

Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi

Ani Heryani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini dan Yona Wahyuningsih

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat,
email: aniheryani16@upi.edu, nurulpebriyanti@upi.edu, tinrustini@upi.edu,
yonawahyuningsih@upi.edu

Received: November 11, 2021

Accepted: November 25, 2021

Online Published: Maret 26, 2022

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai peran dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam mengembangkan literasi digital bagi peserta didik khususnya pada proses belajar mengajar materi IPS SD kelas tinggi. Pendekatan studi literature merupakan metode yang dipakai pada penelitian yang dilakukan. Dimana penelitian ini bersumber dari beberapa jurnal yang relevan dengan topic bahasan dalam lingkup Peran Media Pembelajaran yang berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi dan Literasi digital. Hasil penelitian yang diperoleh ialah, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS di SD kelas tinggi berpengaruh terhadap paradigma pembelajaran IPS yang mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar dan literasi digital pada peserta didik.

Kata-kata Kunci: Pembelajaran IPS SD, Media Pembelajaran, Teknologi, Literasi Digital.

The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD

Ani Heryani, Nurul Pebriyanti, Tin Rustini dan Yona Wahyuningsih

*Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat,
email: aniheryani16@upi.edu, nurulpebriyanti@upi.edu, tinrustini@upi.edu,
yonawahyuningsih@upi.edu*

Abstract: *The study aims to obtain information about the role of technology-based media use in developing digital literacy for learners especially in learning to teach high-grade social studies materials. The approach to literary studies is a method used in research done. Where this research is based on some relevant journals on topics in the technology-based media roles in social studies in high grade and digital literacy. Research is that the use of technology as a learning medium in the social studies learning process at high grade affects a social studies learning paradigm that can enhance motivation, study results, and digital literacy in learners.*

Keywords: *Elementary Social Studies Learning, Learning Media, Technology, Digital Literacy.*

Pendahuluan

Seiring berkembangnya zaman, tatanan kehidupan dunia pun semakin banyak mengalami perubahan. Saat ini dikenal dengan era revolusi industri 4.0. Perubahan era saat ini telah memberikan banyak pengaruh diberbagai aspek kehidupan. Masuknya era revolusi industri generasi 4.0 ini ditandai dengan meningkatnya perkembangan sistem digital, konektivitas, hadirnya kecerdasan buatan dan kemudahan dalam berkomunikasi. Saat ini, pesatnya perkembangan IPTEK memberikan dampak yang signifikan pada kehidupan masyarakat. Dengan kemajuan di bidang teknologi kita diberikan berbaga kemudahan, keterbukaan dan kebebasan, salah satunya yaitu kemudahan dalam mencari dan mendapatkan informasi. Menurut Mulyadi & Rusdinal (2021) revolusi industri 4.0 ditandai oleh berkembangnya komputerisasi serta internet sehingga membentuk sebuah kebiasaan baru. Penggunaan teknologi pada zaman sekarang sudah menjadi sesuatu hal yang tidak terpisahkan bagi sebagian besar orang dan hamper setiap hari orang-orang menggunakan teknologi untuk membantu aktivitasnya.

Hadirnya era revolusi industri 4.0 telah memberikan banyak perubahan yang sangat cepat dan kompetitif di kehidupan masyarakat dunia saatini. Perubahan ini juga membawa pengaruh besar terhadap dunia pendidikan, salah satunya di sekolah dasar. Hal ini karena pendidikan berkaitan erat dengan penyiapan sumberdaya manusia untuk menyongsong masa depan dunia. Dengan kondisi saat ini yang terus berubah dan berkembang, maka peran pendidikan dasar menjadi salah satu langkah penting yang harus mampu menanamkan nilai-nilai serta kompetensi setiap individu yang akan menunjang persiapan pembentukan SDM yang berkualitas. Pendidikan dalam menghadapi era digital memiliki peran serta tanggung jawab dalam membentuk generasi masa depan yang memiliki kemampuan di dalam menggunakan serta memanfaatkan teknologi secara baik dan maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka pendidikan harus mampu membangun serta meningkatkan literasi digital para peserta didiknya dalam menghadapi era saat ini. Menurut Glister (dalam Ahsani, 2021) literasi digital adalah kemampuan untuk menggunakan dan memahami sebuah informasi yang diperoleh dari sumber digital seperti tablet, hand phone dan komputer. Menurut Ahsani (2021) literasi digital merupakan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi dan informasi dengan media yang berbasis digital di dalam berbagai ranah kehidupan, termasuk pada proses kegiatan pembelajaran di sekolah. Pengembangan penguasaan literasi digital dalam pembelajaran diharapkan dapat menjadi pendukung dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dan menyiapkan peserta didik yang mampu menghadapi tuntutan zaman. Dalam dunia pendidikan literasi digital dapat diterapkan melalui pemanfaatan berbagai media berbasis digital di sekitar kita untuk menunjang proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media digital seperti, laptop, hand phone, komputer dan yang lainnya dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan inovatif sesuai dengan tahap perkembangan serta kondisi peserta didik. Menurut Ahsani dkk (2021) Literasi digital pada proses pendidikan di sekolah dapat diterapkan melalui pemanfaatan berbagai media di lingkungan sekitar yang ada seperti penggunaan komputer, smartphone, laptop dan lain-lain.

