

**ANALISIS PEMANFAATAN PEMBELAJARAN IPS BERBASIS MEDIA  
TEKNOLOGI DALAM MENGHADAPI SOCIETY 5.0****Putri Nur Hasanah<sup>1</sup>, Dessy Safitri<sup>2</sup>, Sujarwo<sup>3</sup>**

Pendidikan IPS, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta Timur, Indonesia

[PutriNurHasanah\\_1407621073@mhs.unj.ac.id](mailto:PutriNurHasanah_1407621073@mhs.unj.ac.id); [desysafitri@unj.ac.id](mailto:desysafitri@unj.ac.id); [sujarwo-fis@unj.ac.id](mailto:sujarwo-fis@unj.ac.id)**Abstrak**

Di era *society 5.0* dalam kegiatan pembelajaran IPS peserta didik harus mampu berpikir kritis dan konstruktif. Peserta didik tidak hanya diberikan sebuah teori saja pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di era *society 5.0* dapat menjadikan guru dan siswa mampu mengembangkan pikir kritis, inovatif, pemecahan masalah, serta keterampilan lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif terutama dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemanfaatan pada pembelajaran IPS berbasis teknologi dalam menghadapi era *Society 5.0* sebagai bentuk inovasi yang bertumpu pada manusia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pustaka (*library research*) yaitu dengan penyajian data kualitatif, dimana objek utamanya bersumber dari sumber, seperti buku, jurnal, dan publikasi lainnya. Informasi yang terkumpul dari sumber-sumber tersebut kemudian disusun menjadi sebuah tulisan ilmiah baru yang menjadi hasil karya peneliti. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran IPS yakni seperti penggunaan E-book, media berbasis game, komik digital, dan LMS yang mampu dimanfaatkan khususnya untuk menghadapi perkembangan zaman sebagai penunjang kehidupan masyarakat di era *society 5.0*.

Kata Kunci : Pembelajaran IPS, Media Teknologi, Era *Society 5.0***Abstract**

*In the era of society 5.0, in social studies learning activities, students must be able to think critically and constructively. Students are not only given a theory, the use of technology-based learning media in the era of society 5.0 can enable teachers and students to develop critical, innovative thinking, problem solving and other skills so that learning becomes more interesting and effective, especially in social studies learning. This research aims to determine the use of technology-based social studies learning in facing the Society 5.0 era as a form of innovation that relies on humans. This research uses a type of library research, namely by presenting qualitative data, where the main object comes from sources, such as books, journals and other publications. The information collected from these sources is then compiled into a new scientific paper which is the result of the researcher's work. The results of this research are that there is the use of technology as a social studies learning medium, namely the use of E-books, game-*

*based media, digital comics, and LMS which can be used especially to face current developments as a support for people's lives in the era of society 5.0.*

*Keywords: Social Studies Learning, Technology Media, Society Era 5.0*

## **PENDAHULUAN**

Ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perubahan sangat pesat sehingga mengharuskan untuk siap menghadapi berbagai perubahan-perubahan yang berkaitan dengan aspek-aspek kehidupan. Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologi dalam pendidikan dan pembelajaran, sehingga dengan pendekatan teknologi maka diharapkan akan memberikan perubahan yang signifikan terhadap perkembangan dan kemajuan dalam dunia pendidikan saat ini. Salah satu perubahan yang sedang dialami saat ini yakni era *society 5.0*. *Society 5.0* adalah manusia yang dapat menyelesaikan tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era revolusi industri dan berpusat pada teknologi.

Konsep era *society 5.0* pertama kali dihadirkan oleh pemerintah Jepang, dalam konsep ini lebih ditekankan pada upaya manusia ditempatkan sebagai pusat inovasi yang sejalan dengan teknologi dimana antara dunia fisik dan dunia maya saling terintegrasi (Suprayitno, 2021). Konsep ini hadir karena pengembangan era revolusi industri 4.0 dianggap terlalu memfokuskan tenaga buatan serta berpotensi menurunkan derajat manusia. Melalui *society 5.0* manusia diharapkan mampu mengembangkan kreativitas dan kemampuannya dengan memanfaatkan teknologi yang telah ada atau yang telah berkembang. Oleh sebab itu, pendidikan di era *society 5.0* perlu memiliki kecakapan abad ke-21 yang dikenal dengan istilah 6C, yakni berfikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), karakter (*character*), kolaborasi (*collaboration*), kreatif (*creativity*) dan kewarganegaraan (*citizenship*) (Zubaidah, 2017).

