

INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IPS: PENGGUNAAN APLIKASI DAN PLATFORM DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI SISWA

Krisna Ariowibowo¹, Muhammad Farhan², Arita Marini³, Mahmud Yunus⁴

¹⁻⁴Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta

Jl. R. Mangun Muka Raya No.11, RT.11/RW.14, Rawamangun, Kec. Pulo Gadung, Jakarta

[1krisnaariowibowo29@gmail.com](mailto:krisnaariowibowo29@gmail.com)

Abstract

This research examines the integration of technology in Social Sciences (IPS) learning through the use of applications and digital platforms as an effort to increase student interaction. Along with technological developments, the role of digitalization in education is increasingly relevant, especially in facilitating interactions between students, teachers and learning materials. This research aims to identify the impact of using interactive learning applications, such as Google Classroom, Kahoot!, and Padlet, on student engagement in the social studies learning process. The research method used is a qualitative approach with case studies in several secondary schools. Data was collected through observation, interviews and questionnaires to teachers and students. The research results show that technology integration not only increases student participation, but also makes it easier for teachers to deliver material in a more interesting and interactive way. Additionally, digital platforms encourage collaborative learning and provide broader access to educational resources. In conclusion, the use of technology in social studies learning has the potential to increase the effectiveness of learning interactions and encourage better learning outcomes.

Keywords: Technology, Social studies learning, Digital applications, Student interaction, Learning platforms

Abstrak

Penelitian ini mengkaji integrasi teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penggunaan aplikasi dan platform digital sebagai upaya untuk meningkatkan interaksi siswa. Seiring dengan perkembangan teknologi, peran digitalisasi dalam pendidikan semakin relevan, khususnya dalam memfasilitasi interaksi antara siswa, guru, dan materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan aplikasi pembelajaran interaktif, seperti Google Classroom, Kahoot!, dan Padlet, terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan studi kasus di beberapa sekolah menengah. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan

Article History

Received: December 2024

Reviewed: December 2024

Published: December 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI:

10.8734/SINDORO.v1i2.365

Copyright: Author

Publish by: SINDORO



This work is licensed under

a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

kuesioner kepada guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, platform digital mendorong pembelajaran kolaboratif dan memberikan akses lebih luas kepada sumber daya pendidikan. Kesimpulannya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS berpotensi meningkatkan efektivitas interaksi pembelajaran dan mendorong hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: Teknologi, Pembelajaran IPS, Aplikasi digital, Interaksi siswa, Platform pembelajaran

PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami transformasi seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital di era globalisasi. Integrasi teknologi ke dalam dunia pendidikan tidak hanya menjadi tren, tetapi juga kebutuhan yang mendesak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Teknologi menawarkan berbagai inovasi yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, termasuk dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS yang mengkaji fenomena sosial, budaya, ekonomi, dan politik menuntut adanya interaksi yang dinamis antara siswa dan materi pembelajaran agar konsep-konsep yang diajarkan dapat dipahami secara mendalam dan aplikatif.

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya tingkat keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah dan menggunakan metode tradisional sering kali membuat siswa pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Dalam konteks inilah teknologi berperan penting. Penggunaan aplikasi dan platform digital seperti *Google Classroom*, *Kahoot!*, dan *Padlet* memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Teknologi juga memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih intensif dan kolaboratif, baik antara siswa dengan guru maupun sesama siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan teknologi dalam bentuk aplikasi dan platform digital dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini akan memfokuskan pada pengaruh integrasi teknologi terhadap dinamika kelas dan bagaimana teknologi dapat membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan relevan bagi siswa.