Setiap pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dapat memberikan kontribusi dalam membentuk kemampuan penguasaan literasi digital bagi subjek pendidikan. Pendidikan IPS di sekolah dasar dapat memberikan peran serta andil dalam pengembangan literasi digital bagi setiap peserta didik dalam upaya mempersiapkan generasi yang berkualitas serta



membentuk peserta didik menjadi warga Indonesia yang baik. Kaitannya proses pembelajaran IPS dengan pengembangan literasi digital dapat diimplementasikan dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar peserta didik juga guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi, baik teknologi digital maupun teknologi informasi dan komunikasi berbasis jaringan internet untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi, peserta didik dapat dilibatkan secara aktif untuk menggunakan perangkat / media TIK pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar karena dilihat dari kondisi saat ini anak-anak sekolah dasar bahkan sudah mampu mengoperasikan teknologi handphone dalam kegiatan sehari-hari. Maka dari itu, guru dapat mengambil peluang tersebut untuk melatih peserta didik menggunakan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Saat ini guru IPS bukan menjadi satu-satunya sumber belajar. Menurut Basori (2016) seiring pesatnya perkembangan media informasi dan komunikasi peran guru tidak lagi mendominasi dalam terlaksananya proses belajar mengajar, namun guru memerlukan media penunjang lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang dalam proses pemberian informasi, pesan atau konten yang dibelajarkan. Salah satu jenis teknologi yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang berbasis komputer (Suwanto, 2013, 2016).

Pembelajaran IPS yang dahulu dianggap cenderung membosankan karena kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaiannya. Berbeda dengan saat ini pembelajaran IPS harus mulai mengalami perubahan sesuai dengan tuntutan zaman. Peran media pembelajaran yang menyenangkan juga efektif menjadi salah satu solusi dalam mengatasi pembelajaran IPS yang cenderung monoton. Penggunaan media digital dapat membantu penyampaian materi IPS menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Karena menurut Prehanto, dkk (2021) Pada pelaksanaan pembelajaran IPS di kelas tinggi memerlukan strategi yang khusus dalam mengajarkan materi ilmu-ilmu social secara kontekstual. Maka dalam hal ini guru sebagai sutradara pembelajaran harus mampu menyiapkan beragam media yang menunjang kemudahan peserta didik untuk memahami materi-materi IPS di kelas tinggi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti tergerak untuk melaksanakan penelitian mengenai peningkatan literasi digital melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini ialah melihat peran dari pemanfaatan teknologi sebagai suatu media pembelajaran pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan terkait perangkat digital bagi peserta didik khususnya dalam kegiatan belajar mengajar materi IPS SD kelas Tinggi. Dalam penelitian ini juga diteliti mengenai beragam media pembelajaran berbasis teknologi dari berbagai sumber penelitian terdahulu yang dapat menjadi referensi bagi para guru dalam membelajarkan materi-materi dalam lingkup ke IPS-an kelas tinggi pada jenjang sekolah dasar.

Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan studi literatur. Studi literature merupakan suatu metode meninjau dan mengkaji secara kritis suatu pengetahuan, gagasan ataupun penemuan dari beberapa sumber-sumber tulisan yang sebelumnya telah dibuat. Data hasil literasi dari beberapa jurnal yang relevan dengan topik yang diangkat dalam



lingkup Peran Media Pembelajaran yang berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi dan keterampilan literasi digital menjadi sumber data pada penelitian yang dilakukan. Pengambilan data dilakukan melalui penelusuran beberapa jurnal secara digital maupun manual. Analisis data dilakukan dengan metode isi melalui proses pemilihan beberapa jurnal yang relevan dengan lingkup penelitian, perbandingan diantara beberapa jurnal yang diperoleh dari proses pemilihan, kemudian hasil perbandingan jurnal sebelumnya digabungkan sehingga dihasilkan suatu data yang relevan.

Hasil Penelitian

Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa ilmu-ilmu social menjadi lebih sederhana sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Di sekolah dasar kelas tinggi pembelajaran IPS sudah mulai meluas pokok bahasanya. Maka dari itu perlu adanya pemanfaatan media yang efektif, variatif dan menarik dalam menunjang keberhasilan pada proses kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi saat ini menjadi salah satu peluang bagi setiap guru IPS untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil kajian literature dari beberapa jurnal mengenai penggunaan perangkat teknologi sebagai penunjang proses belajar mengajar pada materi IPS SD kelas tinggi, diperoleh informasi dan data bahwa sudah banyak sekolah yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan terbukti media tersebut dapat meningkatkan motivasi serta ketercapaian belajar peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar di kelas. Namun penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi haruslah ditunjang oleh perangkat teknologi yang memadai sehingga penggunaannya dapat maksimal. Penghambat utama implementasi media pembelajaran berbasis teknologi ini berkaitan dengan kurang memadainya perangkat teknologi yang ditemui pada beberapa sekolah.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pun turut berkontribusi di dalam meningkatkan literasi digital peserta didik. Ada beberapa pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS SD di kelas tinggi dalam meningkatkan literasi digital. Pengaruh ini tentunya dapat dirasakan oleh berbagai elemen yang turut berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran serta pada penciptaan iklim pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi mengubah paradigma proses pembelajaran IPS yang semula menjenuhkan dan cenderung tekstual menjadi proses pembelajaran yang beriklim positif, berpusat pada peserta didik serta mengarah kepada peningkatan keterampilan literasi digital pada peserta didik.

Pembahasan

1. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Salah satu komponen yang berkontribusi penting di dalam proses penyampaian materi pembelajaran dari pemberi pesan pembelajaran (guru) pada yang menerima pesan pembelajaran (peserta didik) ialah media pembelajaran. Dalam hal ini, secara sederhana peran dari media pembelajaran ialah sebagai perantara ataupun penyampai pesan pembelajaran yang pada dasarnya selalu berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut Imam Makruf 2009 (dalam Putri, W, N, 2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah suatu hal apa saja yang dapat memberikan



kemudahan pada saat materi disampaikan oleh guru keseluruhan peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran yang dilaksanakan. Seiring berkembangnya teknologi yang semakin masif, istilah media pembelajaran berbasis teknologi ini sering kita dengar akhir-akhir ini. Hal ini merujuk kepada peran teknologi yang dimanfaatkan untuk media pembelajaran sebagai penunjang proses kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Klasifikasi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sanjaya, 2010 (dalam Firmadani, F, 2020) diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yakni meliputi :

- a. Berdasarkan sifatnya, media jenis ini meliputi (1) Media Audio, ialah media penghasil suatu suara yang dapat didengar oleh manusia seperti suara yang melalui proses perekaman, (2) Media Visual, yakni media penampil sesuatu yang bisa diindera oleh mata manusia seperti gambar dan (3) Media Audiovisual, yakni media hasil penggabungan media auditif dan visual sehingga dapat dilihat juga didengar seperti video.
- b. Berdasarkan luas jangkauan, media terbagi atas (1) Media yang dapat dilihat secara serentak oleh seluruh manusia tanpa terbatas ruang dan waktu seperti TV dan Tape radio, (2) Media yang dapat dilihat manusia namun terbatas pada ruang dan waktu seperti rekaman video ataupun film.
- c. Berdasarkan teknik pemakaiannya, media terbagi atas (1) Media yang perlu berbantuan alat proyeksi seperti rekaman video ataupun film, (2) Media yang tidak perlu berbantuan alat proyeksi seperti gambar ataupun poster manual.