Pembelajaran IPS merupakan studi yang mengkaji empat mata pelajaran yakni Ekonomi, Geografi, Sosiologi, dan Sejarah yang menjadi satu kesatuan dalam rumpun ilmu sosial dan humaniora. Dengan adanya teknologi, siswa dapat secara mudah menemukan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran IPS. Dan dalam konteks pembelajaran IPS, teknologi tentu memainkan peran penting sebagai sarana untuk memperluas pengetahuan siswa mengenai isu-isu sosial yang tengah terjadi di masyarakat secara *real-time*. Kegiatan pembelajaran di era *society 5.0* tidak hanya berfokus pada satu sumber seperti buku, tetapi perlu menerima informasi dari berbagai macam platform teknologi dan informasi seperti internet dan media sosial. Teknologi diharapkan dapat menjadi salah satu sumber yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terutama mengenai isu-isu sosial menuju *society 5.0* di tengah masyarakat saat ini, terutama di dalam ranah pendidikan IPS.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pustaka (*library research*) yaitu dengan penyajian data kualitatif, dimana objek utamanya bersumber dari sumber, seperti

buku, jurnal, dan publikasi lainnya. Informasi yang terkumpul dari sumber-sumber tersebut kemudian disusun menjadi sebuah tulisan ilmiah baru yang menjadi hasil karya peneliti (Suprayitno, 2021). Penelitian kualitatif sendiri memiliki tujuan untuk memahami pandangan individu, menggali informasi, memaparkan proses, serta mencari temuan mengenai subjek atau latar penelitian yang terbatas yang berkaitan dengan pemanfaatan pembelajaran IPS berbasis media teknologi dalam menghadapi *society 5.0*

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Teknologi dan pendidikan sudah tidak dapat lagi dipisahkan, kemajuan teknologi mampu mengubah tatanan proses pembelajaran yang dirasa sebelumnya kurang efektif dan kurangnya minat dari peserta didik kini diubah pandangan tersebut. Hal ini dapat dipenuhi dengan adanya kemampuan mengelola teknologi yang kuat, serta didukung dengan adanya sumber daya manusia yang kompeten dalam bidangnya masing-masing untuk menjalankan profesinya secara digitalisasi sekaligus dapat berkontribusi untuk memberikan layanan yang baik bagi masyarakat (Suhadak, 2021). Pada dasarnya manusia berperan sebagai suatu sistem sosial dan sebagai masyarakat yang bergerak secara dinamis sepanjang waktu. Perubahan mobilitas membawa tantangan baru di era *society 5.0*. Untuk mengatasi hal ini diperlukan inisiatif serta terobosan baru. Tantangan tersebut hadir di berbagai bidang, termasuk di bidang pendidikan. Misalnya, guru harus mampu membuat konten pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan 6C yakni berfikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), karakter (*character*), kolaborasi (*collaboration*), kreatif (*creativity*) dan kewarganegaraan (*citizenship*) (Zubaidah, 2017). Apalagi dengan hadirnya teknologi, diharapkan guru dapat memanfaatkan teknologi secara bijak sebagai media pendukung untuk melaksanakan setiap kegiatan pembelajaran secara efisien dan akurat. Pada dasarnya di era *Society 5.0*, masyarakat akan menyelesaikan berbagai permasalahan dengan memanfaatkan berbagai inovasi teknologi yang diciptakan oleh *Industri 4.0*. Menurut Endang Widi Winarni sebagaimana dikutip (Raihan, 2020), keterampilan *Society 5.0* untuk abad 21 dan era *industri 4.0* adalah:

1. Literasi data, yaitu kemampuan memahami cara membaca, menganalisis, dan menggunakan data dan informasi (*big data*) di dunia digital.
2. Literasi teknologi, kemampuan memahami cara kerja mesin dan penerapan teknologi (*coding*, kecerdasan buatan, prinsip-prinsip rekayasa).
3. Kemampuan untuk memahami literasi manusia, *humaniora*, komunikasi, dan desain.
4. Keterampilan abad 21 yang mengedepankan HOTS (*High Order Thinking Skills*) seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, berpikir kreatif, logika komputasi, kasih sayang, dan tanggung jawab sipil.