Selain itu, penelitian ini juga akan melihat tantangan yang dihadapi guru dalam mengadopsi teknologi dalam pengajaran dan bagaimana kendala tersebut dapat diatasi. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan panduan praktis bagi para pendidik dalam mengimplementasikan teknologi secara efektif dalam pembelajaran IPS di sekolah menengah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan jenis penelitian literatur. Penelitian ini menggunakan data dari sumber literatur yang relevan seperti majalah, buku, dan publikasi lainnya untuk menguji hipotesis bahwa penggunaan *Google Classroom* berinteraksi dengan siswa. Melalui tinjauan pustaka, peneliti akan mencari dan mengulas artikel dan jurnal terkait penggunaan *Google Classroom* di lingkungan pendidikan dan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari sumber literatur kemudian dianalisis dan diinterpretasikan untuk menguji hipotesis yang diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam kehidupan manusia sudah sangat berkembang cepat dengan bukti teknologi informasi dan teknologi untuk memudahkan aktivitas manusia di kehidupan sehari-hari saat ini menjadi lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi bisa diperoleh dengan murah dan memudahkan untuk mencari informasi yang tersedia di internet dengan cepat. Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari karena akan terus berjalan beriringan dengan kemajuan keilmuan (Agustian & Salsabila, 2021; Syifa et al., 2019). Teknologi juga digunakan di bidang pendidikan untuk memperlancar proses pembelajaran di kelas. Media digital dalam pembelajaran bisa menciptakan perubahan yang baik dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan siswa memperolehnya informasi dari berbagai sumber yang telah disediakan, seperti perpustakaan digital, elektronik buku, dan jurnal elektronik (Effendi et al., 2019). Oleh karena itu, penggunaan media digital harus disertai dengan keterampilan literasi digital. Proses pembelajaran penerapan literasi digital di kelas adalah agar siswa dapat memberikan kelancaran dan keefektifan dalam memberikan dan mempersiapkan siswa untuk masa depan sesuai dengan kebutuhannya (Latip & Sutantri, 2021). Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, literasi digital menjadi hal yang penting bagi siswa. Itu Kurangnya literasi digital yang dikuasai siswa sekolah dasar dapat berdampak pada siswa yang kecanduan acara televisi, bermain *game online*, penggunaan sosial yang berlebihan media, berita kriminal, hingga kurangnya mencerna informasi *hoax*, bahkan bisa jadi kurangnya literasi digital salah satu penyebab *bullying online* (Asari et al., 2019). Sistem manajemen yang digunakan dalam pembelajaran kelas tinggi saat ini adalah dengan menggunakan semacam *Google Classroom*, *Zoom Meeting*, *Google Meet*, dan *Whatsapp Group* yang bisa berpengaruh positif terhadap aspek pengetahuan dan keterampilan (Rahman et al., 2020). Selain itu, penggunaan literasi digital di kelas dapat dilakukan dengan menggunakan LCD atau PowerPoint sehingga dapat digunakan sebagai inovasi yang dapat digunakan di kelas agar tidak membosankan (Jessica et al., 2020). Sumber informasi terkait dengan materi pembelajaran yang dapat diperoleh siswa melalui literasi digital disebut internet dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan digital di sekolah dasar lingkungan biasanya pada batas perangkat untuk mencari informasi, mencari materi pembelajaran, dan untuk berkomunikasi antara teman dan guru (Giovanni & Komariah, 2019). Penggunaan Iptek dalam pembelajaran di SD memiliki beberapa keuntungan yang signifikan. Pertama, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif dan aktif, yang dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran yang menggunakan Iptek, siswa memiliki akses lebih besar untuk berpartisipasi dalam eksplorasi mandiri, berkolaborasi dengan

teman sekelas, dan melibatkan diri dalam aktivitas praktis yang meningkatkan pemahaman konsep.