2. Gambaran Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD Kelas Tinggi

Bidang studi ini membahas mengenai berbagai permasalahan terkait permasalahan kehidupan social masyarakat yang ditinjau secara terpadu dari berbagai aspek kehidupan (Suhada, 2017). Nu'man Soemantri (dalam Rahmad, 2016) mengungkapkan bahwasannya ilmu pengetahuan social ialah bentuk sederhana dari konsep dasar ilmu social sehingga dipersiapkan untuk proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar maupun lanjutan. Dalam hal ini yaitu menyederhanakan atau menurunkan tingkat kesulitan berbagai ilmu sosial yang biasanya diajarkan dan dipelajari pada jenjang perguruan tinggi menjadi mata pelajaran yang relevan dengan tingkat kemampuan berpikir peserta didik pada jenjang sekolah dasar dan lanjutan. Pembelajarannya dikemas dengan menghubungkan dan memadukan beberapa bagian dari ilmu-ilmu social dengan lingkungan masyarakat. Jadi, IPS adalah bidang studi atau mata pelajaran mengenai ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan dan disajikan secara terpadu berkaitan dengan kehidupan manusia, masalah sosial dan lingkungannya sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Dalam permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 termuat kompetensi-kompetensi dasar dari mata pelajaran IPS di SD kelas tinggi. Pada jenjang sekolah dasar kelas 4, siswa belajar mengenai materi 1) karakteristik ruang, pemanfaatan SDA, 2) keragaman (social, budaya, ekonomi, agama dan etnis), 3) kegiatan ekonomi, berbagai jenis pekerjaan, 4) kerajaan Hindu, Budha dan Islam. Pada jenjang sekolah dasar kelas 5, siswa belajar mengenai materi 1) karakteristik geografis Indonesia, 2) bentuk bentuk interaksi manusia, 3) peran ekonomi dalam mensejahterakan kehidupan, 4) penyebab terjadinya penjajahan bangsa Indonesia. Kemudian pada jenjang sekolah dasar kelas 6, siswa belajar mengenai materi 1) karakteristik geografis wilayah ASEAN dan kehidupan di wilayah ASEAN, 2) perubahan sosial budaya (modernisasi), 3) posisi serta peran



Indonesia dalam kerjasama lingkup ASEAN dan 4) proklamasi kemerdekaan dan upaya dalam menjaga, mempertahankan serta mengembangkan kehidupan bangsa.

Pada jenjang kelas tinggi yaitu kelas 4 sampai 6 mata pelajaran IPS menjadi matapelajaran yang berdiri sendiri namun pada proses kegiatan pembelajaran dilakukan secara tematik terpadu dengan mata pelajaran yang lainnya. Hal ini berbeda dengan IPS di kelas rendah dimana mata pelajaran muatan IPSnya dipadukan dengan mata pelajaran B. Indonesia. Penyajian materi Pendidikan IPS di SD menggunakan pendekatan *integrated* atau terpadu. Materi IPS yang disajikan di SD tidak memperlihatkan nama dari setiap bidang disiplin ilmu sosial, melainkan materinya disajikan secara tematik dan dihubungkan dengan berbagai temasosial yang terjadi di lingkungan peserta didik. Berbagai tema sosial yang disajikan bersumber dari berbagai kejadian dan aktivitas kehidupan di sekitar peserta didik. Semakin tinggi tingkatan kelas di sekolah dasar maka tema-tema sosial yang diajarkan semakin luas menuju lingkungan yang jauh dari lingkungan kehidupan peserta didik.

3. Contoh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Materi IPS di SD Kelas Tinggi

Media pembelajaran memiliki peranan penting di dalam menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran di sekolah. Banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan sebagai perantara penyampaian materi-materi pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. Adanya pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran dapat memudahkan proses pemahaman peserta didik terkait konten pembelajaran yang dipelajarinya serta mendorong timbulnya motivasi belajar. Di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat, semakin mendorong adanya berbagai upaya dalam memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran. Berbagai penelitian kian marak dilakukan dalam meneliti keefektifitasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Pada pembelajaran IPS di kelas tinggi banyak ditemui berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menjadi salah satu referensi guru dalam menerapkannya pada proses pembelajaran IPS yang akan dilaksanakan. Berikut ini disajikan beberapa media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran IPS di SD kelas tinggi berdasarkan hasil dari berbagai penelitian :

