

MAKALAH
PEMIKIRAN DALAM PEMBELAJARAN IPS DI ERA 4.0

Disusun untuk memenuhi tugas mata kuliah Pengembangan Konsep Dasar IPS

Dosen Pengampu :

1. Dr. Pujiati., M.Pd
2. Dr. Irma Lusi Nugraheni., M.Si
3. Dr. Nikki Tri Sakung., M.Pd



Disusun oleh :

1. Resti Apriliyani 2523031007
2. Ahmad Ridwan Syuhada 2523031008
3. Maria Ulfa Rara Ardhika 2523031009

MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
TAHUN 2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, makalah yang berjudul *“Pemikiran dalam Pembelajaran IPS di Era 4.0”* dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Makalah ini disusun dalam rangka memenuhi kebutuhan akademik sekaligus sebagai bahan kajian untuk memperkaya pemahaman mengenai pentingnya pembaharuan pemikiran dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di tengah perkembangan Revolusi Industri 4.0.

Dalam makalah ini penulis membahas konsep dasar pembelajaran IPS di era digital, tantangan dan peluangnya, pemikiran-pemikiran inovatif yang dapat diterapkan, strategi pembelajaran, hingga implementasi praktis di sekolah. Diharapkan makalah ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, guru, serta pembaca yang tertarik dengan isu pembelajaran IPS. Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan makalah ini masih terdapat banyak keterbatasan baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya ilmiah di masa mendatang.

Akhir kata, semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dalam mengembangkan pemikiran dan praktik pembelajaran IPS di era 4.0.

Bandar Lampung, Oktober 2025
Kelompok 3

DAFTAR ISI

COVER	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Penulisan Makalah	2
BAB II PEMBAHASAN	3
A. Konsep Dasar Pembelajaran IPS di Era 4.0	3
1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	3
2. Karakteristik Pembelajaran IPS di Abad 21	4
3. Kompetensi yang Dibutuhkan	5
B. Tantangan dan Peluang Pembelajaran IPS di Era 4.0	7
1. Tantangan Pembelajaran IPS di Era 4.0	7
2. Peluang Pembelajaran IPS di Era 4.0	8
C. Pemikiran-Pemikiran Inovatif dalam Pembelajaran IPS	10
1. Paradigma Konstruktivistik dan Humanistik dalam Pembelajaran IPS	
10	
2. Integrasi Teknologi Digital	11
3. Pengembangan Literasi Sosial, Budaya, dan Digital	11
4. Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Pancasila di era Digital....	12
D. Strategi Pembelajaran IPS di Era 4.0	13
1. Model pembelajaran berbasis <i>Project Based Learning, Problem Based Learning</i> , dan <i>Inquiry Based Learning</i>	13
2. Integrasi Teknologi Informasi	15
3. Penggunaan Media Inovatif	16
4. Pendekatan Interdisipliner untuk Isu-Isu Global.....	17
E. Implementasi Praktis Pembelajaran IPS di Era 4.0.....	19
1. <i>Best Practice</i> Penggunaan Teknologi dalam IPS	19
2. Peran Pendidik.....	20
3. Keterlibatan Peserta Didik	21
BAB III PENUTUP	23
A. Kesimpulan	23
B. Studi Kasus	25
DAFTAR PUSTAKA	27

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital pada era Revolusi Industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan tidak lagi hanya bertumpu pada metode konvensional yang menekankan hafalan, melainkan harus mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital (Trilling & Fadel, 2009). Perubahan ini menuntut adanya pemikiran baru dalam proses pembelajaran IPS agar mampu membekali peserta didik dengan kemampuan adaptif terhadap dinamika global.

Pembelajaran IPS pada hakikatnya bertujuan membentuk warga negara yang kritis, demokratis, dan memiliki kepedulian sosial. Namun, tanpa pemikiran yang inovatif, pembelajaran IPS akan tertinggal dari perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi seperti e-learning, gamifikasi, big data, serta kecerdasan buatan menjadi peluang sekaligus tantangan dalam mendesain strategi pembelajaran yang relevan dengan kehidupan nyata (Syaodih, 2019).

Pemikiran-pemikiran baru dalam pembelajaran IPS di era 4.0 menekankan pendekatan interdisipliner, pemanfaatan media digital, serta penekanan pada pembentukan karakter sosial-ekologis. Pendidik dituntut berperan sebagai fasilitator dan inovator, bukan sekadar menyampaikan informasi. Dengan demikian, transformasi paradigma pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar peserta didik tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan nilai-nilai sosial dalam praktik kehidupan sehari-hari (Zubaidah, 2018).

Melalui pembaharuan pemikiran dalam pembelajaran IPS, diharapkan proses pendidikan mampu menghasilkan generasi yang berdaya saing tinggi, memiliki kepekaan sosial, serta mampu menghadapi tantangan

global. Oleh sebab itu, pembahasan mengenai pemikiran dalam pembelajaran IPS di era 4.0 menjadi relevan untuk dikaji lebih dalam sebagai landasan pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam makalah ini adalah:

1. Bagaimana urgensi pemikiran baru dalam pembelajaran IPS di era 4.0?
2. Apa saja bentuk pemikiran yang relevan untuk mendukung pembelajaran IPS di era 4.0?
3. Bagaimana implementasi pemikiran tersebut dalam praktik pembelajaran IPS di sekolah?

C. Tujuan Penulisan Makalah

Tujuan penulisan makalah ini adalah:

1. Untuk menganalisis urgensi pemikiran baru dalam pembelajaran IPS di era 4.0.
2. Untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk pemikiran yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran IPS.
3. Untuk mendeskripsikan implementasi pemikiran inovatif dalam praktik pembelajaran IPS di sekolah.

BAB II PEMBAHASAN

A. Konsep Dasar Pembelajaran IPS di Era 4.0

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran inti dalam kurikulum pendidikan Indonesia yang memiliki peran penting dalam membentuk peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, kritis, dan bertanggung jawab. Hakikat IPS tidak dapat dipisahkan dari esensi ilmu-ilmu sosial yang menjadi fondasinya, seperti sosiologi, sejarah, geografi, antropologi, dan ekonomi. Pembelajaran IPS pada dasarnya dirancang sebagai mata pelajaran integratif yang menyederhanakan, menyesuaikan, dan menghubungkan konsep-konsep ilmu sosial agar dapat dipahami dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Menurut Sapriya (2017), IPS pada hakikatnya adalah program pendidikan yang memfokuskan diri pada pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai agar peserta didik dapat hidup bermasyarakat dengan baik serta mampu menghadapi berbagai persoalan sosial yang kompleks.

