



Media Ajar Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPS di SD/MI

Maharani Nurul Ain^{1*}, Asyifatun Muqaromah² Oman Farhurohman³

^{1-2,3} UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Indonesia

Alamat: Jl. Jendral Sudirman No.30 Serang - Banten 42118

Korespondensi penulis: maharaninurulain@gmail.com

Abstract. *The importance of utilizing digital learning resources for Social Studies (IPS) learning at Elementary School (SD) and Madrasah Ibtidaiyah (MI) levels is discussed in this article. The utilization of digital teaching materials is expected to improve IPS learning in a more interesting, dynamic, and efficient way along with technological advances. This study identifies various digital learning media, including web-based learning platforms, educational software, and instructional videos, that can be used in the context of IPS learning. The advantages and difficulties faced by teachers and students when incorporating digital media into the classroom are also discussed in this article. It is hoped that by using a digital approach, students will be able to better understand IPS content and develop 21st-century skills needed for everyday life. In addition, this article offers suggestions for the efficient use of digital learning resources that are appropriate to the needs of MI and elementary school students.*

Keywords: *Teaching, Media, Digital, IPS Learning.*

Abstrak. Pentingnya pemanfaatan sumber belajar digital untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dibahas dalam artikel ini. Pemanfaatan bahan ajar digital diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran IPS dengan cara yang lebih menarik, dinamis, dan efisien seiring dengan kemajuan teknologi. Studi ini mengidentifikasi berbagai media pembelajaran digital, termasuk platform pembelajaran berbasis web, perangkat lunak pendidikan, dan video instruksional, yang dapat digunakan dalam konteks pembelajaran IPS. Keuntungan dan kesulitan yang dihadapi guru dan siswa saat menggabungkan media digital ke dalam kelas juga dibahas dalam artikel ini. Diharapkan dengan menggunakan pendekatan digital, siswa akan dapat lebih memahami konten IPS dan mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu, artikel ini menawarkan saran untuk penggunaan sumber belajar digital yang efisien yang sesuai dengan kebutuhan siswa MI dan sekolah dasar.

Kata kunci: Media, Ajar, Digital, Pembelajaran IPS.

1. LATAR BELAKANG

Di Indonesia, pendidikan di era digital merupakan salah satu topik yang sering dibahas. Dikenal sebagai "pendidikan yang terinspirasi oleh revolusi industri 4.0", era ini ditandai dengan semakin terintegrasinya teknologi digital ke dalam ruang kelas. Proses belajar mengajar yang lebih menarik dan efektif dimungkinkan oleh semakin pentingnya teknologi digital sebagai alat bantu mengajar. Salah satu sumber daya pendidikan yang dapat memanfaatkan teknologi digital secara maksimal adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang berperan penting dalam membantu siswa mengembangkan kepribadian dan memahami lingkungan sosialnya.

Pemanfaatan teknologi yang efektif dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan standar pendidikan di era globalisasi saat ini (Baikuna et al., 2024). Guru yang cakap dengan teknologi dapat memengaruhi siswa IPS dengan cara yang baik dan menciptakan

lingkungan belajar yang lebih dinamis. Teknologi merupakan alat yang sangat penting untuk meningkatkan standar pengajaran IPS karena dapat meningkatkan keterampilan analisis siswa dan memperdalam pengetahuan jika digunakan bersama dengan keahlian instruktur dan teknik mengajar yang kreatif. Guru dapat memberikan materi pengajaran IPS secara lebih efektif dan efisien karena teknologi. Konten studi sosial dapat diajarkan secara lebih efektif dan menarik dengan memanfaatkan berbagai sumber daya pengajaran, termasuk film, gambar, dan animasi. Akan tetapi, saat ini terlihat jelas bahwa penerapan atau penggunaan kompetensi belum berhasil dilaksanakan, sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang tidak memuaskan dan kurang efektif saat menggunakan materi pembelajaran digital atau yang selaras dengan teknologi. Oleh karena itu, guru harus menguasai keterampilan digital. Mereka juga harus memahami dan menguasai teknologi. Dengan menggunakan platform pembelajaran daring dan perangkat lunak manajemen kelas, guru dapat melacak kemajuan belajar siswa dengan lebih baik dan memberikan perhatian yang lebih terfokus kepada mereka yang membutuhkan lebih banyak dukungan atau tantangan tambahan.

