

PERSPEKTIF KURIKULUM IPS SEKOLAH DASAR ERA DIGITAL

Roni Rodiyana¹, Wina Dwi Puspitasari²

^{1,2}Universitas Majalengka

e-mail: ¹ronirodiyana@gmail.com, ²winad1211@gmail.com

ABSTRAK

Dengan terus berkembangnya teknologi dan informasi maka berbanding lurus dengan berkembangnya permasalahan yang membutuhkan penyelesaian dengan pemikiran tingkat tinggi. Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam seluruh mata pelajaran khususnya pada pembelajaran IPS di SD. Pendidik perlu memerhatikan kurikulum, pendekatan, model, strategi, dan metode pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi media sosial yang sering digunakan peserta didik dalam kesehariannya. Perspektif masa depan sering dikaitkan dengan kurikulum rekonstruksi sosial, yang menekankan kepada proses mengembangkan hubungan antara kurikulum dan kehidupan sosial serta direlevansikan dengan perkembangan teknologi informasi. Kurikulum harus dirancang dengan program yang dapat diterima untuk semua, namun tetap disesuaikan dengan perkembangan talenta peserta didik. Sistem pembelajaran di era digital ini dianggap bisa lebih efisien dalam memberikan pembelajaran kepada siswa dengan memanfaatkan teknologi BSE, Cakap, Cisco Webex, Edmodo, Google Suite for Education, Kelas Pintar, Kipin School 4.0, MejaKita, Office 365 Education, Quipper School, Ruangguru, Rumah Belajar, Sekolahmu, Zenius Education, serta digital storytelling. Teknologi tersebut jika disinergikan dengan lingkungan pendidikan maka akan menakjubkan sebab peserta didik akan lebih semangat belajar dan merasa menerima sokongan terhadap keperluan-keperluan yang mereka butuhkan.

Kata Kunci: Digital, IPS, Kurikulum, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pada tahun 2030 Indonesia akan diperkirakan memiliki bonus demografi yaitu banyaknya anak muda yang terampil. Hal ini ini menjadikan Indonesia punya banyak potensi sumber daya manusia yang sangat produktif, perlu dipahami jika ini semua pengelolaannya tidak baik maka bonus demografi ini akan banyak memunculkan masalah jika negara Indonesia tidak mempersiapkannya dengan sebaik-baiknya. Jika pengelolaannya tidak baik maka bonus demografi ini akan memicu kehancuran bangsa. Tentu saja ini akan menjadi masalah yang membawa kegagalan dalam kesejahteraan dan keadilan. jika melihat kondisi hal tersebut maka Indonesia harus mempersiapkan peserta didik atau generasi anak-anak yang terampil dalam segala hal, serta mempunyai jiwa yang inovatif dalam menguasai berbagai ilmu pengetahuan yang diikuti dengan kemampuan penguasaan teknologi sehingga peserta didik ini ketika mereka terjun ke masyarakat mampu dan siap bersaing dalam era dunia global ini.

Kedepannya para peserta didik harus menguasai berbagai macam kompetensi, kerja keras, keterampilan untuk bersinergi, serta memiliki sikap problem solver dimana banyaknya masalah yang semakin tidak bisa dihindarkan, serta banyak perubahan yang signifikan. Penguasaan keterampilan atau kompetensi ini perlu ada dalam diri seorang peserta

didik untuk memecahkan berbagai masalah yang ada di lingkungannya. Di era digital ini berbagai macam informasi lebih terbuka, tetapi pada kenyataannya memunculkan sikap yang ortodok karena mereka sulit berkolaborasi dengan orang lain dan selalu menyalahkan pendapat orang lain jika tidak sesuai dengan pendapatnya. Sikap seperti ini yaitu arogan, skeptis, budaya *negatif thinking* malah justru semakin marak di lingkungan masyarakat.

Jika melihat masalah di atas maka bangsa ini harus membangun dunia pendidikan yang lebih kooperatif dan adaptif terhadap era digital ini. Pendidikan pada hari ini harus dibangun dengan mengedepankan sisi kemanusiaan dan pendidikan harus mampu menjamin kegiatan pendidikan yang inovatif serta membuat peserta didik menjadi nyaman. Kemudian harus memfasilitasi semua potensi setiap peserta didik yang memiliki keseimbangan kognitif, afektif, serta psikomotorik. Kemudian mental peserta didik yang memiliki kemampuan kerja keras, kerja cerdas dan kerja tuntas. Kegiatan pendidikan ke depannya harus melihat dari konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara yang disesuaikan dengan kondisi pada era digital saat ini.