IPS tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan faktual tentang kehidupan sosial, tetapi juga untuk menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah kemasyarakatan. Hal ini sejalan dengan pandangan Winataputra (2012) yang menyatakan bahwa hakikat IPS adalah untuk memfasilitasi peserta didik membangun kesadaran sosial, kepekaan terhadap masalah publik, serta keterampilan berpikir kritis dalam mencari solusi. Dengan kata lain, IPS bukan hanya sebatas transfer pengetahuan, tetapi juga media pembentukan karakter sosial dan moral peserta didik. Selain itu, IPS memiliki peran strategis dalam mengajarkan nilai-nilai kewarganegaraan yang bersumber dari Pancasila, UUD 1945, serta norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat. IPS menjadi wahana bagi peserta didik untuk memahami identitas kebangsaan, multikulturalisme, serta pentingnya toleransi dalam kehidupan berbangsa. Sebagai contoh, melalui pembelajaran

IPS, peserta didik diajak untuk menganalisis fenomena seperti ketidaksetaraan sosial, permasalahan lingkungan, hingga konflik antarbudaya, kemudian diarahkan untuk menemukan solusi yang sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Dengan demikian, hakikat IPS tidak hanya membekali peserta didik dengan wawasan intelektual, tetapi juga dengan kecakapan hidup sosial (life skills) yang sangat relevan di era globalisasi.

2. Karakteristik Pembelajaran IPS di Abad 21

Memasuki abad ke-21, pembelajaran IPS menghadapi tantangan yang jauh lebih kompleks dibandingkan era sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh adanya perubahan sosial, politik, ekonomi, dan teknologi yang berlangsung sangat cepat. Revolusi Industri 4.0 menghadirkan berbagai fenomena baru, mulai dari digitalisasi, globalisasi, hingga disruptif teknologi, yang menuntut sistem pendidikan untuk beradaptasi. Oleh karena itu, karakteristik pembelajaran IPS di abad ke-21 harus menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills), literasi digital, serta kepekaan sosial.

Menurut Trilling dan Fadel (2009), pembelajaran abad ke-21 setidaknya harus mengembangkan tiga pilar utama, yaitu keterampilan belajar dan inovasi (learning and innovation skills), keterampilan literasi informasi, media, dan teknologi (information, media, and technology skills), serta keterampilan hidup dan karier (life and career skills). Dalam konteks IPS, pilar-pilar ini diterapkan melalui strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berbasis proyek, dan terintegrasi dengan isu-isu sosial aktual. Misalnya, peserta didik tidak hanya mempelajari teori demokrasi secara konseptual, tetapi juga melakukan simulasi musyawarah atau praktik pemilihan umum di sekolah.

Pembelajaran IPS abad ke-21 ditandai dengan pendekatan kontekstual dan interdisipliner. Hal ini berarti materi IPS tidak lagi dipahami secara

kaku sebagai kumpulan fakta, tetapi dikaitkan dengan permasalahan nyata di lingkungan sekitar peserta didik. Sebagai contoh, isu perubahan iklim dapat dipelajari melalui sudut pandang geografi, ekonomi, maupun sosiologi. UNESCO (2015) menegaskan bahwa pendidikan abad ke-21 harus mampu menyiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan berpikir kritis, kepekaan global, serta sikap yang toleran dalam menghadapi perbedaan.

Karakteristik lain yang menonjol dalam pembelajaran IPS abad ke-21 adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Pendidik tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk mencari, mengolah, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber digital. Pemanfaatan media pembelajaran seperti Google Classroom, Moodle, video interaktif, dan media sosial edukatif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran IPS di abad ke-21 harus berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21 (21st century skills), sehingga peserta didik dapat beradaptasi dengan tuntutan global yang terus berkembang.

3. Kompetensi yang Dibutuhkan

Untuk menghadapi dinamika sosial di abad ke-21, khususnya dalam konteks Revolusi Industri 4.0, peserta didik perlu menguasai serangkaian kompetensi yang relevan dengan tantangan global. Kompetensi ini meliputi keterampilan kognitif, sosial, emosional, serta literasi teknologi. Binkley et al. (2012) membagi kompetensi abad ke-21 ke dalam tiga domain utama: *ways of thinking*, *ways of working*, dan *tools for working*. *Ways of thinking* mencakup berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan inovasi. *Ways of working* menekankan pada kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Sedangkan *tools for working* mengacu pada literasi informasi, media, dan teknologi digital.

Dalam pembelajaran IPS, kompetensi tersebut sangat relevan. Kemampuan berpikir kritis, misalnya, dibutuhkan untuk menganalisis isu-isu sosial seperti ketidakadilan, urbanisasi, atau korupsi. Kreativitas diperlukan untuk menemukan solusi alternatif terhadap permasalahan sosial. Sementara itu, kemampuan berkolaborasi membantu peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk mengerjakan proyek berbasis masyarakat. Literasi digital menjadi sangat penting agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara bijak, memilah informasi yang valid, serta menghindari hoaks yang marak di era media sosial.

Selain keterampilan akademik, kompetensi kewarganegaraan (civic competence) juga menjadi bagian penting dari pembelajaran IPS di abad ke-21. OECD (2018) memperkenalkan konsep *global competence*, yaitu kemampuan untuk memahami dan menilai isu-isu global secara kritis, menghargai perbedaan budaya, serta berpartisipasi dalam mencari solusi untuk masalah bersama. Kompetensi ini sangat dibutuhkan agar peserta didik tidak hanya menjadi individu yang cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepekaan moral dan tanggung jawab sosial.

Dengan demikian, kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran IPS di era 4.0 bersifat holistik. Peserta didik diharapkan mampu mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk menghadapi tantangan kehidupan sosial yang semakin kompleks. Pendidik sebagai fasilitator harus mendorong peserta didik untuk tidak hanya menguasai materi IPS, tetapi juga menginternalisasi nilai-nilai demokrasi, keadilan, dan kepedulian sosial sebagai bekal menjadi warga negara global yang cerdas dan berkarakter.