2. METODE PENELITIAN

Strategi penelitian pustaka digunakan dalam penelitian ini. Pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti buku, manuskrip, catatan, dan materi lainnya merupakan tujuan utama penelitian pustaka. Penelitian ini bersifat empiris, yaitu, penelitian yang dilakukan untuk mengkaji temuan penelitian sebelumnya tentang asesmen pembelajaran. Pengumpulan, penyusunan, dan penilaian referensi dari buku, publikasi ilmiah, dan sumber lainnya merupakan bagian dari proses tersebut. yang dikutip dalam bibliografi merupakan komponen tinjauan pustaka yang digunakan untuk penelitian ini. Hasilnya, konsep yang relevan dengan penelitian ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan sebaik-baiknya semua data dan sumber informasi yang tersedia.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Definisi Media Ajar Berbasis Digital

Menurut Kementerian Pendidikan Nasional (2003), kata Latin "media" secara langsung diterjemahkan menjadi "medium," yang berarti "perantara" atau "pembawa pesan." Segala sesuatu yang dapat mengirimkan informasi dari sumbernya ke penerimanya secara umum disebut dengan istilah ini. Karena pengajaran dan pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi, media yang digunakan dalam pendidikan disebut sebagai media pembelajaran.

Sumber belajar, yang meliputi perangkat lunak (materi pembelajaran) dan perangkat keras (alat pembelajaran), termasuk media pembelajaran.

Di sisi lain, Marshall McLuhan berpendapat bahwa media merupakan perpanjangan tangan manusia yang memungkinkannya untuk memengaruhi orang-orang yang tidak berhubungan langsung dengannya (Oemar Hamalik, 2003: 201). Konsep ini menyatakan bahwa surat, televisi, film, dan telepon merupakan contoh media komunikasi, dan bahwa rel kereta api dan jalan raya merupakan contoh media yang memfasilitasi komunikasi antarmanusia. Selain itu, media dapat didefinisikan dalam dua cara, menurut Oemar Hamalik: secara sempit dan luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya merujuk pada bahan-bahan yang dapat digunakan dengan sukses dalam proses pengajaran yang direncanakan; namun, dalam arti luas, media tidak hanya mencakup bahan komunikasi elektronik yang canggih tetapi juga alat-alat dasar seperti slide, foto, diagram, bagan buatan guru, objek nyata, dan kunjungan di luar kelas. Menurut perspektif ini, guru dipandang sebagai media presentasi selain radio dan televisi karena keduanya membutuhkan banyak waktu untuk mengajar siswa. Transisi dari bentuk analog ke digital dikenal sebagai "digitalisasi," menurut Glosarium TI Gartner. Di era digital saat ini, digitalisasi telah memberikan dampak besar pada sejumlah industri, termasuk pemerintahan, bisnis, dan pendidikan. (Septiasari & Sumaryanti, 2022)

Pembelajaran digital adalah pendekatan pendidikan yang menggabungkan penerapan kreatif teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Hal ini sering disebut sebagai Pembelajaran Berbasis Teknologi (TEL) atau e-Learning. Guru dapat membuat kelas mereka lebih menarik bagi siswa dengan mempertimbangkan penggunaan teknologi digital. Sesi tatap muka dan pelatihan daring sepenuhnya dapat digabungkan dalam desain pembelajaran ini. Mengingat pentingnya pembelajaran digital sebagai teknik atau alat komunikasi yang menawarkan keuntungan signifikan bagi peneliti, pendidik, dan siswa, pendidik harus memiliki pemahaman menyeluruh tentang fitur dan kemungkinannya agar dapat memanfaatkannya sebaik-baiknya untuk kepentingan pembelajaran siswa. Hal ini meningkatkan kualitas pembelajaran dalam sejumlah cara (A Muhson, 2010). Saat ini, sangat penting untuk menerapkan digitalisasi dalam pendidikan sesuai dengan tren terkini. Untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, pendidik dapat menciptakan metode pembelajaran yang kreatif dengan bantuan teknologi. Karena digitalisasi memungkinkan pembelajaran yang fleksibel di berbagai waktu dan lokasi, sangat penting untuk memasukkan teknologi ke dalam proses pendidikan. (Belva Saskia Permana et al., 2024)

