

STUDI LITERATUR: PENERAPAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

**Amalia Salsabilla, Antin Mutia Putri, Fitri Aisyiah, Ketut Wira Santika,
Nurul Fadilah**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar melalui studi literatur. Di era digital, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik studi literatur dari berbagai sumber seperti jurnal, buku, dan artikel ilmiah terkait penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar, pemahaman konsep, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Pemanfaatan teknologi seperti media pembelajaran digital, internet, dan *platform* pembelajaran *online* memungkinkan guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Namun, implementasi teknologi juga menghadapi tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan kompetensi digital guru yang perlu ditingkatkan.

ABSTRACT

This research aims to analyze the application of technology in social studies learning in elementary schools through literature studies. In the digital era, integrating technology in learning has become a necessity to increase the effectiveness and quality of education. The research method uses a qualitative approach with literature study techniques from various sources such as journals, books and scientific articles related to the application of technology in elementary social studies learning. The research results show that the application of technology in social studies learning has a positive impact on students' learning motivation, concept understanding and critical thinking abilities. The use of technology such as digital learning media, the internet and online learning platforms allows teachers to create more interactive and meaningful learning. However, the implementation of technology also faces challenges such as limited infrastructure and teacher digital competence that needs to be improved.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini, tuntutan untuk meningkatkan mutu pendidikan tidak bisa dipisahkan dari penggunaan teknologi yang efektif dalam proses pembelajaran (Baikuna, et al., 2024). Pembelajaran modern menyerap teknologi terkini, yang menjadi instrumental dasar untuk pengembangan lingkungan kreatif yang dibentuk oleh metode pembelajaran baru. Penggunaan teknologi hendaknya diterapkan di setiap pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan pembelajaran IPS merupakan landasan yang penting untuk pengembangan intelektual, emosional, budaya dan sosial siswa untuk meningkatkan tanggung jawab, bertindak dan berperilaku terhadap individu, masyarakat dan warga negara. Tidak hanya itu, pembelajaran IPS juga berfungsi untuk meningkatkan kemampuan siswa agar peka terhadap isu-isu sosial yang inklusif, fungsi psikologis yang positif untuk meningkatkan keseluruhan kesenjangan dan ahli dalam memecahkan masalah yang muncul setiap hari, baik tentang diri sendiri maupun tentang banyak orang di masyarakat. Pemanfaatan berbagai jenis teknologi informasi dan komunikasi seperti jaringan internet, media Pembelajaran berbasis elektronik, dan sejenisnya sangat diperlukan dalam menunjang pembelajaran IPS menuju era society 5.0.

Teknologi informasi memiliki dampak positif terutama pada perkembangan intelektual siswa, mereka dapat mengembangkan memori yang lebih baik, perhatian, imajinasi spasial, dan berpikir cepat (Sari & Adisel, 2022). Adanya literasi berbantuan teknologi digital memberikan manfaat bagi guru dalam mencari berbagai informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran IPS yang bermakna (Widodo et al., 2020). Penggunaan jaringan internet sebagai sumber belajar juga dapat mendorong siswa memperoleh informasi dengan cepat, bertukar informasi secara cepat dengan berbagai media sosial tanpa harus tatap muka. Penggunaan jaringan internet memungkinkan guru dan siswa berinteraksi melintasi ruang dan waktu, mencari bahan ajar, diskusi ataupun pembelajaran melalui video dengan mengakses berbagai situs yang tersedia (Suprayitno, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif yaitu menggunakan telaah literatur ilmiah (*literature review*) yang dikaji dari berbagai artikel yang dipublikasikan pada jurnal internasional maupun jurnal nasional. Data dikumpulkan melalui

penelusuran artikel ilmiah, jurnal, buku, dan sumber terpercaya lainnya yang berkaitan dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Pencarian literatur dilakukan pada database *Google Scholar*. Data hasil telaah literatur kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menganalisis integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS SD berdasarkan informasi dan hubungan saling keterkaitan antar literatur sehingga diperoleh informasi yang komprehensif. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian meliputi "teknologi pembelajaran IPS", "media pembelajaran digital SD", dan "inovasi pembelajaran IPS". Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan tahapan: (1) pengumpulan literatur, (2) identifikasi ide pokok, (3) pengorganisasian ide berdasarkan tema, dan (4) penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran era sekarang diharapkan dapat menjawab tantangan abad 21, sehingga diperlukan keterampilan dalam pembelajaran. Salah satu solusi agar dapat menjawab tantangan abad 21 adalah dengan menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi atau yang disebut juga dengan *blended learning*. Di abad 21 ini mau tidak mau guru harus beradaptasi dengan zaman yang serba digital. Guru harus menyiapkan peserta didiknya untuk hidup di era digital yang serba cepat. Salah satu caranya adalah dengan memakai pengetahuan perihal bahan ajar, pembelajaran, dan teknologi dengan harapan memfasilitasi pengalaman peserta didik demi meningkatkan kreatifitas dan penemuan bary tentang pelaksanaan pembelajaran luring dengan daring (Afifah et al., 2022).