Untuk menciptakan dan mempersiapkan era *society 5.0* dalam kegiatan pembelajaran peserta didik harus mampu berpikir kritis dan konstruktif. Peserta didik tidak hanya

diberikan sebuah teori saja. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan berbagai media pembelajaran yang dapat dikembangkan di era *society* 5.0 yakni sebagai berikut:

1. *E-book*, merupakan bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronis melalui komputer, laptop atau smartphone. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya. sebagai salah satu alternatif media belajar. Berbeda dengan buku konvensional, buku digital dikenal bersifat ramah lingkungan, dapat memuat konten multimedia di dalamnya, memungkinkan penyajian informasi dengan lebih interaktif dan menarik. E-book lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan pendidik, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, pembelajaran lebih terarah, dapat memberikan pengetahuan langsung hasil dari membaca, memungkinkan pemberian informasi yang lebih luas kepada pesertadidik (Ruddamayanti, 2019).
2. *Learning Management System* (LMS), merupakan aplikasi *software* yang dapat mendistribusikan materi pembelajaran dan memungkinkan peserta didik dan pendidik saling berkolaborasi untuk memonitori pembelajaran seperti memberikan materi dan evaluasi, mengecek perkembangan yang dicapai siswa dalam mengerjakan materi dan tes secara jarak jauh atau online. LMS dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun. Materi ajar pada LMS dapat berupa Paduan multimedia, video, serta tampilan interaktif yang membuat pendidik lebih bebas dalam mengkombinasikan materi ajar. Hal ini membuat peserta didik juga merasa tidak bosan dalam belajar karena materi yang diberikan tidak monoton. Dalam LMS pendidik juga bisa melakukan *video conference* sehingga dapat membuat interaksi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran lebih interaktif (Wiragunawan, 2022).
3. *Komik Digital*, merupakan media untuk mengungkapkan gagasan dengan berbagai animasi, ilustrasi gambar, dan kuis yang didigitalisasikan dan dijadikan sebuah media pembelajaran dimana melalui komik digital ini dapat menyisipkan konten Pendidikan didalamnya. Berbeda dengan komik cetak format dari komik digital bisa diakses diperangkat elektronik sehingga lebih mudah diakses, praktis, tahan lama, dan terjangkau. Menurut (Khotimah & Prastiyono, 2023) Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam berfikir dengan membaca dan memahami melalui ilustrasi gambar serta membuat pendidik mampu mengaktifkan proses belajar didalam kelas baik secara online maupun offline .
4. Media pembelajaran berbasis *game*, merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai game yang interaktif yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah dan tentunya didalamnya terdapat bahan pembelajaran. Melalui tampilan gambar, animasi, suara, serta

game yang interaktif. Bermain dapat meningkatkan dan mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan pada fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf (Latif et al., 2021). Saat ini sudah banyak game yang dikembangkan melalui teknologi dan jaringan berupa aplikasi yang didalamnya sudah terkandung bahan pembelajaran. Contohnya seperti kahoot, duolingo, wordwall, monopoli, dan lain sebagainya sehingga para pendidik dapat memanfaatkannya dengan baik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi di harapkan mampu meningkatkan mutu dan citra pembelajaran IPS menuju era *society* 5.0. Dengan demikian dalam upaya merealisasikannya dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pendekatan pengajaran dan pembelajaran berupa pengembangan media pembelajaran serta menghasilkan sebuah proses pembelajaran bermakna dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran bermakna dalam pembelajaran IPS nantinya akan memperbaiki kualitas kompetensi dalam hal berpikir kritis, bernalar, kreatifif, komunikatif, kolaboratif, dan memiliki kemampuan dalam menyelesaikan isu-isu sosial yang tengah terjadi di masyarakat secara *real-time*.

Di era 4.0 sudah banyak pendidik yang memanfaatkan multimedia interaktif terutama dalam pembelajaran IPS. Media interaktif merupakan pembelajaran yang menggunakan komputer yang memuat berbagai macam konten seperti video, foto, grafik, teks, dan animasi. Media pembelajaran yang sudah ada perlu dikembangkan dengan variasi yang lebih menarik, interaktif, inovatif serta memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Hal tersebut menunjukkan perkembangan teknologi saat ini merupakan bentuk nyata bahwa perkembangan media pembelajaran sangat berhubungan dengan era *society* 5.0.