B. Tantangan dan Peluang Pembelajaran IPS di Era 4.0

1. Tantangan Pembelajaran IPS di Era 4.0

Era Revolusi Industri 4.0 menghadirkan perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran IPS. Perubahan ini tidak hanya terkait dengan perkembangan teknologi, tetapi juga mencakup dinamika sosial, budaya, dan politik global yang memengaruhi praktik pembelajaran. Tantangan utama yang dihadapi adalah kesenjangan digital (digital divide) antara sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas teknologi modern dengan sekolah yang masih terbatas aksesnya. Kondisi ini berimplikasi pada tidak meratanya kualitas pembelajaran, karena sebagian peserta didik dapat dengan mudah mengakses sumber belajar digital, sementara sebagian lainnya masih bergantung pada metode konvensional. Hal ini diperkuat oleh penelitian Warsita (2018) yang menyatakan bahwa salah satu hambatan terbesar dalam implementasi pendidikan berbasis teknologi di Indonesia adalah keterbatasan infrastruktur serta kesiapan sumber daya manusia, khususnya pendidik.

Selain keterbatasan fasilitas, tantangan lain adalah kesiapan pendidik IPS dalam menguasai teknologi pembelajaran. Banyak pendidik masih berfokus pada metode ceramah tradisional dan belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Padahal, peserta didik generasi digital (digital natives) membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Menurut Mulyasa (2019), peran pendidik pada era 4.0 tidak lagi sekadar sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator, motivator, dan inovator. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian pendidik masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, baik karena keterbatasan keterampilan maupun karena kurangnya pelatihan berkelanjutan.

Tantangan berikutnya adalah derasnya arus informasi yang dapat memengaruhi peserta didik. Kehadiran media sosial dan internet

membuat peserta didik memiliki akses yang luas terhadap berbagai informasi, termasuk informasi yang tidak terverifikasi atau hoaks. Hal ini dapat menimbulkan kebingungan dan memengaruhi pola pikir serta sikap sosial mereka. IPS sebagai mata pelajaran yang berfokus pada pemahaman kehidupan masyarakat dituntut untuk mampu membekali peserta didik dengan keterampilan literasi informasi, agar mereka dapat memilah dan menganalisis informasi secara kritis. Menurut UNESCO (2015), literasi media dan informasi menjadi salah satu kompetensi kunci di abad 21, sehingga menjadi tantangan besar bagi pembelajaran IPS untuk memastikan bahwa peserta didik tidak sekadar mengonsumsi informasi, tetapi juga mampu mengevaluasi dan menggunakannya secara bijak.

Selain faktor-faktor tersebut, tantangan juga muncul dari semakin kompleksnya permasalahan sosial yang harus dipelajari dalam IPS. Isu-isu global seperti perubahan iklim, ketidaksetaraan ekonomi, konflik multikultural, dan perkembangan teknologi yang berdampak pada nilai-nilai sosial menuntut pendidik dan peserta didik untuk memiliki wawasan yang lebih luas. Jika tidak diimbangi dengan metode pembelajaran yang relevan, peserta didik akan kesulitan memahami keterkaitan antara teori sosial dengan realitas yang mereka hadapi. Dengan demikian, tantangan pembelajaran IPS di era 4.0 bersifat multidimensional, meliputi aspek teknologi, pedagogi, sosial, dan kultural.

2. Peluang Pembelajaran IPS di Era 4.0

Di balik berbagai tantangan, era 4.0 juga membuka peluang besar bagi pengembangan pembelajaran IPS. Peluang pertama adalah integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Teknologi seperti Learning Management System (LMS), aplikasi pembelajaran interaktif, hingga penggunaan media sosial sebagai sarana edukasi dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melalui pemanfaatan teknologi ini, pembelajaran IPS tidak lagi terbatas pada ruang kelas,

melainkan dapat diperluas ke lingkungan virtual yang kaya akan sumber belajar. Menurut Trilling dan Fadel (2009), teknologi digital memungkinkan pembelajaran yang lebih personal, kolaboratif, dan berbasis proyek, sehingga sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yang menekankan keterampilan berpikir kritis dan kerja sama sosial.

Peluang kedua adalah penerapan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dan berbasis proyek (*Project Based Learning*). Era 4.0 menuntut peserta didik untuk tidak hanya menguasai pengetahuan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Dalam konteks IPS, peserta didik dapat diajak untuk menganalisis isu-isu sosial aktual, seperti urbanisasi, kemiskinan, atau kerusakan lingkungan, kemudian mencari solusi melalui kerja kelompok atau proyek masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran IPS dapat menjadi lebih bermakna karena langsung terkait dengan pengalaman hidup sehari-hari.

Peluang lainnya adalah terbukanya akses terhadap sumber belajar global. Internet menyediakan berbagai sumber seperti jurnal internasional, video pembelajaran, maupun data statistik yang dapat digunakan untuk memperkaya materi IPS. Peserta didik dapat belajar tidak hanya dari buku teks, tetapi juga dari berbagai perspektif global yang relevan. OECD (2018) menekankan pentingnya *global competence* dalam pendidikan, yaitu kemampuan memahami isu global, menghargai perbedaan budaya, dan bekerja sama lintas batas. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS untuk membentuk warga negara yang demokratis, kritis, dan berwawasan luas.

Selain itu, era 4.0 juga memberi peluang bagi pendidik untuk berinovasi dalam media pembelajaran. Teknologi seperti video animasi, simulasi digital, podcast, bahkan gamifikasi dapat digunakan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar IPS. Inovasi ini memungkinkan

pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Pendidik juga dapat membangun komunitas belajar virtual di mana peserta didik saling bertukar informasi, berdiskusi, dan bekerja sama lintas kelas atau sekolah.

Dengan demikian, meskipun pembelajaran IPS di era 4.0 menghadapi tantangan yang signifikan, peluang yang ditawarkan jauh lebih besar apabila dimanfaatkan secara optimal. Era digital dapat menjadi momentum untuk merevitalisasi pembelajaran IPS agar lebih kontekstual, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik serta tuntutan masyarakat global.

