

**PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SD****Dhaifa Shafya Khasyia¹, Naila Azzahra², Nok Nessa Raudatul Zannah³, Tin Rustini⁴**

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: dhaifashafya16@upi.edu, azzahranaila247@upi.edu, noknessa91@upi.edu, tinrustini@upi.edu**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi cara memanfaatkan media digital dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kajian pustaka. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Media digital dapat menghubungkan materi IPS dengan kehidupan nyata siswa melalui contoh-contoh aktual, isu-isu terkini, dan studi kasus. Hal ini dapat membantu siswa melihat relevansi IPS dengan kehidupan mereka dan menumbuhkan minat mereka untuk mempelajarinya. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, siswa dan guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, baik teknologi digital maupun teknologi komunikasi berbasis jaringan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan minat belajar pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa media digital membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.

Kata Kunci: Media Digital, Minat Belajar, Sekolah Dasar**ABSTRACT**

This study aims to explore how to utilize digital media in social studies learning to increase the interest in learning of elementary school students. The research method used is a literature review. The results of this study show that in this digital era, the use of technology in education is becoming increasingly important to create engaging and interactive learning experiences. Digital media can connect social studies materials with students' real lives through actual examples, current issues, and case studies. This can help students see the relevance of social studies to their lives and foster their interest in learning it. In the implementation of teaching and learning activities, students and teachers can take advantage of technological advances, both digital technology and internet-based communication technology to support active, fun learning activities, and can increase interest in learning in elementary school students. In addition, this study also found that digital media helps teachers in delivering material more effectively and interestingly.

Keywords: Digital Media, Learning Interests, Elementary School**PENDAHULUAN**

Seiring dengan berkembangnya zaman, sistem di kehidupan dunia pun semakin banyak mengalami perubahan dan perkembangan. Di era saat ini dikenal dengan era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri saat ini menjadi isu yang sedang diperbincangkan terkhusus di negara Indonesia. Paradigma revolusi yang terus berkembang secara bertahap dengan diprakarsai oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai pendukung pembaharuan itu (Liao, dkk, 2018). Dunia pendidikan dalam perkembangan era revolusi terus dituntut untuk memperbaiki sistemnya. Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0. adalah dunia

pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran.

Di era revolusi industri 4.0 salah satunya dalam aspek teknologi, pemanfaatan media digital sudah menjadi salah satu inovasi yang penting dalam pembelajaran. Media digital mencakup berbagai macam alat dan sumber daya yang menggunakan teknologi dan komunikasi, seperti video, animasi, simulasi, dan berbagai platform pembelajaran daring lainnya. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berbasis komputer (Suwanto, 2013, 2016). Penggunaan media digital dalam pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya membuat siswa tertarik, tetapi dapat juga meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tersebut. Maka dari itu, guru disarankan untuk mampu memanfaatkan media digital ini untuk menunjang pembelajaran.

Menurut Djamarah (2008), minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas atau suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan langkah awal dalam proses belajar bagi siswa untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa dengan minat belajar yang tinggi akan dapat memenuhi cita-citanya, sedangkan siswa dengan minat belajar yang rendah tidak akan mampu melakukannya (Fauziah et al., 2017; Komariyah, Afifah, & Resbiantoro, 2018)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa dalam sosial budaya, lingkungan sosial, ekonomi, sejarah, dan lain-lain. Namun, di pembelajaran IPS saat ini terdapat tantangan yang sulit dihadapi oleh siswa yaitu rendahnya minat belajar. Siswa seringkali merasa kesulitan untuk memahami pembelajaran IPS. Oleh karena itu, dalam artikel ini akan dibahas mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pembahasan akan mencakup berbagai strategi dan alat digital yang dapat digunakan, serta manfaat yang dapat diperoleh dari penerapan media digital dalam pembelajaran IPS. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar IPS, sehingga mampu mencapai hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian pustaka. Kajian pustaka adalah cara untuk belajar dan mengevaluasi secara kritis pengetahuan, wawasan, atau bahkan inovasi dari beberapa karya yang diterbitkan sebelumnya yang telah dibahas. Acuan pada penelitian yang dilakukan adalah memanfaatkan media digital untuk meningkatkan minat belajar pada siswa, dengan data hasil literasi berasal dari beberapa jurnal yang relevan. Topik yang diangkat pada lingkup peran media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode isi melalui proses pemilihan beberapa jurnal yang relevan dengan menggunakan lingkup penelitian, membandingkan jurnal yang dipilih dari proses seleksi, lalu menyesuaikan jurnal berdasarkan perbandingannya sebelum pengumpulan data untuk mendapatkan data yang relevan.

