. Namun, saat ini, banyak program pelatihan yang tidak terjangkau oleh semua guru, terutama yang berada di daerah terpencil. Menurut data dari Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, hanya sekitar 25% guru di daerah terpencil yang memiliki akses ke program pelatihan yang berkualitas (BPSDM Kemdikbud, 2021). Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memperluas akses pelatihan dan pengembangan profesional bagi semua guru di Indonesia.

2.5 Solusi untuk Mengatasi Tantangan Pengembangan Skills dalam Pembelajaran IPS

Untuk menjawab berbagai tantangan yang dihadapi dalam pengembangan keterampilan siswa di pembelajaran IPS, diperlukan langkah-langkah strategis dan kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak. Beberapa solusi yang dapat diterapkan antara lain:

2.5.1 Peningkatan Infrastruktur

1. Investasi dalam Teknologi Pendidikan

Di era 4.0 dan Society 5.0, investasi dalam teknologi pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di Indonesia. Menurut laporan World Economic Forum (WEF, 2020), Indonesia berada di peringkat ke-60 dari 63 negara dalam hal kesiapan teknologi pendidikan. Hal ini menunjukkan perlunya peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah. Salah satu contohnya adalah program "Sekolah Digital" yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang bertujuan untuk menyediakan akses internet dan perangkat teknologi bagi sekolah-sekolah di daerah terpencil.

2. Program Pemerintah dan Swasta

Kerjasama antara pemerintah dan sektor swasta juga menjadi kunci dalam pengembangan infrastruktur pendidikan. Misalnya, program "Gerakan Nasional 100 Smart City" yang dicanangkan oleh pemerintah, bertujuan untuk

mengintegrasikan teknologi informasi dalam pendidikan di berbagai kota di Indonesia. Dalam program ini, pihak swasta berperan aktif dalam menyediakan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan. Data dari BPS (Badan Pusat Statistik, 2022) menunjukkan bahwa daerah yang menerapkan program ini mengalami peningkatan signifikan dalam penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

2.5.2 Pendampingan dan Pelatihan Guru

1. Workshop dan Seminar

Pendampingan dan pelatihan guru merupakan langkah penting dalam meningkatkan kualitas pengajaran IPS. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Asosiasi Guru Indonesia (AGI, 2021), 65% guru IPS merasa kurang siap dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, workshop dan seminar yang fokus pada penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat diperlukan. Contohnya, program pelatihan yang diselenggarakan oleh Kemendikbud bekerja sama dengan Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) yang mengajarkan guru tentang penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis digital.

2. Program Mentoring

Program mentoring juga menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kompetensi guru. Dalam program ini, guru-guru yang lebih berpengalaman membimbing guru-guru baru dalam mengimplementasikan metode pengajaran yang inovatif. Sebuah studi oleh UNICEF (2022) menunjukkan bahwa sekolah-sekolah yang menerapkan program mentoring memiliki tingkat kepuasan guru yang lebih tinggi, serta hasil belajar siswa yang lebih baik. Hal ini menunjukkan pentingnya dukungan berkelanjutan bagi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

2.5.3 Kolaborasi dengan Stakeholder

1. Kerjasama dengan Industri

Kolaborasi antara sekolah dan industri sangat penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era 4.0 dan Society 5.0. Misalnya, beberapa sekolah menengah kejuruan (SMK) di Indonesia telah menjalin kerjasama dengan perusahaan-perusahaan teknologi untuk menyediakan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan industri. Data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2021) menunjukkan bahwa siswa SMK yang mengikuti program magang di industri memiliki peluang kerja yang 30% lebih tinggi dibandingkan yang tidak.

2. Keterlibatan Masyarakat dalam Pendidikan

Keterlibatan masyarakat juga memainkan peran penting dalam pengembangan pendidikan IPS. Program "Sekolah Ramah Anak" yang diluncurkan oleh pemerintah mengajak orang tua dan masyarakat untuk berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan. Menurut hasil survei Lembaga Penelitian Pendidikan (LPP, 2022), 75% orang tua yang terlibat dalam kegiatan sekolah melaporkan bahwa anak-anak mereka menunjukkan peningkatan motivasi belajar. Hal ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi siswa.