C. Pemikiran-Pemikiran Inovatif dalam Pembelajaran IPS

1. Paradigma Konstruktivistik dan Humanistik dalam Pembelajaran IPS

Paradigma pembelajaran IPS mengalami perubahan yang signifikan seiring dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0. Paradigma lama yang cenderung *teacher-centered* (berpusat pada pendidik) sudah tidak relevan lagi, karena peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang lebih aktif, kreatif, dan reflektif. Paradigma konstruktivistik menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari pendidik kepada peserta didik, melainkan harus dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna (Piaget, 1972). Dalam pembelajaran IPS, konstruktivisme mendorong peserta didik untuk menganalisis fenomena sosial, mengaitkan teori dengan realitas kehidupan sehari-hari, serta mengembangkan pemahaman kritis terhadap isu-isu sosial, budaya, politik, dan ekonomi.

Selain itu, paradigma humanistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek utama juga sangat relevan. Humanistik berorientasi pada pengembangan potensi diri secara utuh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks IPS, pendekatan humanistik

membantu peserta didik memahami dirinya sebagai makhluk sosial yang memiliki tanggung jawab moral terhadap masyarakat. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberi ruang bagi peserta didik untuk berekspresi, berkolaborasi, serta menemukan makna dari proses pembelajaran (Maslow, 1970; Rogers, 1983). Hal ini sesuai dengan semangat pendidikan IPS yang bertujuan membentuk warga negara yang demokratis, kritis, serta memiliki kesadaran sosial yang tinggi.

2. Integrasi Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital merupakan salah satu pemikiran inovatif yang mendominasi pembelajaran IPS di era 4.0. Teknologi digital tidak hanya berfungsi sebagai media, tetapi juga menjadi sarana transformasi pembelajaran yang lebih interaktif, personal, dan kolaboratif. Pendidik IPS dapat memanfaatkan *Learning Management System* (LMS) seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo untuk mengelola materi, memberikan penugasan, serta melakukan evaluasi berbasis digital (Siagian & Simatupang, 2020).

Selain itu, integrasi teknologi seperti *Augmented Reality (AR)*, *Virtual Reality (VR)*, dan *gamifikasi* membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan kontekstual. Misalnya, peserta didik dapat melakukan simulasi sidang PBB secara virtual, mengeksplorasi sejarah peradaban melalui aplikasi 3D, atau memainkan *board game digital* yang dirancang untuk memahami nilai demokrasi dan keberagaman. Kehadiran media sosial juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran kritis, dengan mengajak peserta didik menganalisis fenomena sosial terkini yang muncul di ruang digital. Dengan demikian, integrasi teknologi digital memperkuat pengalaman belajar yang tidak hanya kognitif, tetapi juga partisipatif dan kolaboratif (Prensky, 2010).

3. Pengembangan Literasi Sosial, Budaya, dan Digital

Literasi merupakan kompetensi penting yang harus dikembangkan dalam pembelajaran IPS, terutama di era informasi yang penuh dengan

arus data dan komunikasi global. Literasi sosial mengacu pada kemampuan peserta didik memahami interaksi sosial, struktur masyarakat, serta peran individu dalam kehidupan bermasyarakat. Literasi budaya menekankan pemahaman terhadap keberagaman budaya, nilai-nilai kearifan lokal, serta sikap toleransi dalam kehidupan multikultural. Sementara itu, literasi digital berhubungan dengan kemampuan peserta didik mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab (Kemendikbud, 2017).

Pengembangan literasi ini sangat penting dalam pembelajaran IPS, karena peserta didik tidak hanya dituntut menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen yang dapat berkontribusi positif melalui media digital. Misalnya, peserta didik dapat membuat konten edukasi berupa vlog tentang budaya lokal, podcast tentang isu-isu sosial, atau infografis tentang kebijakan publik. Dengan demikian, literasi sosial, budaya, dan digital bukan hanya meningkatkan kemampuan akademis, tetapi juga membentuk peserta didik menjadi warga negara yang kritis, kreatif, dan berkarakter (Trilling & Fadel, 2009).

4. Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Pancasila di era Digital

Pemikiran inovatif lain yang tidak kalah penting adalah integrasi pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran IPS. Di tengah derasnya arus globalisasi dan digitalisasi, muncul ancaman terhadap jati diri bangsa seperti lunturnya budaya lokal, perilaku intoleransi, serta maraknya ujaran kebencian di media sosial. Oleh karena itu, nilai-nilai Pancasila perlu menjadi landasan moral dan etika dalam pembelajaran IPS. Nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi, dan keadilan sosial harus diinternalisasikan ke dalam kegiatan pembelajaran, baik melalui diskusi kelas, proyek kolaboratif, maupun penggunaan media digital yang mendukung (Kaelan, 2013).

Pendidikan karakter berbasis Pancasila dalam era digital dapat diwujudkan melalui kegiatan-kegiatan inovatif seperti proyek kewarganegaraan digital (*digital citizenship*), kampanye literasi anti-hoaks, serta praktik gotong royong melalui platform daring. Hal ini menunjukkan bahwa IPS tidak hanya bertugas mengajarkan pengetahuan, tetapi juga membentuk perilaku dan sikap peserta didik agar mampu hidup bermasyarakat dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, pembelajaran IPS berfungsi ganda: sebagai sarana transfer ilmu sekaligus media pembentukan karakter bangsa di era digital (Suryadi, 2020).

D. Strategi Pembelajaran IPS di Era 4.0

1. Model pembelajaran berbasis *Project Based Learning, Problem Based Learning, dan Inquiry Based Learning*

Pembelajaran IPS pada hakikatnya bertujuan membentuk peserta didik agar mampu berpikir kritis, kreatif, serta memiliki kesadaran sosial yang tinggi. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang tidak hanya menekankan pada penguasaan materi, tetapi juga keterampilan proses berpikir. Tiga model pembelajaran yang sangat relevan dengan era 4.0 adalah *Project Based Learning (PjBL)*, *Problem Based Learning (PBL)*, dan *Inquiry Based Learning (IBL)*. Ketiga model ini berorientasi pada aktivitas peserta didik yang mendorong eksplorasi, penemuan, pemecahan masalah, dan penciptaan produk nyata yang bermanfaat.