a. Media Pembelajaran berbasis Animasi dalam CD Interaktif

Menurut Binanto (dalam Ariyati & Misriati, 2016) animasi adalah sebuah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Berdasarkan hasil penelitian dari Alannasir (2016) penggunaan media pembelajaran animasi berdampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Proses penelitian mengenai penggunaan media animasi ini menggunakan CD animasi pembelajaran. Dimana dalam CD tersebut terdapat berbagai macam pilihan mata pelajaran salah satunya pembelajaran IPS. Pada tampilan aplikasi yang digunakan nantinya akan tampil bahan materi interaktif yang berisi pokok bahasan pada mata pelajaran IPS. Pada saat dilakukan uji coba, peserta didik terlihat senang dan serius memperhatikan penjelasan guru mengenai penggunaan media animasi yang disiapkan. Peserta didik juga mencoba secara mandiri dalam menggunakan media animasi yang telah disiapkan tersebut. Pada saat itu peserta didik terlihat senang, aktif dan juga interaktif dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan hasil penelitian di atas,



maka guru-guru IPS dapat menggunakan media animasi dalam CD interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

b. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Menurut Hasanuddin (dalam Ariyati & Misriati, 2016) multimedia merupakan penggabungan dari audio, teks, grafik dan juga video yang dibuat berbasis komputer dan dapat digunakan secara interaktif. Berdasarkan hasil penelitian Basori (2016) diperoleh informasi bahwa adanya peningkatan ketertarikan serta antusias peserta didik dalam mempelajari materi IPS di SD kelas 5 yang diajarkan melalui penggunaan multimedia interaktif.

c. Media Pembelajaran Audio-Visual

Media ini ialah hasil penggabungan dari audio dan juga visual. Dalam pembelajaran media ini bisa digunakan dalam membantu proses penyampaian materi. Dalam penelitian yang dilakukan Hasan (2016) diperoleh hasil bahwa ketercapaian hasil belajar pada materi IPS mengenai perkembangan teknologi transportasi, komunikasi dan produksi mengalami peningkatan melalui penggunaan media ini.

d. Media Pembelajaran Visual

Media visual adalah penampil sesuatu yang bisa dilihat. Media ini dapat dimanfaatkan pada proses kegiatan belajar mengajar IPS berupa media foto, bagan serta beragam gambar relevan dengan materi yang dipelajari. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Selamat (2020) penggunaan media visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Slamet (2020) melakukan penelitian dengan memanfaatkan media yang berbentuk visual yaitu foto, gambar dan bagan yang berkaitan dengan materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan di kelas 5.

e. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline*

Articulate Storyline merupakan suatu inovasi berupa alat yang berguna sebagai penggabung beberapa konten pembelajaran yang berbentuk media visual, audio dan audio-visual sehingga mengarah kepada penciptaan media pembelajaran yang interaktif (Amiron dalam Setyaningsih dkk, 2020). Publikasi dari hasil proyek ini berupa media yang berbasis web dan dapat dioperasikan atau digunakan pada beberapa perangkat yaitu laptop, tablet atau smartphone (Setyaningsih dkk, 2020).

Berdasarkan hasil penelitian Setyaningsih dkk (2020) diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami peningkatan motivasi belajar serta hasil belajar dalam materi tentang kerajaan Hindu Buddha pada pembelajaran dikelas 4 SD. Meningkatnya semangat peserta didik dipengaruhi karena pembelajaran memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran berupa *Articulate Storyline*. Peserta didik menjadi lebih banyak mendapatkan informasi mengenai materi yang dipelajari.

f. Media Pembelajaran berupa Infografis

Infografis ialah penyajian informasi secara visual dalam bentuk grafis (Resnatika dkk, 2018). Infografis memiliki tujuan untuk mengkomunikasikan pesan/informasi yang pada awalnya bersifat kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan sederhana sehingga informasi /pesan yang ingin disampaikan dapat merangsang kemauan dalam belajar.