Melihat masalah yang ada pada saat ini dimana dunia sedang dihadapkan kepada lahirnya era digital yang serba canggih dengan berbagai macam dinamikanya serta masalahnya yaitu hadirnya berbagai macam media baru berupa teknologi informasi serta kecerdasan buatan, maka sepatutnya pendidikan di negara ini perlu beradaptasi dengan perkembangan era digital. Kemudian sekolah harus dibangun dengan lingkungan yang inovatif yang mengedepankan aspek psikologis siswa seperti membangun rasa bahagia, senang, serta berdaya saing tinggi.

Di dalam era digital ini, setiap orang harus berbenah diri supaya tidak kalah dalam persaingan, kita menghadapi suatu era baru, era digital yang membutuhkan *disruptive regulation*, *disruptive culture*, *disruptive mindset*, dan *disruptive marketing* (Kasali, 2017). Dunia telah sangat berubah di berbagai bidang, meliputi perkembangan teknologi komunikasi, munculnya generasi milenial, kebutuhan pola pikir eksponensial, *corporate mindset*, model bisnis disruptif, dan era *internet of things*. Jika melihat perubahan yang terjadi dalam masyarakat pada saat ini, hal ini pun terjadi pada lingkungan pendidikan. Pada saat ini pendidikan yang konvensional sudah mulai ditinggalkan seperti guru yang selalu mengandalkan ceramah. Di lingkungan pendidikan kita sudah mulai menggunakan teknologi yang inovatif dalam membangun sebuah proses pembelajaran, ini merupakan suatu tantangan bagi pendidik untuk mampu bergerak dan berinovasi serta terampil dalam membelajarkan setiap materi kepada peserta didik. Hal-hal yang inovatif belum mampu diikuti oleh dunia pendidikan kita termasuk pembelajaran IPS yang masih dikatakan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan era digital ini.

Pendidikan IPS sebagai ujung tombak pembangunan warga negara harus mampu menyesuaikan dengan kemajuan era digital yang sedang berkembang sangat pesat. Titik masalahnya adalah bagaimana pendidikan IPS di sekolah dasar ini bisa membangun sumber

daya manusia yang mampu mengambil peran dalam strategi era digital sehingga posisinya secara akademis tidak tertinggal dan mampu membangun rasa cipta karya untuk menyesuaikan dengan perubahan era digital yang sangat pesat ini. Hal ini merupakan sebuah tantangan yang sudah ada di depan mata dan harus secepatnya ditanggapi bersama secara cepat tepat dan inovatif untuk bisa membentuk peserta didik yang bisa menyelaraskan dengan era digital ini, kemudian bisa membangun kepercayaan diri untuk berkreasi serta bersaing, berkompetisi dengan kondisi dunia yang serba terbuka sehingga peserta didik mampu menguasai secara teknologi, mental, keteguhan diri dalam menghadapi era digital yang bisa saja memunculkan berbagai macam masalah terutama masalah masa depannya yang mulai terancam jika peserta didik tersebut tidak memiliki kemampuan, kompetensi, keterampilan untuk menghadapi era digital ini.

Pada abad ini ditandai dengan era perubahan yang sangat cepat, namun disertai serba ketidakpastian. Khusus perubahan sosial akan memengaruhi kurikulum pendidikan. Karena itu dalam menyusun kurikulum harus diperhatikan perubahan sosial pada abad ini yang begitu dinamis karena mengikuti perkembangan era digital yang serba kompleks. Secara sempit kurikulum diartikan sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus dipelajari siswa untuk memperoleh ijazah. Sementara itu, dalam pandangan yang luas, kurikulum tidak hanya dibatasi pada sejumlah mata pelajaran yang lebih banyak menekankan pada isi, akan tetapi meliputi semua pengalaman belajar yang dilakukan pihak sekolah untuk memengaruhi perkembangan pribadi siswa ke arah yang lebih positif sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat merupakan hal-hal yang harus segera ditanggapi dan dipertimbangkan pada pengembangan kurikulum IPS di sekolah dasar. Kondisi masa sekarang dan yang akan datang memerlukan persiapan peserta didik yang memiliki kompetensi multidimensional. Tujuan kurikulum IPS di sekolah dasar tidak hanya untuk menumbuhkan kesadaran mental akan tanggung jawab atas hak-haknya sendiri, dan kewajiban terhadap masyarakat, bangsa, dan negara. Tetapi bagaimana pembelajaran IPS di sekolah dasar ini bisa diintegrasikan dengan konten digital untuk menerapkan teori, konsep, dan prinsip sosial sains dalam meneliti pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah sosial yang sebenarnya terjadi di masyarakat sehingga mampu untuk melatih keterampilan siswa baik keterampilan fisik mereka, kemampuan berpikir dalam menilai informasi secara kritis, serta menjadi melek digital.