Project Based Learning menekankan pada pembuatan karya nyata melalui serangkaian tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Misalnya, dalam pembelajaran IPS, peserta didik dapat membuat proyek berupa kampanye sosial tentang kebersihan lingkungan sekolah, pembuatan video edukasi mengenai keragaman budaya Indonesia, atau pengembangan *mini research* tentang perilaku konsumsi masyarakat. Melalui PjBL, peserta didik belajar mengintegrasikan teori dengan

praktik, sekaligus mengasah keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta manajemen proyek (Thomas, 2000).

Problem Based Learning menitikberatkan pada upaya peserta didik dalam memecahkan suatu masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidik berperan sebagai fasilitator yang memberikan skenario masalah, misalnya tentang urbanisasi, konflik sosial, atau ketimpangan ekonomi. Peserta didik kemudian diarahkan untuk menganalisis masalah, mencari informasi, mengajukan solusi, dan merefleksikan proses pembelajaran. PBL membuat peserta didik terbiasa berpikir kritis, menganalisis sebab-akibat, serta mencari alternatif solusi yang aplikatif (Barrows & Tamblyn, 1980).

Inquiry Based Learning mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan mendalam terhadap suatu fenomena sosial. Melalui pertanyaan-pertanyaan eksploratif, peserta didik dituntut untuk mengembangkan rasa ingin tahu, melakukan observasi, mengumpulkan data, hingga menarik kesimpulan. Contoh penerapan IBL dalam IPS adalah penyelidikan tentang dampak media sosial terhadap perilaku remaja, atau penelitian sederhana tentang persepsi masyarakat terhadap keberagaman budaya. Dengan pendekatan inkuiri, peserta didik terbiasa membangun pengetahuan melalui proses ilmiah sehingga melahirkan pemahaman yang lebih mendalam (Savery, 2015).

Ketiga model pembelajaran tersebut sejalan dengan kebutuhan pembelajaran IPS di era 4.0 yang menekankan pada *higher order thinking skills* (HOTS), literasi digital, serta penguatan karakter. Penerapannya juga membantu peserta didik tidak hanya memahami konsep-konsep abstrak, tetapi juga mampu mengimplementasikan pengetahuan dalam situasi nyata. Oleh karena itu, PjBL, PBL, dan IBL merupakan strategi inovatif yang dapat menjembatani pembelajaran IPS dengan tuntutan kompetensi abad 21.

2. Integrasi Teknologi Informasi

Strategi pembelajaran IPS di era 4.0 tidak dapat dilepaskan dari pemanfaatan teknologi informasi. Integrasi teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak, mengingat generasi peserta didik saat ini adalah generasi digital yang sangat akrab dengan internet, media sosial, dan berbagai perangkat teknologi. Pendidik IPS dapat memanfaatkan *Learning Management System (LMS)* seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo sebagai media untuk menyampaikan materi, memberikan penugasan, melakukan diskusi, hingga menilai hasil belajar secara daring. Dengan LMS, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efisien, dan mudah diakses kapan saja (Siagian & Simatupang, 2020).

Penggunaan aplikasi berbasis kolaborasi seperti Padlet, Jamboard, atau Trello juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran IPS. Misalnya, pendidik dapat mengajak peserta didik untuk membuat peta konsep digital tentang dinamika politik Indonesia menggunakan Padlet, atau mendiskusikan topik tentang isu lingkungan global melalui forum online. Kolaborasi digital ini bukan hanya memperluas ruang belajar, tetapi juga mengajarkan peserta didik keterampilan bekerja dalam tim secara virtual, yang sangat relevan dengan dunia kerja masa depan.

Integrasi teknologi juga mencakup penggunaan multimedia interaktif, seperti video animasi, simulasi, atau *virtual field trip*. Dalam pembelajaran sejarah, misalnya, peserta didik dapat “berkunjung” secara virtual ke candi Borobudur atau situs sejarah dunia menggunakan teknologi VR. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar. Dengan cara ini, IPS menjadi lebih hidup dan dekat dengan realitas, tidak hanya sekadar teori yang diajarkan di kelas. Teknologi informasi juga memungkinkan personalisasi pembelajaran. Melalui *adaptive learning system*, materi IPS dapat disesuaikan dengan

tingkat kemampuan dan gaya belajar masing-masing peserta didik. Pendidik juga dapat memanfaatkan big data untuk menganalisis perkembangan belajar peserta didik secara lebih detail. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai strategi transformasi pendidikan yang mengubah cara pendidik mengajar dan peserta didik belajar. Namun, integrasi teknologi dalam pembelajaran IPS juga harus disertai dengan pendidikan literasi digital. Peserta didik perlu diarahkan agar mampu memilah informasi, bersikap kritis terhadap hoaks, serta menggunakan media digital secara etis dan bertanggung jawab. Dengan demikian, integrasi teknologi informasi bukan sekadar modernisasi, tetapi juga sarana untuk menanamkan nilai-nilai positif di era digital.

3. Penggunaan Media Inovatif

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang dialami peserta didik. Dalam pembelajaran IPS, penggunaan media inovatif menjadi strategi penting agar peserta didik dapat memahami isu-isu sosial yang kompleks dengan lebih mudah. Media inovatif di era 4.0 tidak hanya berupa buku teks atau papan tulis, tetapi juga meliputi video interaktif, *infografis digital*, podcast, vlog edukasi, hingga permainan edukatif berbasis digital.

Salah satu contoh media inovatif adalah gamifikasi, yakni penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran. Pendidik IPS dapat menciptakan kuis interaktif menggunakan Kahoot atau Quizizz untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai materi ekonomi atau politik. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membangkitkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menantang (Prensky, 2010). Selain gamifikasi, media berbasis simulasi juga sangat bermanfaat. Misalnya, peserta didik dapat melakukan simulasi sidang MPR untuk memahami proses demokrasi di Indonesia, atau simulasi perdagangan

internasional untuk menghayati dinamika ekonomi global. Simulasi memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami peran-peran sosial secara langsung, sehingga menumbuhkan pemahaman yang lebih dalam tentang struktur dan dinamika masyarakat.