PEMBAHASAN

Sejak zaman dahulu, teknologi dan pendidikan telah terkait erat dengan keberadaan manusia. Keduanya selalu mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan manusia di

seluruh dunia. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian seseorang, dan secara konsisten berkembang menjadi lebih baik dan lebih kuat dari sebelumnya. Menurut definisi teknologi pembelajaran, "teknologi pendidikan adalah teori dan praktik merancang, mengembangkan, memanfaatkan, mengelola, dan mengevaluasi sumber daya dan proses pembelajaran". Hal ini mengarah pada kesimpulan bahwa teknologi pendidikan terdiri dari penerapan pengetahuan ilmiah pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien. Teknologi pendidikan juga mempertimbangkan perangkat lunak dan elemen manusia (brainware), selain perangkat keras (Fauzani Nento & Roswan Manto, 2023).

Masuknya era revolusi industri generasi 4.0 ditandai dengan semakin berkembangnya sistem digital, konektivitas, hadirnya kecerdasan dan kemudahan berkomunikasi. Kini, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak penting dalam kehidupan masyarakat. Dengan adanya era revolusi industri 4.0 sudah memberikan banyak perubahan yang sangat cepat dan kompetitif pada kehidupan rakyat global saat ini terkhusus di Indonesia. Perubahan ini juga membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, salah satunya di sekolah dasar. Hal ini karena pendidikan berkaitan erat menggunakan penyiapan sumber daya insani untuk menyongsong masa depan dunia. Dengan syarat peran pendidikan dasar wajib mampu menanamkan nilai-nilai dan kompetensi setiap individu untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan dalam menghadapi era digital mempunyai kiprah dan tanggung jawab pada generasi masa depan yang memiliki kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi secara baik dan maksimal. Pendidikan IPS di sekolah dasar dapat memberikan kiprah dan andil dalam pengembangan literasi digital bagi setiap siswa pada upaya mempersiapkan generasi yang berkualitas dan membuat siswa menjadi masyarakat Indonesia yang baik. Kaitannya proses pembelajaran IPS dengan pengembangan literasi digital bisa diimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siswa dan pengajar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, baik teknologi digital maupun teknologi info serta komunikasi berbasis jaringan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, penggunaan teknologi informasi tidak hanya memfasilitasi akses terhadap informasi yang relevan dan berkualitas, tetapi juga memungkinkan terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif dan inklusif. Dengan demikian, integrasi teknologi informasi dalam pendidikan bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi merupakan elemen yang vital dalam memperkuat efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Melalui penerapan teori-teori yang telah diungkapkan, teknologi informasi dapat terus menjadi katalisator untuk transformasi pendidikan, mempersiapkan generasi masa depan dengan kemampuan yang relevan dan adaptif dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks.

Implementasi media pembelajaran IPS tidak terlepas dari tantangan. Beberapa tantangan yang menghambat pengimplementasian ini disebabkan oleh faktor utama yaitu membuat pembelajaran ips menjadi menarik dan relevan bagi siswa yang sedang dalam tahap penyesuaian dalam pembentukan pemahaman mereka tentang dunia sekitar. Meskipun teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Pertama, terdapat perbedaan antara penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran dan kehidupan pribadi guru. Meskipun banyak guru yang menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka, tetapi mereka mungkin hanya menggunakan aplikasi media sosial atau aplikasi umum lainnya. Mereka mungkin kurang memahami bagaimana cara menggunakan teknologi dalam pembelajaran IPS.

Kedua, kurangnya instruksi formal tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dapat menjadi hambatan. Banyak guru mungkin tidak memiliki akses atau kesempatan mendapatkan pelatihan yang memadai tentang cara mengimplementasikan teknologi ke dalam pembelajaran mereka. Kurangnya pemahaman tentang alat dan aplikasi digital yang dapat meningkatkan pembelajaran IPS dapat menghambat mereka dalam membuat pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan.