Jenis-Jenis Media Ajar Berbasis Digital

Guru dapat memanfaatkan sumber belajar berbasis teknologi berikut dalam pembelajaran IPS:

1. Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio visual sebagaimana didefinisikan oleh Riyana dalam Wirasasmita & Putra (2015:267) adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio dan visual/gambar yang mengandung muatan (pesan) pendidikan seperti konsep, prinsip, prosedur, teori, dan aplikasi sains untuk memahami materi pendidikan. Sumber belajar dapat dikomunikasikan melalui video. Pendekatan lain untuk mengartikan film pendidikan adalah sebagai kumpulan gambar yang mengandung muatan pendidikan yang sekaligus dapat menyampaikan informasi atau pesan dari penyaji kepada penerimanya.

2. Media Pembelajaran Visual

Pameran sesuatu yang kasat mata disebut media visual. Media ini dapat dimanfaatkan dalam kelas IPS sebagai gambar, bagan, atau gambar sumber belajar. Contoh nyata dari fenomena yang diajarkan dapat ditampilkan melalui media visual. Guru dapat lebih mudah menunjukkan apa yang dimaksudkan dan apa yang akan dikomunikasikan dengan menggunakan media visual ini, yang juga membantu siswa memvisualisasikan kejadian dalam kurikulum yang sedang dipelajari (Pujilestari & Susila, 2020).

3. Infografis Media Pembelajaran

Untuk memudahkan pembaca memahami informasi, infografis dapat menampilkan data sebagai statistik, kata-kata yang panjang, dan visual. Informasi yang benar-benar menuntut minat baca yang tinggi dapat diubah menjadi infografis dengan gambar, kreativitas, dan keanggunan yang sesuai untuk meningkatkan minat pembaca dalam membaca dan memahami konten (Astutik & Hendriani, 2023).

4. Realitas virtual

Salah satu alat pendidikan berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam kelas IPS adalah realitas virtual. Salah satu alat pendidikan yang memberi konsumen akses ke skenario dunia nyata adalah realitas virtual. Pengguna dapat merasakan sensasi penglihatan langsung berkat realitas virtual yang menggunakan gambar tiga dimensi yang tampak nyata. Penambahan suara atau musik ke dalam realitas virtual sangat menarik. Meskipun demikian, ada kekurangan dalam penggunaan media realitas virtual, yang paling utama adalah biaya yang mahal.

5. Augmented reality

Alat pendidikan berbasis teknologi yang disebut realitas tertambah (augmented reality) menampilkan benda tiga dimensi dan menawarkan interpretasi objek virtual secara real-time. Realitas tertambah (augmented reality) merupakan teknologi yang memungkinkan elemen virtual dua dimensi atau tiga dimensi digabungkan menjadi lingkungan nyata dan kemudian ditampilkan secara real-time, menurut Mustaqim (2016). Ponsel pintar dan kamera diperlukan untuk menggunakan realitas tertambah.

6. Podcast

Podcast merupakan rekaman suara yang dapat didengarkan secara daring. Podcast merupakan alat pengajaran yang bermanfaat, terutama untuk latihan mendengarkan. Selain itu, dengan menjelaskan apa yang telah mereka dengar, podcast dapat membantu siswa meningkatkan daya ingat mereka. Podcast mencakup berbagai topik, termasuk ekonomi, budaya Indonesia, olahraga, kesehatan, pendidikan, dan berita. Isi pembelajaran dapat dimodifikasi agar sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. Media podcast dapat digunakan oleh guru untuk memperkenalkan sesuatu yang baru kepada siswanya. (Nabila et al., 2024)