Menurut Sari & Adisel (2022) Teknologi memainkan peran yang semakin penting dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dalam konteks ini, teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan memfasilitasi pemahaman konsep belajar secara lebih baik. Teknologi dapat digunakan untuk mengumpulkan data dalam pembelajaran. Misalnya, siswa dapat menggunakan alat pengumpul data seperti kamera digital atau perangkat *mobile* untuk mengumpulkan data lapangan tentang tempattempat historis, geografis, atau sosial di sekitar mereka. Data ini kemudian dapat dianalisis dan digunakan sebagai sumber informasi dalam pembelajaran (Widodo et al., 2020).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki banyak manfaat. Teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, memfasilitasi akses ke sumber daya yang lebih luas, meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep IPS, dan

mengembangkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam dunia yang semakin terhubung. Namun, penting bagi guru untuk menggunakan teknologi dengan bijaksana dan terintegrasi dengan baik ke dalam kurikulum. Teknologi harus digunakan sebagai alat pendukung yang komplementer untuk meningkatkan pembelajaran, bukan menggantikan peran guru. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan bimbingan, mendorong refleksi, dan memfasilitasi diskusi yang mendalam tentang konsep-konsep belajar. Secara keseluruhan, teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijaksana, guru dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang masyarakat, geografi, sejarah, dan ekonomi serta membantu mereka menjadi warga negara yang aktif dan berpikiran kritis.

Teknologi yang Diterapkan dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

1. Penggunaan Video Pembelajaran dan Multimedia

Video pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi IPS melalui visualisasi yang lebih konkret, sehingga konsep-konsep yang sebelumnya abstrak atau sulit dibayangkan menjadi lebih mudah dipahami. Misalnya, video animasi tentang sejarah atau kehidupan masyarakat mampu menarik minat siswa dengan menampilkan peristiwa-peristiwa penting secara berurutan dan interaktif. Hal ini membuat materi yang disampaikan menjadi lebih hidup dan relevan, sehingga siswa dapat membangun hubungan emosional dengan topik yang dipelajari. Selain itu, penggunaan video dapat membantu siswa mengingat materi lebih lama karena mereka bukan hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat gambar, grafik, dan animasi yang menjelaskan konsep secara visual. Dengan demikian, video pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga media efektif yang dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi IPS secara menyenangkan dan interaktif.

2. *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*

Dengan teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)*, siswa bisa merasakan pengalaman unik yang memungkinkan mereka “mengunjungi” berbagai lokasi bersejarah, seperti museum terkenal, situs arkeologi, atau monumen penting, tanpa harus meninggalkan ruang kelas. Mereka juga dapat merasakan suasana kehidupan budaya masyarakat lain, mulai dari bahasa, adat istiadat, hingga suasana lingkungan yang khas, di dunia virtual yang dirancang dengan detail. Teknologi ini memberikan pengalaman yang terasa seolah-olah nyata, sehingga

siswa dapat terlibat secara mendalam dan lebih merasakan hubungan dengan materi yang dipelajari. Misalnya, ketika mempelajari peristiwa sejarah, siswa dapat “berada” di tengah pertempuran besar atau di hadapan bangunan kuno, menjadikan pelajaran lebih mendalam dan mengesankan. Dengan pengalaman imersif ini, siswa cenderung lebih mudah memahami konsep dan konteks materi serta lebih lama mengingat informasi yang diperoleh. Selain itu, teknologi AR dan VR juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri, di mana mereka bisa mengeksplorasi topik yang diminati dengan cara yang lebih fleksibel dan menyenangkan.

3. Aplikasi dan Game Edukasi

Aplikasi edukatif seperti permainan sejarah atau kuis interaktif dapat mengaktifkan proses belajar yang menyenangkan dan lebih dinamis. Dengan menggunakan game edukasi, siswa tidak hanya diajak untuk mempelajari materi secara pasif tetapi juga terlibat langsung dalam proses belajar sambil bermain. Interaksi ini memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga siswa merasa lebih antusias dalam mempelajari berbagai konsep, terutama materi yang mungkin sulit atau membosankan jika disampaikan secara konvensional. Permainan edukatif yang dirancang dengan baik juga dapat melatih keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah, karena siswa sering kali dihadapkan pada tantangan atau teka-teki yang memerlukan analisis dan strategi untuk menyelesaikannya. Selain meningkatkan daya ingat dan pemahaman, aplikasi ini juga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kemandirian belajar pada siswa, karena mereka dapat memantau kemajuan mereka sendiri dan merasa bangga atas pencapaian yang diperoleh dari aktivitas pembelajaran yang menyenangkan ini.

4. *E-learning* dan Platform Pembelajaran Digital

Penggunaan platform *e-learning* atau *Learning Management System* (LMS) seperti *Google Classroom* atau *Edmodo* sangat membantu guru dalam menyusun materi, memberikan tugas, dan berinteraksi dengan siswa secara digital. Platform ini memungkinkan guru untuk mengatur materi pembelajaran secara terstruktur, membuat tugas yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta memberikan umpan balik secara langsung. Dengan adanya LMS, siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, yang memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel dan tidak terbatas oleh waktu atau tempat. Selain itu, LMS memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing, memberikan kesempatan untuk memahami materi secara mendalam sebelum melanjutkan ke topik berikutnya. Fitur-fitur

seperti forum diskusi dan kuis interaktif juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya lebih interaktif dan menarik. Dengan pengelolaan yang baik, LMS dapat menciptakan lingkungan belajar digital yang terorganisir dan mendukung kolaborasi, baik antara siswa dengan guru maupun antar siswa sendiri.