Ketiga, kemungkinan ada guru yang tidak nyaman atau tidak percaya diri untuk menggunakan teknologi di kelas. Mereka mungkin enggan mencoba hal baru karena takut akan kegagalan atau ketidakmampuan untuk menguasai alat digital tertentu. Hal ini dapat menghambat eksperimen dan inovasi dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS. Tanpa kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dengan efektif, guru mungkin mengalami kesulitan dalam menyajikan materi IPS dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa. Oleh karena itu, pelatihan dan dukungan yang memadai tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting untuk mengatasi masalah ini.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar memiliki beberapa manfaat yang signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa, berikut adalah beberapa manfaatnya:

1. Memudahkan Proses Pembelajaran

Penggunaan media digital dalam proses belajar mengajar memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa mudah memahami materi. Guru dapat menggunakan berbagai media digital seperti PowerPoint, Word, video pembelajaran, dan aplikasi ujian untuk menghidupkan suasana kelas, memudahkan penyampaian materi, dan memfasilitasi diskusi antar siswa.

2. Meningkatkan Keaktifan Proses Pembelajaran

Penggunaan media digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS, membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Media digital menghadirkan konten yang interaktif, menarik, dan multisensoris, seperti video, animasi, simulasi, dan game edukasi. Hal ini dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang lebih personal dapat dicapai dengan platform digital yang memungkinkan penyesuaian konten dan kecepatan belajar sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa. Fitur gamifikasi seperti poin, lencana, dan papan peringkat dapat memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan belajar.

3. Menumbuhkan Minat dan Relevansi IPS

Media digital dapat menghubungkan materi IPS dengan kehidupan nyata siswa melalui contoh-contoh aktual, isu-isu terkini, dan studi kasus. Hal ini dapat membantu siswa melihat relevansi IPS dengan kehidupan mereka dan menumbuhkan minat mereka untuk mempelajarinya.

Pembelajaran kontekstual yang memanfaatkan media digital memungkinkan siswa untuk mempelajari IPS dalam konteks lokal dan budaya mereka, sehingga meningkatkan rasa keterhubungan dan kepemilikan mereka terhadap materi pelajaran.

Pengalaman belajar yang imersif dengan media digital seperti virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) dapat membawa siswa ke dalam peristiwa dan tempat-tempat bersejarah, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan berkesan.

4. Berdampak Baik terhadap Pembentukan Motivasi Belajar Siswa

Pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran berdampak baik terhadap pembentukan motivasi belajar siswa, dengan tujuan memaksimalkan prestasi belajar siswa. Penggunaan teknologi informasi telah mengubah cara pendidik dan siswa berperilaku.

Visualisasi dan representasi data yang menarik dalam media digital dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dalam IPS dengan lebih mudah.

Simulasi dan praktikum virtual memungkinkan siswa untuk bereksperimen dan mengalami langsung berbagai fenomena dan peristiwa sejarah, sehingga meningkatkan pemahaman mereka.

Pembelajaran berbasis proyek dan kegiatan belajar mandiri dengan media digital mendorong siswa untuk mencari informasi, menganalisis data, dan memecahkan masalah, yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

5. Meningkatkan Kemampuan Guru

Guru dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk membuat dan mengelola media pembelajaran yang kreatif dan menarik, seperti video animasi, presentasi interaktif, dan simulasi. Hal ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa.

Pemanfaatan Sumber Belajar Digital: Guru dapat mengakses dan menggunakan berbagai sumber belajar digital yang berkualitas untuk memperkaya materi pembelajaran dan memberikan informasi terbaru kepada siswa. Hal ini dapat membantu guru dalam meningkatkan wawasan dan pengetahuan mereka dalam bidang IPS.