Beberapa media pembelajaran berbasis teknologi di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) dapat sangat bervariasi dan inovatif. Berikut adalah beberapa contoh yang dapat digunakan:

a) Aplikasi untuk Pembelajaran Interaktif

1. Kahoot: Aplikasi yang memungkinkan pendidik membuat tes interaktif yang dapat dikerjakan siswa dengan mudah di perangkat mereka sendiri.
2. Quizizz sebanding dengan Kahoot, tetapi memungkinkan siswa mengakses kuis sendiri dan menyelesaikannya dalam waktu yang diberikan oleh guru.

b) Buku elektronik dan buku kerja

1. Komputer atau tablet yang menyediakan akses ke literatur digital. Elemen interaktif seperti film, animasi, dan soal latihan sering disertakan dalam buku elektronik ini.
2. Lembar kerja yang dapat diselesaikan secara elektronik (lembar kerja elektronik), yang memungkinkan interaksi yang lebih dinamis daripada lembar kerja konvensional.

c) Platform untuk Pembelajaran Daring

1. Google Classroom: Platform daring yang memungkinkan guru mengelola tugas, sumber daya, dan komunikasi siswa.
2. Edmodo: Platform pembelajaran sosial edukatif yang menyerupai media sosial.

- d) Video Pembelajaran:
 - 1. YouTube Kids: Berbagai video edukatif yang dibuat khusus untuk anak-anak, mencakup berbagai topik mulai dari sains hingga bahasa.
 - 2. Khan Academy: Situs web yang menyediakan video pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran, lengkap dengan latihan dan kuis.
- a) Game Edukatif:
 - 1. Minecraft: Education Edition: Versi edukatif dari permainan Minecraft yang digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran seperti matematika, sains, sejarah, dan keterampilan kolaboratif.
 - 2. Duolingo: Aplikasi untuk mempelajari bahasa yang menggabungkan aspek permainan untuk membuat pembelajaran bahasa asing menjadi menyenangkan. Selain membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis, penggunaan berbagai sumber belajar berbasis teknologi membantu siswa dalam memperoleh keterampilan digital yang akan berguna di masa mendatang. (Lingga Saniman Derajat, Rena Widayanti, 2024)

Manfaat Media Digital Dalam Pembelajaran IPS

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

Guru dapat menyediakan konten dan siswa lebih mudah memahaminya jika media digital digunakan dalam proses belajar mengajar. Instruktur dapat menggunakan berbagai alat digital, termasuk Word, PowerPoint, video pembelajaran, dan program ujian, untuk meningkatkan lingkungan belajar, mempermudah penyajian konten, dan mendorong partisipasi siswa dalam diskusi kelas.

2) Membuat Proses Pembelajaran Lebih Aktif

Keterlibatan siswa dalam kelas IPS dapat ditingkatkan melalui penggunaan media digital, yang juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dinamis. Video, animasi, simulasi, dan permainan instruksional adalah contoh materi interaktif, menarik, dan multimoda yang dapat ditemukan dalam media digital. Hal ini dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi penuh dalam proses pendidikan. Platform digital yang memungkinkan modifikasi materi dan kecepatan pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan preferensi belajar setiap siswa dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih individual. Poin, lencana, dan papan

peringkat adalah contoh elemen gamifikasi yang dapat menginspirasi siswa untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi tujuan pembelajaran.

3) Menumbuhkan Minat dan Makna Studi Sosial

Melalui studi kasus, kejadian terkini, dan contoh dunia nyata, media digital dapat membantu siswa mengaitkan konten studi sosial dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini dapat mendorong minat siswa dalam mempelajari studi sosial dengan menunjukkan kepada mereka seberapa relevan hal itu dalam kehidupan sehari-hari mereka. Siswa dapat mempelajari studi sosial dalam konteks lokal dan budaya mereka menggunakan pembelajaran kontekstual berbasis media digital, yang memperkuat rasa memiliki dan kepemilikan mereka atas materi tersebut. Siswa dapat dibawa ke berbagai peristiwa dan lokasi bersejarah melalui pengalaman belajar yang mendalam menggunakan media digital seperti realitas virtual (VR) dan realitas tertambah (AR), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih autentik dan berkesan