Berdasarkan penelitian Hersita dkk (2020) para peneliti melakukan penelitian mengenai pengembangan media infografis sebagai media media pembelajaran IPS di



SD. Berdasarkan hasil penelitiannya media Infografis ini digunakan pada materi kondisi geografis wilayah Indonesia di kelas 5 SD. Media infografis yang dikembangkan bertujuan untuk memperjelas penyampaian materi kondisi geografis wilayah Indonesia agar dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik kelas 5 (Hersita dkk (2020)). Dengan adanya media infografis pada materi IPS di kelas tinggi diharapkan menjadi peluang bagi guru agar dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, praktis, kreatif, inovatif dan dapat diterima oleh peserta didik sehingga konten materi serta aktivitas pembelajaran dilaksanakan relevan dengan tujuan yang diharapkan.

g. Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Sway

Menurut Huda (dalam Merliana dkk, 2021) *Sway* adalah sebuah media presentasi berbasis internet yang memiliki berbagai fitur. Media ini dapat menggabungkan antara gambar, suara, video dan teks ketika presentasinya dijalankan. Aplikasi *sway* ini bukan merupakan perangkat lunak (*software*) yang harus diinstal terlebih dahulu pada perangkat computer melainkan berupa aplikasi yang berbasis web. Pada aplikasi *sway* guru dapat menambahkan *microsoft form* yang sudah dibuat sebelumnya. Huda (dalam Merliana dkk, 2021) lebih lanjut menjelaskan manfaat dari *microsoft form* yang ada pada aplikasi *sway* adalah dapat memudahkan guru dalam mengolah data seperti absensi atau tugas.

Berdasarkan hasil penelitian dari Merliana dkk (2021) diperoleh informasi bahwasannya penggunaan aplikasi *Microsoft office sway* pada pembelajaran IPS materi ekspor dan impor memperlihatkan minat peserta didik mengalami peningkatan ketika ikut pada proses kegiatan belajar mengajar dengan materi IPS dan menjadi lebih baik dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran konvensional yang sering dilaksanakan guru.

4. Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran yang berbasis Teknologi pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi terhadap Peningkatan Literasi digital

Rupanya perkembangan teknologi saat ini sangatlah berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang sedang kita laksanakan. Hal ini ditandai dengan adanya perubahan paradigma pembelajaran yang menuntut adanya proses pembelajaran berbasis teknologi yang ditandai dengan adanya inovasi pada media pembelajaran yang juga turut memanfaatkan teknologi. Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi sangatlah signifikan seperti yang disampaikan Ali, 2015 (dalam Nafisah, D & Ghofur, A, 2020) bahwa pemanfaatan media pembelajaran dengan berbantuan teknologi dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik supaya memiliki kemauan yang tinggi dalam mempelajari suatu kompetensi tertentu.

a. Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS

Paradigma pembelajaran IPS saat ini rupanya cenderung menjenuhkan dan bersifat tekstual. Rupanya wacana ini pun relevan dengan yang disampaikan oleh Setyanto & Firmansyah (2018) bahwasannya tidak semua peserta didik memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran IPS di sekolah. Jika kita kaitkan dengan tuntutan pembelajaran saat ini, maka sudah seharusnya paradigma pembelajaran IPS relevan dengan pesatnya perkembangan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi ini tentunya memberikan pengaruh terhadap terlaksananya proses pembelajaran baik pada peserta didik sebagai subjek pembelajaran ataupun guru



sebagai perancang dan pengembang media pembelajaran dalam menciptakan iklim pembelajaran yang positif.

Materi IPS yang dikemas dengan menarik melalui penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik terkait proses pemahamannya terhadap materi yang diberikan guru kepadanya. Hal yang demikian dikarenakan media pembelajaran berbasis teknologi menumbuhkan kemauan belajar peserta didik dalam berpartisipasi secara interaktif pada saat belajar. Hal ini sependapat dengan apa yang disampaikan Russell & Hannon, 2012 bahwasannya materi pembelajaran yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh subjek pendidikan untuk dapat memahami materi pembelajaran di atas keberagaman individu dalam suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi tentunya berpengaruh tidak hanya terhadap peserta didik, melainkan berpengaruh pula pada guru selaku pihak yang mengembangkan juga merancang media pembelajaran. Guru dapat mengemas materi IPS yang sebelumnya bersifat tekstual, kemudian dikembangkan menjadi media yang lebih menarik. Adanya teknologi saat ini menjadi suatu peluang bagi guru untuk dapat memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan guru (dalam Anshori, A, 2018), yakni proses belajar mengajar menjadi lebih merangsang kemauan belajar peserta didik, interaktif serta konkret, pengelolaan kegiatan pengajaranpun lebih efisien juga efektif, media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong peserta didik agar dapat secara mandiri belajar atau belajar tidak terbatas ruang maupun waktu sehingga bisa memperbaiki kualitas proses kegiatan belajar mengajar serta menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap proses meningkatkan pembelajaran. Rupanya pengaruh yang dirasakan oleh peserta didik dan guru dapat berpengaruh besar terhadap iklim pembelajaran yang dilaksanakan yakni menciptakan iklim pembelajaran yang positif.