Teknologi terus berkembang dan memberikan dampak ke dalam berbagai bidang, khususnya pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital secara optimal dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa memerlukan perencanaan yang matang dan pelaksanaan yang tepat. Pemanfaatan teknologi digital memungkinkan siswa memiliki pengalaman belajar yang otentik atau riil/nyata dan dapat berinteraksi dengan individu lainnya tanpa harus bertemu secara langsung. Aspek penting yang perlu diperhatikan dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran adalah kemampuan sumber daya manusia. Guru dan siswa perlu mempunyai kemampuan literasi digital dan kompetensi digital yang baik agar dapat menggunakan platform digital secara efektif dan efisien dalam suatu pembelajaran. Beberapa platform digital yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan kualitas dari proses pembelajaran itu sendiri dalam pembelajaran diantaranya adalah *Interactive Whiteboards* (IWB), berbagai social media, dan berbagai aplikasi software. Menurut Safiudin (dalam Fitria dkk., 2021) konstruktivisme memberi kebebasan terhadap individu yang ingin belajar atau mencari kebutuhannya dengan kemampuannya tersebut dengan bantuan fasilitas orang lain. Menurut Sukiman (dalam Azizi & Shafrizal, 2022), teori konstruktivisme menganggap pengetahuan merupakan bagian dari konstruksi atau bentukan diri sendiri. Seorang individu belajar menemukan pengetahuan, kompetensi dan teknologi yang mereka gunakan untuk mengembangkan dirinya sendiri (Thobroni, 2015). Pendekatan konstruktivisme menekankan bahwa kegiatan utama dalam proses belajar adalah keaktifan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Google *Classroom* adalah sebuah platform pendidikan yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara digital. Penggunaannya sangat relevan dalam konteks pendidikan modern, terutama mengingat pergeseran ke arah pembelajaran digital dan kebutuhan akan alat-alat yang memudahkan interaksi pendidikan jarak jauh. Google *Classroom* menjadi bagian penting dari ekosistem pendidikan karena kemampuannya menyederhanakan proses pembelajaran, memungkinkan guru untuk mengatur kelas, mendistribusikan tugas, memberikan umpan balik, dan berkomunikasi dengan siswanya dalam satu platform terpadu (Hariati et al., 2022). Google *Classroom* adalah layanan web yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah dengan tujuan untuk menyederhanakan penciptaan, distribusi, dan penilaian tugas secara digital. Fokus utamanya adalah untuk memudahkan proses pembelajaran dan meningkatkan kolaborasi antara guru dan siswa. Ini termasuk dalam *suite G Suite for Education* dari Google, yang juga mencakup Google *Docs*, Google *Sheets*, dan lain-lain, yang semuanya dirancang untuk membantu dalam tugas-tugas sekolah (Jarak et al., 2021). Platform ini memungkinkan guru untuk membuat kelas, mengunggah dan mendistribusikan tugas, membuat papan pengumuman, dan memberikan umpan balik kepada siswa. Siswa dapat mengikuti kelas, mengakses bahan pelajaran, mengumpulkan tugas, dan menerima umpan balik. Semua ini dilakukan dalam lingkungan yang terintegrasi, yang memudahkan organisasi dan akses ke semua sumber daya yang dibutuhkan. Pentingnya Google *Classroom* terletak pada kemampuannya untuk menyederhanakan dan mengoptimalkan proses pendidikan, terutama dalam era digital ini. Dengan adanya pandemi COVID-19, kebutuhan akan solusi pembelajaran jarak jauh menjadi sangat penting, dan Google *Classroom* menawarkan platform yang mudah

digunakan dan efisien untuk keperluan ini. Ini memungkinkan pendidikan terus berlangsung meskipun ada pembatasan fisik (Nasution, 2021). Selain itu, Google *Classroom* membantu dalam mengurangi penggunaan kertas, yang tidak hanya ramah lingkungan tetapi juga mengurangi biaya operasional. Platform ini juga memfasilitasi kolaborasi yang lebih baik dan komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa. Fungsi-fungsi seperti pembagian tugas, pengumpulan, penilaian, dan memberikan umpan balik menjadi lebih mudah dan cepat. Cara kerja Google *Classroom* melibatkan beberapa langkah utama (Karmila & Rezeki, 2021):