BAB III

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Pengembangan keterampilan (skills) dalam pembelajaran IPS menjadi sangat penting di era 4.0 dan Society 5.0. Transformasi digital mendorong pendidikan untuk mengedepankan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas, seiring dengan nilai-nilai sosial dan karakter. Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi integrasi teknologi dan pendekatan pembelajaran yang fleksibel seperti project-based learning, yang memperkuat aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Dengan dukungan semua pihak, pembelajaran IPS dapat mencetak generasi yang adaptif, kompeten, dan berkontribusi positif bagi masyarakat.

3.2 Saran

1. Pemerintah perlu memperkuat pelatihan guru dalam penggunaan teknologi dan metode inovatif.
2. Kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan masyarakat harus ditingkatkan untuk menciptakan ekosistem belajar yang mendukung.
3. Kurikulum IPS perlu disesuaikan dengan isu global dan perkembangan teknologi.
4. Fasilitas teknologi di sekolah harus diperluas, terutama di daerah terpencil.
5. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengukur efektivitas metode pembelajaran inovatif dalam pengembangan keterampilan siswa.
6. Dengan menerapkan pendekatan, model, dan teknik pembelajaran yang tepat, diharapkan pembelajaran IPS dapat berjalan lebih efektif serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., & Setiawan, B. (2020). Evaluasi pembelajaran dalam konteks pendidikan IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123–135.
- APJII. (2021). *Laporan Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2021*. <https://apjii.or.id>
- APJII. (2022). *Laporan Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Ketenagakerjaan 2021*.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Pendidikan Indonesia 2022*.
- Cabinet Office, Government of Japan. (2019). *Society 5.0: A New Vision for Japan*.
- Hidayati, N. (2022). Penggunaan media sosial dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–58.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Kebijakan Digitalisasi Kurikulum*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Kurikulum 2013: Pedoman Implementasi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Laporan Hasil Survei Kesiapan Siswa Menghadapi Era Digital*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Laporan Tahunan Pendidikan 2021*.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Laporan Tahunan Pendidikan 2022*.
- Lembaga Penelitian Pendidikan. (2021). *Studi tentang Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPS*. <https://www.lp-pendidikan.go.id>
- Lembaga Penelitian Pendidikan. (2022). *Survei Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan*.
- LPPM UNJ. (2022). *Penelitian Keterampilan Guru dalam Pengajaran IPS*. Universitas Negeri Jakarta.
- McKinsey Global Institute. (2021). *The Future of Work After COVID-19*. <https://www.mckinsey.com>
- Nugroho, A. (2021). Efektivitas penggunaan alat bantu belajar dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(3), 200–210.
- Prabowo, S. (2021). Penilaian keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(4), 150–160.
- Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan. (2021). *Laporan Penelitian Pembelajaran Berbasis Proyek di Sekolah*. <https://www.kemdikbud.go.id>
- Rahman, F., & Utami, S. (2021). Proyek kolaboratif dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi*, 5(2), 75–85.
- Sahlberg, P. (2011). *Finnish Lessons: What Can the World Learn from Educational Change in Finland?* New York: Teachers College Press.

- Sari, D., & Haryanto, Y. (2020). Diskusi kelompok dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 12(1), 30–40.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- Setiawan, J. (2020). Simulasi dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 100–110.
- UNESCO. (2019). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. Paris: UNESCO.
- UNICEF. (2022). *Education and Teacher Training in the Digital Age*.
- Universitas Gadjah Mada. (2022). *Laporan Penelitian Keterampilan Kolaboratif Siswa*. <https://www.ugm.ac.id>
- Universitas Negeri Jakarta. (2022). *Penelitian Pengaruh Proyek Kreatif terhadap Keterlibatan Siswa*. <https://www.unj.ac.id>
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2021). *Studi Sikap Siswa Terhadap Metode Pembelajaran*. <https://www.upi.edu>
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2022). *Penelitian Pengaruh Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Siswa*. <https://www.upi.edu>
- World Economic Forum. (2020). *The Future of Jobs Report 2020*. Geneva: WEF. <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020>