4) Memiliki Efek Positif pada Pengembangan Motivasi Belajar Siswa

Untuk memaksimalkan prestasi belajar siswa, penggunaan teknologi digital sebagai alat bantu belajar memiliki efek positif pada pengembangan motivasi belajar siswa. Perilaku siswa dan guru telah berubah sebagai akibat dari penggunaan teknologi informasi. Siswa mungkin merasa lebih mudah memahami konsep studi sosial yang abstrak ketika materi yang menarik disajikan dan divisualisasikan dalam media digital. Siswa dapat menjelajahi dan mengalami berbagai kejadian dan peristiwa sejarah secara langsung melalui simulasi dan praktik virtual, yang meningkatkan pemahaman mereka. Kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dapat ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis proyek dan aktivitas pembelajaran mandiri yang menggunakan media digital untuk memotivasi mereka mengumpulkan pengetahuan, mengevaluasi informasi, dan memecahkan tantangan.

5) Meningkatkan Kemampuan Pengajaran

Film animasi, presentasi interaktif, dan simulasi hanyalah beberapa materi pembelajaran inovatif dan menarik yang dapat diproduksi dan diawasi oleh para pendidik menggunakan berbagai platform digital. Hal ini dapat membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa dan membantu guru menyajikannya dengan lebih efektif. Memanfaatkan Sumber Belajar Daring: Untuk meningkatkan materi pembelajaran dan memberi siswa pengetahuan terkini, para pendidik dapat

mengakses dan memanfaatkan berbagai alat pembelajaran digital berkualitas tinggi.

Hal ini dapat membantu para pendidik menjadi lebih tanggap. (Khasyia et al., 2024)

Karakteristik Media Digital Dalam Pembelajaran IPS

Pemanfaatan media digital memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya serta menjadikannya unik dalam hal komunikasi, penyimpanan informasi, dan interaksi dengan pengguna (Sartika, 2021). Beberapa karakteristik utama media digital antara lain:

1. **Reproduksi Tanpa Batas:** Media digital memungkinkan informasi atau konten untuk direproduksi secara cepat dan tanpa batasan fisik. File digital dapat dengan mudah disalin dan dibagikan tanpa mengurangi kualitasnya.
2. **Interaktif:** Banyak media digital yang menyediakan dukungan untuk interaksi dua arah, di mana pengguna dapat terlibat dalam konten dengan cara mengomentari, membagikan, atau berinteraksi langsung dengan aplikasi dan perangkat lunak.
3. **Mudah Dikonversi:** Media digital dapat dengan mudah diubah dari satu format ke format lainnya, yang membuatnya sangat fleksibel dan memudahkan adaptasi pada berbagai perangkat dan platform.
4. **Distribusi Global:** Konten digital dapat disebar dan diakses secara global melalui internet, memungkinkan akses cepat ke informasi dan hiburan dari berbagai penjuru dunia.
5. **Kemudahan Penyimpanan:** Media digital memungkinkan penyimpanan dalam format digital yang memerlukan ruang relatif kecil, mempermudah penyimpanan serta akses cepat terhadap berbagai data dan konten. (Siregar & Sumantri, 2024)

Tantangan guru dalam menggunakan media digital

Guru menghadapi sejumlah kesulitan khusus di era digital yang berdampak pada tugas dan metode mereka.

Pertama, pergeseran peran dan kompetensi. Fungsi konvensional instruktur dipengaruhi oleh perubahan paradigma pendidikan dan kemajuan teknologi. Untuk mendukung siswa dalam mengembangkan pemikiran kritis, kreativitas, kerja sama tim, dan keterampilan komunikasi, guru harus berubah menjadi fasilitator pembelajaran, mentor, dan kolaborator. Selain itu, pendidik harus menguasai teknologi dan tahu cara memasukkannya ke dalam instruksi.