Media inovatif lainnya adalah penggunaan *augmented reality (AR)* dan *virtual reality (VR)*. Melalui AR, peserta didik dapat melihat peta tiga dimensi, mempelajari perbedaan topografi, atau mengeksplorasi budaya lokal secara visual. Sementara VR memungkinkan peserta didik melakukan kunjungan virtual ke berbagai tempat bersejarah atau kawasan multikultural di dunia. Media ini menjadikan pembelajaran IPS lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

Penggunaan media inovatif juga mendukung *student-centered learning*, di mana peserta didik dapat menjadi kreator konten. Mereka dapat membuat video dokumenter tentang kearifan lokal, podcast tentang isu sosial, atau blog tentang pengalaman melakukan penelitian kecil di masyarakat. Dengan demikian, media inovatif tidak hanya memperkaya proses belajar, tetapi juga mengasah kreativitas, komunikasi, serta literasi digital peserta didik.

4. Pendekatan Interdisipliner untuk Isu-Isu Global

Pembelajaran IPS di era 4.0 tidak lagi bisa dibatasi hanya pada ruang lingkup nasional, tetapi harus mampu mengaitkan peserta didik dengan isu-isu global. Oleh karena itu, pendekatan interdisipliner menjadi strategi yang relevan. Pendekatan ini memadukan berbagai disiplin ilmu seperti sejarah, geografi, ekonomi, politik, sosiologi, bahkan ilmu lingkungan untuk menganalisis fenomena sosial yang kompleks. Dengan pendekatan interdisipliner, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih holistik dan kritis terhadap persoalan dunia.

Isu-isu global yang dapat diangkat dalam pembelajaran IPS misalnya perubahan iklim, ketidaksetaraan ekonomi, konflik multikultural, globalisasi budaya, hingga perkembangan teknologi digital. Misalnya, untuk membahas isu perubahan iklim, pendidik dapat mengintegrasikan pengetahuan geografi (dampak lingkungan), ekonomi (biaya kerusakan lingkungan), politik (kebijakan internasional), dan sosiologi (perubahan perilaku masyarakat). Dengan cara ini, peserta didik diajak untuk melihat suatu masalah dari berbagai perspektif, sehingga mampu merumuskan solusi yang lebih komprehensif.

Pendekatan interdisipliner juga menumbuhkan kesadaran global (*global citizenship education*). Melalui diskusi tentang isu-isu global, peserta didik belajar memahami pentingnya toleransi, perdamaian, serta solidaritas antarbangsa. Hal ini sejalan dengan tujuan IPS yang tidak hanya mencetak warga negara yang baik di tingkat nasional, tetapi juga warga dunia yang memiliki tanggung jawab sosial. Selain itu, pendekatan interdisipliner dapat dilakukan melalui kolaborasi lintas mata pelajaran. Misalnya, pendidik IPS berkolaborasi dengan pendidik IPA untuk membahas isu energi terbarukan, atau dengan pendidik Bahasa Indonesia untuk melatih peserta didik menulis opini kritis tentang permasalahan sosial. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya wawasan peserta didik, tetapi juga menumbuhkan keterampilan integratif yang dibutuhkan di abad 21.

Dengan demikian, pendekatan interdisipliner menjadikan pembelajaran IPS lebih relevan dengan kehidupan nyata. Peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga dilatih untuk berpikir kompleks, memecahkan masalah global, dan mengaitkan pengetahuan dari berbagai bidang. Strategi ini memperkuat peran IPS sebagai mata pelajaran yang membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, empati, dan kesadaran global di era 4.0.

E. Implementasi Praktis Pembelajaran IPS di Era 4.0

1. *Best Practice* Penggunaan Teknologi dalam IPS

Salah satu implementasi nyata dalam pembelajaran IPS di era 4.0 adalah pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk memperkuat proses pembelajaran. Teknologi digital memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Misalnya, penggunaan *Learning Management System (LMS)* seperti Google Classroom, Moodle, atau Edmodo telah banyak diaplikasikan di sekolah-sekolah untuk mengelola materi, tugas, serta forum diskusi daring. Dengan LMS, pendidik dapat merancang pembelajaran IPS yang fleksibel dan dapat diakses kapan pun, sehingga tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Praktik terbaik lain adalah penggunaan *gamifikasi* dalam pembelajaran IPS. Melalui platform seperti Kahoot atau Quizizz, pendidik dapat mengubah evaluasi menjadi kegiatan yang menyenangkan. Gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi peserta didik, tetapi juga memperkuat keterlibatan kognitif karena peserta didik ditantang untuk berpikir cepat, tepat, dan kompetitif dalam suasana yang menyenangkan. Dalam konteks IPS, kuis interaktif dapat digunakan untuk materi sejarah, geografi, maupun ekonomi yang sering dianggap membosankan bila diajarkan dengan metode konvensional.

Praktik baik lainnya adalah penerapan *virtual field trip* atau kunjungan virtual ke tempat-tempat bersejarah, lembaga pemerintahan, atau kawasan budaya. Misalnya, peserta didik dapat “mengunjungi” Museum Nasional atau Candi Borobudur melalui teknologi *virtual reality*. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif tanpa harus keluar dari kelas. Penggunaan *virtual field trip* juga relevan ketika kondisi geografis, waktu, atau biaya menjadi kendala.

Teknologi juga mendukung praktik kolaborasi global dalam pembelajaran IPS. Peserta didik dapat terhubung dengan peserta didik

dari negara lain melalui *e-exchange program* atau proyek bersama secara daring. Misalnya, mereka dapat berdiskusi mengenai isu lingkungan, keberagaman budaya, atau hak asasi manusia melalui platform konferensi video seperti Zoom atau Microsoft Teams. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar teori, tetapi juga memahami realitas global secara langsung.

Dari berbagai *best practice* tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi sudah menjadi bagian integral dalam pembelajaran IPS. Keberhasilan penerapan teknologi tergantung pada kreativitas pendidik dan kesiapan peserta didik dalam memanfaatkannya secara bijak. Dengan integrasi teknologi, pembelajaran IPS mampu menjawab tantangan era digital sekaligus menyiapkan peserta didik sebagai warga negara yang kritis dan adaptif.