Penerapan Metode Pembelajaran yang Variatif: Media digital memungkinkan guru untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang variatif dan menarik, seperti diskusi online, pembelajaran berbasis proyek, dan permainan edukasi. Hal ini dapat membantu guru dalam meningkatkan engagement dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Contoh media digital yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di SD

1. Video Pembelajaran

Media atau alat bantu yang dikenal sebagai video pembelajaran adalah video yang mengandung pesan pembelajaran. Karena sifatnya yang audio visual dan memiliki elemen gerak, video ini dapat menarik perhatian dan mendorong siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:1119) menyatakan bahwa video didefinisikan sebagai

- 1) Bagan yang mengirimkan gambar di pesawat TV
- 2) Rekaman gambar hidup diputar di pesawat TV. Dengan gambar dan suara yang dapat diulang-ulang saat digunakan, video dapat merangkum banyak peristiwa dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas. Video memiliki kelebihan,

yaitu mereka dapat membantu siswa memahami pesan pembelajaran dengan lebih baik tanpa terikat oleh materi pelajaran tambahan.

2. Permainan Interaktif

Menurut Clegg (2006), permainan interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya. Oleh karena itu, karena permainan interaktif memungkinkan anak untuk berinteraksi satu sama lain, mengasah kemampuan motorik mereka, membangun keterampilan mereka, dan menarik perhatian mereka (8 Manfaat Bermain Game Interaktif Bagi Anak, 2016, par.2).

3. Simulasi

Dalam pendidikan, simulasi memungkinkan siswa untuk mengalami situasi atau fenomena tertentu dalam lingkungan yang terkendali. Misalnya, melalui simulasi perubahan iklim, siswa dapat melihat bagaimana perubahan suhu, pola cuaca, atau aktivitas manusia memengaruhi ekosistem dan kehidupan sehari-hari orang-orang di daerah yang terkena dampak. Dalam simulasi perdagangan, siswa dapat berperan sebagai pedagang atau pengusaha dan mengalami proses perdagangan dan pertukaran barang di seluruh dunia. Mereka tahu bagaimana keputusan kebijakan ekonomi dan perdagangan mempengaruhi harga, pasar, dan kesejahteraan masyarakat.

Siswa dapat belajar lebih banyak tentang budaya, sosial, dan ekonomi masyarakat di masa lalu dengan memulai kehidupan sehari-hari mereka. Mereka dapat merasakan bagaimana kehidupan sehari-hari dan interaksi sosial di masa lalu berbeda dengan saat ini melalui permainan peran atau rekonstruksi digital. Dengan mengalami pengalaman langsung dalam simulasi, siswa dapat memperluas pemahaman mereka tentang konsep-konsep IPS dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi. Selain itu, ini dapat meningkatkan dorongan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Simulasi adalah langkah penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia nyata karena memberi mereka kesempatan untuk belajar secara aktif dan praktis.

4. Presentasi Beranimasi

Presentasi beranimasi menjadi alat yang efektif bagi guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa secara menarik dan interaktif dalam pembelajaran IPS. Guru dapat menggunakan aplikasi seperti canva untuk membuat presentasi animasi yang menarik perhatian siswa. Animasi membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik, memicu keterlibatan siswa, dan membuat pengalaman pembelajaran yang berkesan. Guru dapat menggunakan presentasi beranimasi untuk membuat materi yang abstrak atau kompleks lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa sambil meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih banyak lagi.

Dalam konteks penyesuaian dengan kurikulum, penggunaan media digital perlu dinilai keefektifannya oleh guru agar dapat menentukan apakah penggunaan media mutlak diperlukan atau tidak diperlukan dalam pembelajaran. Hal ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan media digital sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka sering menggunakan metode diskusi, metode tanya jawab, metode ceramah, dan pendekatan saintifik dapat menjadi pendukung dalam penggunaan media digital ini. Kombinasi metode ini dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik, melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kreativitas dalam menyusun strategi

pembelajaran yang mengintegrasikan media pembelajaran audio visual dengan metode-metode yang sudah terbukti efektif.

Dalam transformasi pembelajaran kurikulum merdeka, teknologi juga memainkan peran penting. Berbagai cara penggunaan teknologi dalam membuat produk atau konten pembelajaran antara lain penggunaan video pendidikan, pembelajaran audio, multimedia interaktif, dan munculnya Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR). Kurikulum Merdeka memperkenalkan konsep belajar yang lebih inovatif dan interaktif, termasuk penggunaan media digital. Guru harus menggunakan strategi dan media yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, kreatif, dan inovatif. Dalam rangka membangun kurikulum baru dan sistem online serta memajukan pendidikan menuju Indonesia Kreatif 2045, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah membuktikan bahwa teknologi digital harus diterapkan dalam bidang pendidikan saat ini.