Pemanfaatan media pembelajaran yang saat ini digunakan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman ialah buku pembelajaran IPS yang kini berkembang dalam bentuk pembuatan buku digital (*E-book*), meskipun buku paket masih menjadi alat utama bagi pendidik namun buku digital (*E-book*) juga dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS di era *Society* 5.0 sesuai dengan kebutuhan mereka. Di era *Society* 5.0 media pembelajaran *Learning Management System* (LMS) juga menjadi bagian dari media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS karena LMS menjadi salah satu media yang memiliki fitur lengkap. LMS sendiri memberikan manfaat bagi pendidik dan peserta didik, pendidik dapat memberikan materi pembelajaran IPS yang tidak terbatas, pendidik dan peserta didik dapat berdiskusi mengenai isu-isu sosial yang sedang hangat. Dalam kegiatan diskusi pendidik maupun peserta didik bisa melampirkan file berupa gambar, video, dokumen, dan lainnya. Dengan begitu pendidik bisa menganalisis perkembangan peserta didik. Pemanfaatan Media pembelajaran IPS berbasis game dan komik digital juga menjadi media pembelajaran yang interaktif kedua media pembelajaran ini cocok dimanfaatkan

dalam pembelajaran IPS terutama di era *society 5.0*. kedua media tersebut menunjang pembelajaran yang mampu diakses melalui internet sehingga bisa dilihat melalui gadget, dan laptop. Dalam pembelajaran IPS media ini dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi, Komik digital dapat diberikan melalui pembelajaran sejarah sehingga visualisasi dari materi tersebut dapat dilihat langsung oleh peserta didik.

Di era *society 5.0* pembelajaran modern yang memanfaatkan berbagai jenis teknologi, informasi dan komunikasi seperti media pembelajaran berbasis teknologi, jaringan internet, dan sejenisnya menjadikan pengembangan lingkungan lebih kreatif untuk menunjang pembelajaran IPS. Dengan begitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di era *society 5.0* dapat menjadikan guru dan siswa mampu mengembangkan pikir kritis, inovatif, pemecahan masalah, serta keterampilan lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif terutama dalam pembelajaran IPS.

### **KESIMPULAN**

Pemanfaatan media pembelajaran yang saat ini digunakan dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman ialah buku pembelajaran IPS yang kini berkembang dalam bentuk pembuatan buku digital (E-book) yang dapat dimanfaatkan dan digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran IPS di era *Society 5.0* sesuai dengan kebutuhan mereka. *Learning Management System* (LMS) juga menjadi bagian dari media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS karena LMS menjadi salah satu media yang memiliki fitur lengkap, disini pendidik dan peserta didik dapat berdiskusi mengenai isu-isu sosial yang sedang hangat. Dalam kegiatan diskusi pendidik maupun peserta didik bisa melampirkan file berupa gambar, video, dokumen, dan lainnya. Pemanfaatan Media pembelajaran IPS berbasis game dan komik digital juga menjadi media pembelajaran yang interaktif kedua media pembelajaran ini cocok dimanfaatkan dalam pembelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS media ini dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi, Di era *society 5.0* pembelajaran modern yang memanfaatkan berbagai jenis teknologi, informasi dan komunikasi seperti media pembelajaran berbasis teknologi, jaringan internet, dan sejenisnya menjadikan pengembangan lingkungan lebih kreatif untuk menunjang pembelajaran IPS. Dengan begitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di era *society 5.0* dapat menjadikan guru dan siswa mampu mengembangkan pikir kritis, inovatif, pemecahan masalah, serta keterampilan lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif terutama dalam pembelajaran IPS.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Khotimah, K., & Prastiyono, H. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPS

- TERHADAP. *UNESA*, 3(2), 105–117.
- Latif, A., Rohmiyanti, W., & Syafira, I. (2021). *Seminar Nasional PGMI 2021 Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar pendidikan , menjadi negara yang maju merupakan cita – cita*. 809–826.
- Raihan, H. U. S. (2020). PENDEKATAN HEUTAGOGI DALAM PEMBELAJARAN di ERA. *Ilmu Pendidikan*, 1(2), 152–159.
- Ruddamayanti. (2019). Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 12 januari 2019. *Jurnal Online Universitas PGRI Palembang*, 1193–1202.
- Suhadak. (2021). *Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam*. 1.
- Suprayitno, E. (2021). Strategi Meningkatkan Citra Pembelajaran Ips Yang. *Sosial Katulistiwa:Pendidikan IPS*, 01(01), 19–28.  
<http://dx.doi.org/10.26418/skjpgi.v1i1.47966>
- Wiragunawan, I. G. N. (2022). No Title. *Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 82–89.
- Zubaidah, S. (2017). *KETERAMPILAN ABAD KE-21 : KETERAMPILAN YANG DIAJARKAN*. December 2016.