Kedua, aksesibilitas dan kekurangan teknologi. Meskipun teknologi penting di era digital, tidak semua komunitas atau sekolah memiliki akses yang sama terhadap sumber daya dan infrastruktur yang diperlukan. Masalah ini menciptakan kesenjangan teknologi antara guru dan siswa di tempat yang berbeda. Untuk menjamin bahwa setiap siswa memiliki kesempatan

yang sama untuk menggunakan teknologi dan kelebihanannya, pendidik harus memberikan solusi yang inovatif dan inklusif

Ketiga, modifikasi kurikulum dan instruksi. Kurikulum dan metode pengajaran harus beradaptasi dengan tuntutan masyarakat dan kemajuan teknologi di era digital. Untuk menjamin bahwa mereka dapat mengajar dengan cara yang relevan dan efisien, para pendidik harus terus meningkatkan informasi dan kemampuan mereka

Keempat, etika dan keamanan digital. Para guru kini harus menangani masalah keamanan dan etika internet. Mereka harus membimbing anak-anak dalam penggunaan teknologi yang aman dan tepat. Ini berarti menyadari kejahatan dunia maya, privasi daring, melindungi informasi pribadi, dan menggunakan teknologi dengan cara yang etis. Para pengajar harus memberikan instruksi yang jelas kepada siswa dan membantu mereka memahami konsekuensi etika dan sosial dari penggunaan teknologi.

Kelima, modifikasi penilaian dan evaluasi. Cara para pendidik mengevaluasi dan menilai kemajuan siswa juga dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan metode pengajaran yang kreatif di era digital. Mungkin saja teknik evaluasi tradisional tidak lagi cukup berlaku. Untuk menilai kemampuan dan perkembangan siswa, para pendidik harus menemukan metode inovatif yang sesuai dengan tuntutan era digital.

Untuk mengatasi kendala ini, para pendidik harus mengadopsi pola pikir belajar sepanjang hayat dan terus meningkatkan kemahiran teknologi dan pemahaman mereka terhadap reformasi pendidikan. Mengatasi masalah ini juga memerlukan peningkatan kerja sama dengan pemangku kepentingan pendidikan lainnya, pengembangan profesional berkelanjutan, dan kolaborasi dengan para pendidik lainnya. (Khalisatun Husna et al., 2023)

Implementasi Media Digital Dalam Pembelajaran IPS

Media digital pada pembelajaran merujuk media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer maupun internet. Contohnya sosial media pembelajaran, multimedia pembelajaran, software pembelajaran yang bisa berbayar, gratis atau digunakan dalam waktu tertentu, jurnal, dan buku elektronik. Dalam strategi belajar, IPS dapat menggunakan media digital E-Learning. IPS Terpadu sangat penting saat ini karena menggabungkan konsep-konsep IPS menjadi satu kesatuan. Tema-tema dalam IPS terpadu digunakan untuk menyatukan berbagai konsep menjadi suatu kesatuan yang utuh. E-Learning dapat menambah sumber informasi topik yang dipelajari dengan lebih banyak variasi dalam pembelajaran. Media digital seperti aplikasi BSE, Google+, dan Edmodo bisa digunakan untuk E-Learning IPS.

Metode pengajaran dalam Pelajaran IPS bisa menggunakan media digital supaya siswa-siswi tertarik belajar dan lebih mudah memahami materi. Guru bisa menggunakan powerpoint atau membuat video pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, anda dapat menggunakan aplikasi seperti canva, capcut, dan lainnya untuk membuat video pembelajaran atau infografis dalam tugas kelompok atau individu. Dalam mengevaluasi pengetahuan murid atau membuat kuis, guru bisa menggunakan aplikasi seperti Google Form, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Quizlet, dan sumber lainnya. Pembelajaran IPS dapat menggunakan media digital untuk membuat siswa tertarik dan memahami materi dengan mudah. Guru bisa menggunakan Powerpoint atau membuat video untuk mengajar materi kepada murid. Selain itu, anda juga bisa menggunakan aplikasi seperti Canva, Capcut, dan lainnya. Dalam tugas kelompok atau individu membuat video pembelajaran singkat atau infografis. Untuk menguji pengetahuan peserta didik atau memberikan kuis, guru atau pengajar dapat menggunakan aplikasi seperti Google Form, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Quizlet, Dll. (Zahra Zafira et al., 2024)