Kendala dalam Penggunaan Teknologi di Pembelajaran IPS SD

Pemanfaatan teknologi pendidikan dalam pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dapat menghadapi sejumlah kendala. Berikut beberapa kendala yang mungkin dihadapi:

1. Kesulitan memahami bahasa pemrograman. Berbicara mengenai bahasa pemrograman, sebenarnya tidak semua media pembelajaran menggunakannya. Namun ada beberapa *softwaremedia* pembelajaran berbasis TIK yang memiliki bahasa pemrograman, jadi ketika ingin menampilkan sesuatu harus memasukkan rumus terlebih dahulu.

2. Kesulitan dalam mencari bahan penunjang membuat media pembelajaran berbasis teknologi

Media pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat dipisahkan dengan bahan penunjang lainnya, seperti gambar, animasi, musik, maupun video. Untuk dapat mengembangkan media pembelajaran basis teknologi yang menarik maka guru mengombinasikan dengan beberapa bahan penunjang tersebut. Selanjutnya problematika yang kedua yaitu mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan dari teknologi pada era ini sangat pesat dalam berbagai sektor. Begitu pula perkembangan teknologi dalam sektor pendidikan. Apabila seorang guru tidak dapat mengikuti perkembangan tersebut maka guru akan mengalami ketertinggalan dalam teknologi pembelajaran.

3. Kendala yang dialami pendidik dalam mengembangkan pembelajaran IPS

Pendidik kerap mengalami kesulitan dalam pengoperasian *softwaremedia* pembelajaran, dan juga kesulitan dalam mengikuti laju perkembangan teknologi. problematika tersebut muncul karena beberapa hal yakni kerumitan pengoperasian *softwaremedia* pembelajaran, faktor kurangnya pembiasaan dalam menggunakan/megoperasikan, usia, waktu, tidak adanya pendampingan, perbedaan generasi dan juga banyaknya tugas tambahan yang dimiliki oleh guru IPS. Mengatasi kendala dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memerlukan pendekatan yang cermat dan strategi yang tepat.

Cara Mengatasi Kendala dalam Penggunaan Teknologi di Pembelajaran IPS SD

1. Pelatihan Guru

Pastikan guru-guru yang terlibat dalam pengajaran IPS memiliki pelatihan yang cukup dalam penggunaan teknologi pendidikan. Mereka harus memahami cara mengoperasikan perangkat dan perangkat lunak yang relevan.

2. Infrastruktur yang Memadai

Pastikan ada infrastruktur yang memadai, termasuk koneksi internet yang stabil dan perangkat keras yang diperlukan seperti komputer, tablet, atau smartphone. Ini akan membantu guru dan siswa dalam mengakses materi pembelajaran.

3. Pengembangan Materi Pembelajaran

Guru harus dapat mengembangkan atau mengadaptasi materi pembelajaran untuk digunakan secara online. Mereka perlu memikirkan cara menyajikan materi IPS dengan menarik menggunakan teknologi, seperti video, simulasi, atau sumber daya digital lainnya.

4. Interaksi Siswa

Upayakan untuk memungkinkan interaksi antara siswa, baik dengan guru maupun sesama siswa. Penggunaan platform pembelajaran online yang mendukung forum diskusi, webinar, atau alat kolaborasi seperti Google Docs bisa membantu.

5. Evaluasi Pembelajaran

Pastikan ada cara untuk mengukur pemahaman siswa dan hasil pembelajaran. Penggunaan ujian online, tugas daring, atau platform evaluasi dapat membantu guru memantau kemajuan siswa.

KESIMPULAN

Penerapan teknologi dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Teknologi memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan era digital. Namun, keberhasilan implementasi teknologi membutuhkan dukungan infrastruktur yang memadai dan peningkatan kompetensi digital guru. Penelitian ini merekomendasikan perlunya pengembangan profesional berkelanjutan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran dan penyediaan infrastruktur yang merata di seluruh wilayah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., & Sari, P. (2019). Pengaruh Penggunaan Teknologi Kolaboratif dalam Pembelajaran IPS terhadap Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 23-35.
- Rahayu, T., Wahyuni, S., & Suharto, D. (2021). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 54-66.
- Sukarni, A., & Sutrisno, B. (2020). Efektivitas Media Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(3), 99-110.
- Widodo, E. (2020). Literasi Digital dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di Sekolah Kota Besar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 8(1), 112-121.
- Baikuna, L. dkk., (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2 (1), 102-115.
- Aisyah, S. Dkk., (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pembelajaran*, 4(1), 44-52.
- Utami, V. D., (2023). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran IPS SD pada Era Disrupsi Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasa Setia Budhi*, 7(1), 23-30.
- Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Penggunaan Media Pendidikan dalam Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2), 16-24.