2. Peran Pendidik

Dalam implementasi pembelajaran IPS di era 4.0, pendidik memegang peranan yang sangat penting. Paradigma lama yang menempatkan pendidik sebagai satu-satunya sumber informasi kini sudah bgeser. Pendidik tidak lagi berperan sebagai *knowledge transmitter*, melainkan sebagai fasilitator, motivator, inovator, sekaligus inspirator bagi peserta didik. Peran pendidik lebih menekankan pada bagaimana membimbing peserta didik untuk menemukan, mengelola, dan memanfaatkan informasi secara kritis di tengah derasnya arus digitalisasi.

Pendidik sebagai fasilitator berarti menyediakan lingkungan belajar yang kondusif, baik secara fisik maupun digital. Misalnya, pendidik tidak hanya menyiapkan materi dalam bentuk buku teks, tetapi juga menyediakan tautan video, artikel digital, atau aplikasi yang relevan dengan materi IPS. Pendidik membantu peserta didik menemukan sumber belajar yang kredibel, sekaligus mengajarkan cara memverifikasi informasi agar tidak terjebak pada hoaks atau disinformasi. Dengan demikian, pendidik menjadi pendamping yang

memastikan peserta didik mampu bernaligasi dalam dunia digital secara cerdas.

Sebagai inovator, pendidik dituntut mampu mengembangkan strategi pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan abad 21. Hal ini mencakup penggunaan model pembelajaran berbasis proyek, pemecahan masalah, atau inkuiri yang didukung teknologi. Pendidik perlu berani mengeksplorasi media baru, seperti vlog pembelajaran, podcast, atau aplikasi simulasi, untuk membuat pembelajaran IPS lebih menarik dan bermakna. Pendidik yang inovatif akan mampu membangkitkan semangat belajar peserta didik meski materi IPS terkadang dianggap abstrak dan kompleks.

Selain itu, pendidik juga berperan sebagai motivator yang menginspirasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Di tengah berbagai distraksi digital, pendidik perlu menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik agar mereka belajar bukan hanya karena kewajiban, tetapi juga karena kesadaran untuk mengembangkan potensi dirinya. Pendidik dapat memberikan apresiasi terhadap usaha peserta didik, menciptakan iklim pembelajaran yang inklusif, serta menekankan pentingnya nilai-nilai sosial yang terkandung dalam IPS.

Peran pendidik sebagai agen perubahan juga sangat vital. Pendidik IPS tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga membentuk karakter peserta didik agar memiliki kepedulian sosial, kesadaran budaya, dan sikap demokratis. Dengan demikian, pendidik tidak sekadar membekali peserta didik dengan pengetahuan, tetapi juga membimbing mereka menjadi warga negara yang kritis, bijak, dan berkarakter Pancasila di era digital.

3. Keterlibatan Peserta Didik

Keterlibatan peserta didik merupakan kunci keberhasilan implementasi pembelajaran IPS di era 4.0. Dalam paradigma *student-centered learning*, peserta didik tidak lagi menjadi objek pasif yang hanya

menerima informasi dari pendidik, tetapi menjadi subjek aktif yang berperan dalam membangun pengetahuannya sendiri. Keterlibatan ini dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk, mulai dari diskusi kelas, proyek kolaboratif, penelitian sederhana, hingga produksi konten digital yang berhubungan dengan isu-isu sosial.

Salah satu bentuk keterlibatan peserta didik adalah melalui kegiatan *project based learning* di mana peserta didik ditantang untuk menghasilkan karya nyata. Misalnya, peserta didik membuat kampanye digital tentang bahaya hoaks, membuat vlog tentang keberagaman budaya lokal, atau melakukan penelitian kecil tentang pola konsumsi masyarakat di sekitarnya. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi IPS, tetapi juga mengembangkan keterampilan literasi digital, komunikasi, dan kolaborasi.

Keterlibatan peserta didik juga dapat diwujudkan melalui partisipasi dalam simulasi atau permainan peran. Misalnya, peserta didik dapat melakukan simulasi sidang parlemen, perundingan internasional, atau pemilu di sekolah. Aktivitas semacam ini membuat peserta didik lebih memahami dinamika politik, ekonomi, dan sosial dengan cara yang menyenangkan sekaligus mendalam. Dengan demikian, mereka belajar tidak hanya dari buku, tetapi juga dari pengalaman langsung yang menumbuhkan keterampilan sosial dan kepemimpinan. Selain itu, peserta didik dapat terlibat dalam praktik *citizenship education* melalui aktivitas berbasis masyarakat. Peserta didik misalnya diajak untuk melakukan aksi sosial seperti program kebersihan lingkungan, penggalangan dana untuk korban bencana, atau kampanye toleransi di media sosial. Melalui keterlibatan langsung ini, peserta didik belajar mengaitkan teori IPS dengan realitas kehidupan masyarakat, sekaligus menumbuhkan kesadaran akan perannya sebagai warga negara yang aktif.

Pada akhirnya, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPS mencerminkan bahwa proses belajar tidak hanya bertujuan menguasai pengetahuan, tetapi juga membangun sikap, keterampilan, dan karakter. Dengan memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif berpartisipasi, pembelajaran IPS di era 4.0 dapat melahirkan generasi muda yang kritis, kreatif, peduli sosial, dan siap menghadapi tantangan global.

BAB III PENUTUP

A. Kesimpulan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di era revolusi industri 4.0 menuntut adanya perubahan paradigma yang signifikan baik dari segi konsep, strategi, maupun implementasinya di lapangan. Hakikat IPS sebagai ilmu yang mengkaji fenomena sosial dengan pendekatan interdisipliner menjadikannya sangat relevan dalam menghadapi kompleksitas kehidupan masyarakat modern. Karakteristik pembelajaran IPS di abad 21 menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, serta kemampuan komunikasi, yang seluruhnya sejalan dengan tuntutan *21st Century Skills*. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan mampu tidak hanya memahami konsep-konsep sosial, tetapi juga mengembangkan sikap reflektif dan solusi inovatif terhadap berbagai persoalan sosial di sekitarnya. Di era 4.0, pembelajaran IPS menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan akses teknologi, derasnya arus informasi yang seringkali tidak terverifikasi, serta tantangan moral akibat penyalahgunaan teknologi digital. Namun, di balik tantangan tersebut, terdapat peluang besar berupa pemanfaatan teknologi informasi untuk memperkaya pengalaman belajar, menghadirkan pembelajaran kontekstual, serta membuka akses ke sumber pengetahuan global. Dengan demikian, pembelajaran IPS di era ini dapat