1. Pembuatan Kelas: Guru dapat membuat kelas di Google *Classroom*, memberinya judul dan deskripsi, dan mengatur kode kelas yang dapat digunakan siswa untuk bergabung.
2. Distribusi Materi dan Tugas: Guru dapat mengunggah materi pelajaran dan tugas. Ini bisa berupa dokumen, *slide*, *spreadsheet*, atau *link* ke sumber daya eksternal. Tugas dapat diberikan *deadline* dan petunjuk khusus.
3. Interaksi dan Diskusi: Platform ini memungkinkan untuk diskusi kelas dan interaksi antara guru dan siswa. Ini bisa melalui papan pengumuman atau dalam konteks tugas tertentu.
4. Pengumpulan dan Penilaian Tugas: Siswa mengumpulkan tugas mereka melalui platform, dan guru dapat menilai serta memberikan umpan balik langsung melalui Google *Classroom*.
5. Pelaporan dan *Feedback*: Sistem ini juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dan memberikan laporan atau umpan balik secara berkala.

Google *Classroom* juga sangat terintegrasi dengan alat-alat lain dalam *G Suite*, memungkinkan penggunaan berbagai alat Google seperti Dokumen, *Spreadsheet*, dan *Slide* dalam proses pembelajaran. Keamanan dan privasi juga menjadi perhatian utama, dengan Google menjamin bahwa data siswa dan guru dilindungi dan tidak digunakan untuk tujuan periklanan. Secara keseluruhan, Google *Classroom* adalah alat yang sangat berharga dalam pendidikan, memudahkan komunikasi, distribusi materi, dan pengelolaan kelas, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Dalam konteks pendidikan saat ini yang semakin bergantung pada teknologi, platform seperti Google *Classroom* tidak hanya menjadi alat tambahan tetapi suatu kebutuhan dalam menghadapi tantangan pendidikan modern. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan suatu metode pengajaran yang memungkinkan proses belajar mengajar terjadi tanpa memerlukan kehadiran fisik guru dan siswa di ruang kelas yang sama. Metode ini telah menjadi semakin penting dan relevan, terutama sejak pandemi COVID-19 melanda dunia, yang menyebabkan banyak sekolah dan universitas harus menutup pintu kelas mereka dan beralih ke model pembelajaran *online*.

Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) merupakan suatu metode pengajaran yang memungkinkan proses belajar mengajar terjadi tanpa memerlukan kehadiran fisik guru dan siswa di ruang kelas yang sama. Metode ini telah menjadi semakin penting dan relevan, terutama sejak pandemi COVID-19 melanda dunia, yang menyebabkan banyak sekolah dan universitas harus menutup pintu kelas mereka dan beralih ke model pembelajaran *online*. PJJ tidak hanya menjadi solusi darurat, tetapi juga telah membuka pintu bagi kemungkinan-kemungkinan baru dalam pendidikan, memberikan akses belajar kepada lebih banyak orang dan mengubah cara kita memahami pendidikan. Pembelajaran Jarak Jauh adalah sistem pendidikan di mana proses

pengajaran disampaikan secara *remote*, menggunakan teknologi digital. Ini dapat mencakup berbagai metode dan teknologi, seperti pembelajaran *online* melalui platform seperti Zoom, Google *Classroom*, atau Moodle, materi kursus yang dikirim melalui email, pembelajaran berbasis video, dan bahkan pendekatan tradisional seperti surat-menyurat. PJJ memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja, asalkan mereka memiliki akses ke sumber daya pembelajaran yang diperlukan (Dhori et al., 2021). Pembelajaran Jarak Jauh menjadi sangat penting dalam beberapa dekade terakhir karena beberapa alasan. Pertama, dengan meningkatnya akses internet dan teknologi digital, lebih banyak orang memiliki kesempatan untuk belajar, terlepas dari lokasi geografis atau batasan fisik. Ini membuka peluang pendidikan bagi individu di daerah terpencil atau bagi mereka yang tidak dapat menghadiri kelas fisik karena alasan kesehatan, kewajiban kerja, atau tanggung jawab pribadi. Kedua, pandemi COVID-19 telah memaksa lembaga pendidikan di seluruh dunia untuk mengadopsi PJJ sebagai cara utama untuk melanjutkan pendidikan tanpa mengganggu. Ini telah membuktikan bahwa PJJ dapat menjadi alternatif efektif untuk pembelajaran tatap muka.