Pada era digital ini kegiatan belajar-mengajar akan berubah total. Ruang kelas mengalami evolusi dengan pola pembelajaran digital yang memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, beragam, dan menyeluruh. Fungsi pendidik lebih mengajarkan kepada nilai-nilai etika, budaya, kebijaksanaan, pengalaman hingga empati sosial, karena nilai-nilai itulah yang tidak dapat diajarkan oleh mesin. Pengajaran nilai-nilai etika, budaya, kebijaksanaan,

pengalaman, empati sosial atau yang sering disebut dengan pendidikan karakter ini harus diberikan pada seluruh mata pelajaran yang dipelajari siswa, terutama pada pembelajaran IPS di SD. Maka dari itu kurikulum IPS di sekolah dasar perlu dikemas dengan pembelajaran yang berbasis literasi digital supaya mengedepankan pendidikan karakter yang terarah kepada keterampilan sosial baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pernyataan ini juga dipertegas dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan tidak hanya menekankan kepada kemampuan kognitif seseorang saja, melainkan juga karakter peserta didik yang meliputi sikap, etika dan moral dari peserta didik.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: 1) Bagaimana perkembangan IPS di era digital?; 2) Bagaimana kurikulum IPS SD di Indonesia?; 3) Pembelajaran IPS SD seperti apa yang relevan dengan perkembangan teknologi pada era digital?

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, atau penelitian yang obyek penelitiannya digali melalui beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedi, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen) (Syaodih, 2009). Penelitian kepustakaan atau kajian literatur (*literature review, literature research*) merupakan penelitian yang mengkaji atau meninjau secara kritis pengetahuan, gagasan, atau temuan yang terdapat di dalam tubuh literatur berorientasi akademik, serta merumuskan kontribusi teoritis dan metodologisnya untuk topik tertentu (Farisi, 2010). Fokus penelitian kepustakaan adalah menemukan berbagai teori, hukum, dalil, prinsip, atau gagasan yang digunakan untuk menganalisis dan memecahkan pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Adapun sifat dari penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni penguraian secara teratur data yang telah diperoleh, kemudian diberikan pemahaman dan penjelasan agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

PEMBAHASAN

1. Perspektif Pendidikan IPS di Era Digital

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan

konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta keyakinan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya (Tjokrodihardjo, 2003). Untuk mencapai maksud dan tujuan pembelajaran siswa perlu dibekali dengan empat dimensi program pendidikan IPS yang komprehensif, meliputi dimensi pengetahuan, dimensi keterampilan, dimensi nilai dan sikap, dan dimensi tindakan, dimana dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2011).

Maka dari itu, semenjak dini pendidikan IPS wajib diberikan kepada anak-anak agar saat dewasa mampu menjadi warga negara yang berguna bagi nusa dan bangsa. Pada zaman ini banyak ditemui siswa-siswa yang memiliki kompetensi atau pengetahuan yang baik tentang IPTEKS, namun sangat sulit menemukan siswa yang memiliki pengetahuan dan karakter yang baik tentang IPTEKS. Dalam proses pendidikan budaya dan karakter bangsa, secara aktif peserta didik mengembangkan potensi dirinya, melakukan proses internalisasi, dan penghayatan nilai-nilai menjadi kepribadian mereka dalam bergaul di masyarakat. Pengembangan budaya dan karakter bangsa hanya dapat dilakukan dalam suatu proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa.