menjadi sarana strategis untuk menyiapkan generasi yang literat, kritis, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Pemikiran-pemikiran inovatif yang lahir dalam konteks pembelajaran IPS era 4.0 berorientasi pada paradigma konstruktivistik dan humanistik, integrasi teknologi digital, serta penguatan literasi sosial, budaya, dan digital. Selain itu, pendidikan karakter berbasis Pancasila menjadi pilar penting agar peserta didik tidak hanya cakap secara intelektual, tetapi juga berakar pada nilai-nilai kebangsaan. Strategi pembelajaran yang relevan antara lain berbasis proyek (*Project Based Learning*), pemecahan masalah (*Problem Based Learning*), serta penyelidikan ilmiah (*Inquiry Based Learning*), yang kesemuanya diarahkan untuk membekali peserta didik dengan kompetensi nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Implementasi praktis pembelajaran IPS di era 4.0 membutuhkan peran aktif semua pihak. Pendidik dituntut menjadi fasilitator sekaligus inovator yang mampu mengintegrasikan teknologi, media inovatif, dan pendekatan interdisipliner. Peserta didik perlu dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran berbasis proyek maupun aktivitas berbasis komunitas untuk membangun kesadaran sosial. Best practice penggunaan teknologi seperti LMS, aplikasi interaktif, hingga *blended learning* menunjukkan bahwa pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan cara yang lebih menarik, efisien, dan bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS di era 4.0 tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter, literasi digital, serta keterampilan hidup abad 21. Tantangan yang ada seharusnya tidak dianggap sebagai hambatan, melainkan sebagai peluang untuk berinovasi. Keberhasilan implementasi pembelajaran IPS di era ini sangat bergantung pada sinergi antara pemikiran teoritis, strategi pembelajaran yang tepat, serta komitmen pendidik dan peserta didik dalam mewujudkan pendidikan yang humanis, adaptif, dan berdaya saing global.

B. Studi Kasus

“BBPMP Jateng Adakan Pendampingan Peningkatan Kompetensi Pedagogik Pendidik Berbasis IR 4.0 dan AI dalam Penyusunan KOSP di SMAN 1 Welahan, Jepara” <https://bbpmpjateng.kemendikdasmen.go.id>

Studi kasus ini berangkat dari kebutuhan pendidik untuk beradaptasi dengan perkembangan pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. Pendidik tidak lagi cukup hanya menguasai metode konvensional, tetapi dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi digital dan kecerdasan buatan (AI) dalam mendesain pembelajaran. Hal inilah yang melatarbelakangi Balai Besar Pengembangan Mutu Pendidikan (BBPMP) Jawa Tengah menyelenggarakan program pendampingan di SMAN 1 Welahan, Jepara. Dalam kegiatan tersebut, pendidik-pendidik diberikan pelatihan penggunaan aplikasi interaktif dan kuis online yang bisa diaplikasikan di kelas, sehingga pembelajaran lebih hidup dan menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik. Selain itu, mereka juga didampingi dalam merancang modul ajar yang kreatif dengan memanfaatkan teknologi digital, agar materi IPS maupun mata pelajaran lain bisa lebih kontekstual, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik generasi Z.

Yang menarik dari studi kasus ini adalah pemanfaatan AI sebagai mitra pendidik dalam penyusunan KOSP (Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan). Dengan bantuan AI, pendidik memperoleh referensi, gagasan, hingga struktur kurikulum yang lebih terarah, sehingga mereka tidak terbebani secara administratif namun tetap dapat menyesuaikan kurikulum dengan kebutuhan lokal sekolah. Dampak dari pendampingan ini terlihat pada meningkatnya kepercayaan diri pendidik untuk bereksperimen dengan media digital dalam pembelajaran, serta terciptanya suasana kelas yang lebih variatif dan inovatif. Studi kasus di SMAN 1 Welahan ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dan pedagogi yang tepat tidak hanya meningkatkan kualitas pendidik, tetapi juga mendorong lahirnya pengalaman belajar yang relevan dengan tantangan abad ke-21 bagi peserta didik.

Bahan Diskusi :

1. Bagaimana pelatihan berbasis teknologi dan AI di SMAN 1 Welahan mencerminkan perubahan pola pemikiran pendidik dalam mengajarkan IPS di era 4.0?
2. Dalam konteks pembelajaran IPS, sejauh mana pemanfaatan aplikasi interaktif, kuis online, dan AI dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif pada peserta didik?
3. Apakah integrasi pemikiran pedagogik berbasis teknologi di era 4.0 mampu menjaga esensi IPS sebagai ilmu sosial yang berorientasi pada nilai, konteks sosial, dan kehidupan nyata?

DAFTAR PUSTAKA

- Barrows, H. S., & Tamblyn, R. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. New York: Springer.
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). *Defining Twenty-First Century Skills*. In P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds.), *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. Dordrecht: Springer.
- Kaelan. (2013). *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Kemendikbud. (2017). *Penguatan Pendidikan Karakter sebagai Pilar Pembangunan Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality*. New York: Harper & Row.
- Mulyasa. (2019). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- OECD. (2018). *Preparing Our Youth for an Inclusive and Sustainable World: The OECD PISA Global Competence Framework*. Paris: OECD Publishing.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks: Corwin Press.
- Rogers, C. (1983). *Freedom to Learn for the 80s*. Columbus, OH: Charles Merrill.
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Savery, J. R. (2015). *Overview of Problem-based Learning: Definitions and Distinctions*. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20.
- Siagian, S., & Simatupang, A. (2020). Pemanfaatan Learning Management System dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(2), 101–112.
- Suryadi, K. (2020). Pendidikan Karakter di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 12–25.
- Syaodih, N. (2019). Inovasi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(2), 45–53.

- Thomas, J. W. (2000). *A Review of Research on Project-Based Learning*. San Rafael, CA: Autodesk Foundation.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- UNESCO. (2015). *Global Citizenship Education: Topics and Learning Objectives*. Paris: UNESCO Publishing.
- Warsita, B. (2018). Tantangan Implementasi Pembelajaran Berbasis Teknologi di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(3), 203–215.
- Winataputra, U. S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zubaidah, S. (2018). Keterampilan Abad 21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 1–17.