b. Pengaruh Media Pembelajaran berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital

Perkembangan teknologi yang kian berkembang saat ini identik pula dengan lahirnya Era disrupsi (keterserabutan) yang ditandai dengan dikonversikannya hampir semua ranah kehidupan dari manual ke digital termasuk ranah pendidikan. Sekait dengan hal tersebut, Kemristek Dikti (Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi) mengeluarkan gagasan tentang Literasi Baru yang salah satu jenis literasinya ialah Literasi teknologi atau Literasi digital dalam Rapat Kerja Nasional (Rakernas) pada 17 Januari 2018. Wacana ini menjadi suatu bentuk persiapan Indonesia di dalam menyongsong Era disrupsi selain penguatan pada literasi lama. Dalam hal ini, supaya literasi digital sangatlah perlu dimiliki peserta didik. Menurut Bell and Shank, 2008 (dalam Emiri, 2017) menyatakan bahwa Literasi digital merupakan suatu keterampilan dalam memanfaatkan berbagai perangkat teknologi digital, jaringan ataupun alat komunikasi di dalam mencari, menilai, memanfaatkan dan menghasilkan suatu informasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan guru di dalam mengubah paradigma pembelajaran yang menyongsong era disrupsi ini ialah dengan membuat suatu inovasi media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini



dikarenakan pada dasarnya, dalam kegiatan belajar mengajar pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran turut berkontribusi di dalam meningkatkan keterampilan literasi digital peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Misir, 2018 (dalam Rahmah, R, et al, 2021) menyampaikan bahwa kompetensi literasi digital dapat diajarkan ataupun dibentuk pada lingkungan kelas yang menuntut peserta didik untuk menjadi partisipan aktif pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar melalui penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang kemudian dipraktikkan secara langsung sehingga literasi digital peserta didik terus bertambah.

Simpulan dan Saran

Simpulan dari penelitian yang sudah dilaksanakan ialah Paradigma pembelajaran IPS saat ini dapatlah kita ubah melalui penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dilakukan agar pembelajaran relevan dengan pesatnya perkembangan teknologi yang identik dengan munculnya Era disrupsi (keterserabutan). Penggunaan media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS sangatlah beragam yang tentunya selaras dengan materi yang disampaikan guru dan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai. Pemanfaatan media berbasis teknologi dilakukan sebagai suatu upaya guru di dalam mengemas materi pembelajaran IPS menjadi lebih menarik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan nyata, efektif dan efisien serta menumbuhkan motivasi peserta didik sehingga dapat memberikan kemudahan bagi setiap peserta didik dalam proses pemahaman mengenai materi yang sedang dipelajari dan mengarah pada proses belajar yang berpusat kepada peserta didik. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran pun turut berkontribusi di dalam meningkatkan literasi digital peserta didik. Hal ini sangat mungkin terjadi apabila guru di dalam mendesain proses pembelajaran yang menghendaki peserta didik untuk memanfaatkan dan mempraktikkan secara langsung perangkat teknologi yang dijadikan sebagai penunjang kegiatan belajar berbentuk suatu media. Pada dasarnya dalam rangka meningkatkan literasi digital peserta didik haruslah didukung dari segi pemanfaatan perangkat teknologi sebagai medianya dalam proses kegiatan belajar mengajar pada materi IPS.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti mengajukan sejumlah saran, yaitu (1) Perlu dikembangkannya beragam media pembelajaran berbasis teknologi khususnya dalam pembelajaran IPS sehingga dapat secara tidak langsung mengubah paradigma pembelajaran IPS yang cenderung menjenuhkan dan bersifat tekstual, (2) Ketersediaan perangkat teknologi di seluruh sekolah yang ada di Indonesia perlu menjadi salah satu prioritas utama dalam APBD setiap pemerintah daerah karena masih banyak sekolah notabeneanya memiliki perangkat teknologi yang kurang memadai, (3) Perguruan tinggi khususnya dalam ranah pendidikan haruslah dapat mencetak calon-calon guru yang memiliki literasi teknologi yang mumpuni, kreatif dan inovatif di dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.