Peran Guru Dalam Pembelajaran IPS di SD/MI

1. Peran guru dalam persiapan pembelajaran

Menurut hasil pengamatan dan wawancara dengan beberapa sumber, peneliti dapat menyimpulkan bahwa peran guru dalam menyiapkan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan pembelajaran sudah baik. Guru sedang menyiapkan materi pembelajaran seperti Silabus, RPP, buku pegangan, buku pendamping, dan media pembelajaran jika diperlukan.

2. Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran

a) Peran guru sebagai demonstrator

Seorang guru sebaiknya terus meningkatkan kemampuan dalam ilmu yang dimilikinya melalui perannya sebagai demonstrator, dosen, atau pengajar. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa.

b) Peran guru sebagai pengelola kelas.

Tugas seorang guru dalam mengelola kelas adalah menciptakan suasana belajar yang baik di kelas. Dia juga dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar, serta mampu mengatur suasana kelas agar tetap menyenangkan, aman, menarik, dan kondusif.

c) Peran guru sebagai mediator dan fasilitator.

Seorang guru sebagai fasilitator harus memiliki sikap baik, memahami peserta didik melalui kegiatan pembelajaran, dan kompeten dalam menghadapi perbedaan individual peserta didik.

d) Peran guru sebagai pemimpin, pengajar dan pendidik

Berdasarkan observasi dan wawancara, peneliti menyimpulkan bahwa guru memiliki peran sebagai pemimpin. Mereka dapat mencontoh dengan Tindakan nyata.

3. Peran guru dalam evaluasi pembelajaran

guru harus dapat menjadi seorang evaluator yang baik dan jujur dalam menjalankan perannya. Dalam memberikan evaluasi, guru memberikan penilaian yang jujur dan memperhitungkan semua hal yang berkaitan dengan siswa. (Albaiti & Marwanti, 2019)

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan media ajar berbasis digital ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, dinamis, dan efisien sejalan dengan perkembangan teknologi. Seperti media digital mempermudah proses pembelajaran dengan menyediakan konten yang lebih mudah dipahami dan membuat pembelajaran lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa dengan menghadirkan materi interaktif seperti video, animasi, dan simulasi. Penting bagi guru untuk terus mengembangkan kompetensi digital dan menyesuaikan strategi pengajaran dengan kebutuhan siswa dan teknologi terkini. Dengan integrasi media digital, pembelajaran IPS dapat lebih relevan dan kontekstual bagi siswa, membantu mereka memahami materi secara mendalam, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Albaiti, A., & Marwanti, E. (2019). Peran guru dalam meningkatkan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV SD N Singosaren Banguntapan Bantul Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*, April, 53–58. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4707>
- Belva, S. P., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Husna, K., Fadhillah, F., Sari Harahap, U. H., Fahrezi, M. A., Manik, K. S., Ardiansyah, M. Y., & Nasution, I. (2023). Transformasi peran guru di era digital: Tantangan dan peluang.

- Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa, 1(4), 154–167.
<https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.694>
- Khasyia, D. S., Azzahra, N., Zanah, N. N. R., & Rustini, T. (2024). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Cendekia Pendidikan*, 4(10), 101–112.
<https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/3636>
- Lingga Saniman Derajat, R., & Widayanti, S. S. (2024). Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6, 2266–2282.
<https://doi.org/10.47476/reslaj.v6i10.2846>
- Nabila, K. S., Sielvyana, S., & Rustini, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi jenis-jenis pekerjaan di SD kelas 4. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(2), 3953–3960.
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi Harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 55–64.
<https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- 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. <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1242>
- Zafira, Z. D., Safitri, D., & Kunci, K. (2024). Implementasi media pembelajaran digital sebagai strategi pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 59–63.