KESIMPULAN

Penggunaan Iptek dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di SD. Penggunaan teknologi dalam kelas dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan memfasilitasi pengembangan keterampilan kognitif siswa. Pemanfaatan sumber daya Iptek seperti komputer, internet, perangkat lunak pendidikan, dan media interaktif juga membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, pemecahan masalah, dan keterampilan kolaborasi. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam memanfaatkan Iptek juga berperan penting dalam pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. teknologi digital memiliki potensi besar untuk mengoptimalkan efektifitas, kualitas dan efisiensi proses belajar di era digital. Teknologi digital dapat mendukung penerapan pendekatan pembelajaran konstruktivisme yang berfokus pada peserta didik. Penggunaan Google *Classroom* dalam pembelajaran jarak jauh untuk pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di kelas tinggi menegaskan bahwa platform ini telah menjadi alat yang sangat berharga dalam konteks pendidikan modern. Google *Classroom* tidak hanya memfasilitasi distribusi materi dan penugasan secara efisien tetapi juga memperkaya interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, platform ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, terutama selama masa pandemi COVID-19. Pentingnya Google *Classroom* dalam pelatihan guru juga sangat terlihat, dengan pelatihan yang efektif meningkatkan keterampilan mereka dalam pembelajaran daring. Hal ini menunjukkan perlunya mempersiapkan tenaga pendidik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi pendidikan secara efektif. Google *Classroom* telah diterima baik oleh guru dan siswa sebagai media pembelajaran jarak jauh yang efektif, membantu dalam menjaga kontinuitas pendidikan dan memudahkan transfer materi serta penilaian.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). *PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN*. *Islamika*, 3(1)
- Adit Yuliani, Anas Salahudin, & Inne Marthyane Pratiwi. (2022). *DIGITAL LITERACY: DOES IT AFFECT THE LEARNING OUTCOMES OF MADRASAH IBTIDAIYAH STUDENTS?*. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 20 (03) (2022)
- Effendi, F., Bustanur, & Mailani, I. (2019). *PENGARUH LITERASI MEDIA DIGITAL TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA*. *Jom Ftk*
- Azizi, M. K., & Shafrizal, A. (2022). *Merdeka Belajar Dalam Sudut Pandang Teori Belajar Konstruktivisme dan Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 796–803.
- Dyah Puspitasari, A., & Febrianto, P. T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Museum Sebagai Model Pembelajaran Out-Class Terhadap Perilaku dan Motivasi Siswa SD di Pesisir Madura*. *Jurnal Masyarakat Maritim*, 7(1), 25–33.
- Fitri, Y. (2020). *Workshop Inovasi Pembelajaran di Sekolah Dasar SHEs: Conference Series* 3 (4) (2020) 1300-1307. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.55740>
- Fitria, D., Lestari, M., Aisyah, S., Renita, R., Dasmini, D., & Safrudin, S. (2021). *Meta-Analisis Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. *Jurnal Simki Economic*, 4(2), 192–199. <https://doi.org/10.29407/jse.v4i2.65> *Uniks*, 1(1), 81–93.
- Baser, A., & Rizal, F. (2021). *Dampak Positif Penggunaan Google Classroom terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan ...*, 5(1), 154–162. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJL/article/view/31629>
- Dhori, M., Muqowim, M., & Nurhayati, T. (2021). *Analisis Penggunaan TIK Dengan Aplikasi Dalam Pembelajaran Daring di SD N 17 Kayuagung*. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 9(3), 278–283. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v9i3.5564>
- Farida Isroani, A. M. (2021). *Pemanfaatan Media Google Classroom Dalam Pembelajaran SKI Di Masa Pandemi*. *Alamtara: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 5(1), 51–68. <https://doi.org/10.58518/alamtara.v5i1.854>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>