Guru dapat memulai dengan memahami kebutuhan dan karakteristik siswa serta materi yang akan diajarkan saat menggunakan media digital dalam pembelajaran IPS di tingkat SD. Langkah pertama yang sangat penting adalah memilih media digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat pemahaman siswa. Misalnya, peta interaktif atau aplikasi yang menunjukkan fenomena geografis dapat sangat berguna untuk mengkomunikasikan konsep geografis. Guru dapat memanfaatkan media digital setelah memilihnya dan memasukkannya ke dalam pendekatan pengajaran mereka yang sudah ada. Misalnya, jika guru biasanya menggunakan cerita atau ceramah untuk menjelaskan konsep IPS, mereka dapat menggunakan media digital seperti video pendek atau animasi untuk memberikan ilustrasi visual yang mendukung. Selain itu, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam penggunaan media digital. Ini dapat dicapai melalui proyek atau tugas yang meminta siswa menggunakan media digital untuk mempelajari konsep secara mandiri.

Tidak kalah pentingnya, guru harus melakukan evaluasi tentang seberapa efektif penggunaan media digital dalam pembelajaran. Ini dapat dilakukan dengan melihat kemajuan siswa dalam pemahaman materi melalui kuis online, diskusi reflektif, atau observasi langsung. Dengan melakukan evaluasi ini, guru dapat mengetahui sejauh mana media digital telah membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Terakhir, guru dapat terus meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan media digital dengan mengikuti seminar dan pelatihan tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Ini akan membantu mereka tetap relevan dan efektif dalam menggunakan media digital untuk mendukung pembelajaran IPS di tingkat SD. Dengan mengikuti pedoman ini, guru dapat memanfaatkan media digital dalam pembelajaran IPS dengan baik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Untuk menghadapi berbagai tantangan dan hambatan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, diperlukan upaya-upaya yang sesuai dan efektif. Berikut ini beberapa solusi untuk membantu mengatasi hambatan-hambatan tersebut:

1. Pelatihan guru: Pastikan bahwa guru yang secara aktif berpartisipasi dalam pengajaran IPS dilatih dengan baik dalam penggunaan teknologi pendidikan. Mereka harus memahami cara menggunakan peralatan dan perangkat lunak yang dibutuhkan.
2. Infrastruktur yang memadai: Pastikan bahwa infrastruktur penting sudah tersedia, dimulai dengan koneksi internet yang dapat diandalkan dan peralatan yang sesuai, seperti

laptop, tablet, dan smartphone. Hal ini akan membantu pengajar dan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran online.

3. Guru harus dapat membuat dan mempersonalisasi materi pembelajaran untuk pembelajaran online. Mereka harus mempertimbangkan metode inovatif untuk menawarkan konten pembelajaran IPS dengan menggunakan teknologi, seperti film, simulasi, atau alat digital lainnya, agar lebih menarik (Baikuna et al., 2024).

Sangat penting untuk membahas peran orang tua dalam membantu anak-anak menggunakan media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena teknologi semakin masuk ke dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam membantu anak-anak mereka menggunakan media digital dalam pembelajaran IPS. Pertama-tama, tanggung jawab orang tua adalah untuk memahami dan memantau konten yang diakses oleh anak-anak mereka melalui media digital. Dalam konteks pembelajaran IPS, contoh konten yang diakses oleh anak-anak dapat termasuk artikel, berita, dan video, serta sumber daya lain yang mempengaruhi pemahaman mereka tentang berbagai topik sosial, politik, dan sejarah. Orang tua harus memastikan bahwa bahan yang diakses oleh anak sesuai dengan prinsip dan aturan keluarga serta membantu mereka memahami masalah kompleks yang dibahas dengan cara yang seimbang dan kritis. Orang tua juga harus membantu anak-anak menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran IPS. Ini dapat mencakup membantu mereka menemukan sumber daya yang relevan, mendorong diskusi tentang topik yang mereka pelajari secara online, dan mendorong mereka untuk meningkatkan kemampuan analisis dan penelitian yang diperlukan untuk mengevaluasi secara kritis informasi.