Daftar Rujukan

- Ahsani, E, L, F, et al. (2021). Penguatan Literasi Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. Elementary School :Jurnal Pendidikan dan Pembelajaranke-SD-an, volume8(2), 228-236.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/1115/1116>
- Anshory, A. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya, volume 2(1), 88 – 100.
<http://publikasi.stkipgri-bkl.ac.id/index.php/CC/article/view/70/114>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. Jurnal Teknik Komputer, volume 2(1), 116-121.
<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/369/278>
- Basori, M. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, volume 1(2), 75-87.
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/211/141>
- Emiri, O, T. (2017). Digital Literacy Skill among Librarians in University Libraries in the 21st Century in Edo and Delta States, Nigeria. Internasional Journal of Library and Information Services (IJLIS), volume 6(1), 37-52.
<https://www.igi-global.com/article/digital-literacy-skills-among-librarians-in-university-libraries-in-the-21st-century-in-edo-and-delta-states-nigeria/181686>
- Firmadni, F. (2020). Media Pembelajaran berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. KoPeN Konferensi Pendidikan Nasional, volume 2(1), 93 – 97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh. Jurnal Pesona Dasar, volume 3(4), 22-33. <http://www.e-repository.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7538/6205>
- Kemendikbud. (2018). Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah. Jakarta :Kemendikbud
<https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20Nomor%2037%20Tahun%202018.pdf>
- Prehanto, A, et al. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. Indonesian Journal of Primary Education, volume 5(1), 32-38.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/33696/15360>
- Putri, N, W. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah. LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature, volume 1(1), 1 – 16.
<https://lisania.iainsalatiga.ac.id/index.php/lisania/article/view/1160/752>
- Merliana, A, et al. (2021). Penggunaan Aplikasi Sway sebagai Media Pembelajaran IPS SD Mengenai Materi Kegiatan Ekspor dan Impor. Indonesian Journal of Primary Education, volume 5(1), 23-31.



- <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/35381/15253>
Muliastri, N. K. E. (2019). Penguatan Literasi Baru (Literasi Data, Teknologi, dan SDM/Humanisme) pada Guru-Guru Sekolah Dasar dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, volume 2(2-1), 88-102.
<http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/354/343>
- Nafisah, D & Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, volume 1(2), 144 – 152.
<https://ejournal.umri.ac.id/index.php/eduteach/article/view/1985/1205>
- Rahmah, R, et al. (2021). Pengembangan Media Interaktif Tema “Sehat Itu Penting” untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, volume 6(1), 70 – 78.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/14388/6324>
- Rahmad.(2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna :Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, volume 2(1), 67-78.
<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/742/648>
- Resnatika, A, et al. (2018). Peran Infografis sebagai Media Promosi dalam Pemanfaatan Perpustakaan. *Jurnal Kajian Informasi&Perpustakaan*, volume 6(2), 183 – 196.
<http://journal.unpad.ac.id/jkip/article/view/15440/9179>
- Russel & Hannon. (2012). A Cognitive Load Approach To Learner-Centered Design of Digital Instructional Media and Supporting Accessibility Tools. *Journal of Educational Technology System*. Sage Journal, volume 56(1), 78 – 88.
<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1071181312561116>
- Setyaningsih, et al. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, volume 20(2), 144-156.
<http://103.114.35.30/index.php/didaktis/article/view/4772/2829>
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, volume 7(2), 121-125.
<https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/2505/1773>
- Suhada, I. (2017). *Konsep Dasar IPS*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sukmanasa, E., et al. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *JPSD*, volume 3(2), 171–185.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2138/2701>
- Suwarto. (2013). *Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suwarto. (2016). The Biology Test Characteristic of 7th Grade by The Period of The Odd Term. *Jurnal Penelitian Humaniora*. 17(1), 1-8.
- Windyani, T, et al. (2018). Penggunaan Media pembelajaran Gambar Fotografi pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa sekolah Dasar. *JPSD*, volume 4(1), 91 – 101.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2776/2370>