Selain itu, orang tua harus memberikan dukungan emosional dan motivasional untuk membantu anak-anak mengatasi kesulitan yang mungkin muncul saat menggunakan media digital untuk pembelajaran IPS. Pembelajaran dapat menjadi sulit dan rumit, terutama jika berkaitan dengan subjek sensitif atau kontroversial. Orang tua dapat membantu anak-anak mengembangkan rasa percaya diri dan minat yang kuat dalam memahami dunia sekitar melalui media digital. Terakhir, peran orang tua dalam mendukung pembelajaran IPS adalah memantau penggunaan media digital oleh anak-anak. Meskipun media digital memberikan akses ke banyak informasi berharga, juga penting untuk memastikan bahwa anak-anak menggunakannya dengan benar. Orang tua perlu mengawasi waktu yang dihabiskan anak-anak mereka di depan layar, memastikan bahwa mereka tidak terpapar pada konten yang tidak pantas atau merugikan, dan memfasilitasi kegiatan alternatif yang seimbang seperti olahraga, seni, atau interaksi sosial. Secara keseluruhan, peran orang tua dalam mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran IPS melibatkan pemahaman, bimbingan, dukungan, dan pemantauan yang berkelanjutan. Dengan keterlibatan yang aktif dan responsif dari orang tua, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi konsumen informasi yang cerdas dan terampil dalam era digital ini.

KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar dapat memberikan kiprah dan andil dalam pengembangan literasi digital bagi setiap siswa pada upaya mempersiapkan generasi yang berkualitas dan membuat siswa menjadi masyarakat Indonesia yang baik. Pembelajaran IPS dapat dibuat lebih menarik, beragam, dan

relevan dengan pengalaman kehidupan nyata peserta didik dengan menggabungkan teknologi instruksional. Teknologi pendidikan tidak hanya menjadikan informasi dan materi pembelajaran lebih mudah diakses, tetapi juga merangsang keterlibatan peserta didik, meningkatkan pengalaman belajar, dan memungkinkan pembelajaran yang dipersonalisasi berdasarkan kebutuhan individu. Kaitannya proses pembelajaran IPS dengan pengembangan literasi digital bisa diimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar siswa dan pengajar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, baik teknologi digital maupun teknologi info serta komunikasi berbasis jaringan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44-52.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Chandra, F., Hagijanto, A. D., & Maer, B. D. A. (2018). Perancangan Permainan Interaktif Sebagai Pendukung Optimalisasi Golden Age Pada Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(12), 9.
- Cholily, Y. M., Putri, W. T., & Kusgirohmah, P. A. (2019, June). Pembelajaran di era revolusi industri 4.0. In *Seminar & Conference Proceedings of UMT*.
- Djamarah, S.B. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(2), 48–53.
- Hafizhah, Z. (2021). Inovasi Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0.
- Haniko, P., Mayliza, R., Lubis, S., Sappaile, B. I., Hanim, S. A., & Farlina, B. F. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Untuk Memudahkan Guru Dalam Penyampaian Materi Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 2862-2868.
- Herdianti, N. P., Hanim, W., & Hasanah, U. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1592-1603.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Junindra, A., Fitri, H., Putri, A. R., Nasti, B., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Literasi ICT (Information and Communication Technology) pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6264–6270

- Kuntari, S. (2023, May). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* (Vol. 2, pp. 90-94).
- Liao, Y., Loures, E. R., Deschamps, F., Brezinski, G., & Venâncio, A. (2018). The Impact of The Fourth Industrial Revolution: a Cross-Country/Region Comparison. *Production ProduçãO*, 28, 1–18.
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020, October). Efektivitas media pembelajaran berbasis video pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 2020).
- Putri, A. K., Jida, A. N. F. E. T., Zakya, A. L. F., Saputri, D. A., Faruqi, M. I., & Marini, A. (2023). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITALISASI DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(2), 181-190.
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830-838.
- Siregar, A., & Sumantri, P. (2024). Pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) terpadu di Sekolah Dasar Kak Seto. *Education & Learning*, 4(1), 17-22.