Karakter berkaitan dengan pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral (Dantes, 2014). Karakter yang baik terdiri atas pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan berbuat kebaikan, atau kebiasaan pikiran, kebiasaan perasaan dalam hati, dan kebiasaan berperilaku yang baik. Apabila nilai-nilai karakter sudah mampu dimaknai dan diimplementasikan oleh peserta didik, tentunya peserta didik akan mampu memilih dan memilah informasi-informasi yang benar dan tepat di era digital ini, sehingga informasi-informasi yang ada di era digital tidak langsung dipercayai begitu saja tanpa ada pembuktian terlebih dahulu. Selain itu, dengan implementasi dari nilai-nilai karakter akan mampu membuat interaksi sosial peserta didik menjadi lebih baik dan sesuai dengan hakikat manusia sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup tanpa adanya orang lain.

Dalam situasi persaingan yang ketat ini, teknologi menjadi salah satu yang tidak dapat diabaikan. Keberadaan teknologi informasi telah menghapus batas-batas geografi, menghasilkan inovasi-inovasi baru yang tidak terlihat, dan tanpa disadari telah mengubah cara hidup, memengaruhi tatanan hidup dan bahkan mengganti sistem yang ada. Munculnya inovasi aplikasi teknologi *startup* seperti Uber, Gojek, Grab dan lain-lain akan menginspirasi lahirnya aplikasi sejenis dibidang pendidikan. Misalnya MOOC, singkatan dari *Massive Open Online Course* serta AI (*Artificial Intelligence*) dimana dua-duanya ini merupakan terobosan baru di era digital seperti saat sekarang ini yang dirancang untuk melakukan pekerjaan yang spesifik dalam membantu

keseharian manusia, serta melakukan pencarian informasi yang diinginkan sekaligus menyajikannya dengan cepat, akurat, dan interaktif.

Para pendidik mengajarkan IPS hendaknya mampu menggunakan dan memanfaatkan aplikasi media sosial yang sering digunakan peserta didik dalam kesehariannya. Misalnya membuat grup WA kelas, dan dalam grup tersebut guru *open class* atau memberikan materi kepada siswa, sehingga siswa dapat bertanya lewat komunikasi dan permasalahan ruang, jarak dan waktu dalam belajar dapat diatasi. Pembelajaran seperti ini dapat menunjang pembelajaran mereka dan tidak hanya digunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat untuk pendidikannya. Hal tersebut menitikberatkan kepada kemampuan siswa untuk berpikir kritis, mampu menghubungkan ilmu dengan dunia nyata, menguasai teknologi informasi, berkomunikasi dan berkolaborasi (Freitas and Yapp, 2005). Mampu menguasai teknologi informasi di dunia modern ini akan berdampak pada pembelajaran yang akan optimal sehingga oleh karena itu siswa perlu melek secara digital seperti halnya rekan-rekan lain mereka di seluruh dunia (Jones & Westhuizen, 2013).

Dalam berbagai kajian referensi bahwa hal yang menyangkut keterampilan peserta didik abad 21 salah satunya adalah *information media and technology skills*. *Information media and technology skills* (keterampilan teknologi dan media informasi) meliputi *information literacy*, *media literacy* dan *information and communication technology literacy*. Deskripsi Keterampilan teknologi dan media informasi adalah sebagai berikut:

- a. Literasi informasi: siswa mampu mengakses informasi secara efektif (sumber informasi) dan efisien (waktunya); mengevaluasi informasi yang akan digunakan secara kritis dan kompeten; menggunakan dan mengelola informasi secara akurat dan efektif untuk mengatasi masalah.
- b. Literasi media: siswa mampu memilih dan mengembangkan media yang digunakan untuk berkomunikasi.
- c. Literasi ICT: siswa mampu menganalisis media informasi; dan menciptakan media yang sesuai untuk melakukan komunikasi.

Penjelasan di atas, menyiratkan bahwa pendidikan IPS bertumpu kepada kemampuan literasi yang berbasis pada sains dan teknologi, yang dalam dunia pendidikan menyebutkan dengan pendidikan berbasis pada teknohumanistik. Pendidikan teknohumanistik merupakan pendidikan yang mentransformasikan *sains-teknologi* dan *nilai-nilai keadaban* yang didasarkan pada prinsip-prinsip *dasar harkat kemanusiaan* (Dantes, 2014). Dalam pelaksanaannya pendidikan teknohumanistik mengacu pada pendidikan sains teknologi yang berlandaskan karakter, harkat dan martabat kemanusiaan yang kuat.

Di era digital pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan

bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup. Pencapaian keterampilan tersebut dapat dicapai dengan penerapan pendekatan, model, strategi, metode pembelajaran IPS yang sesuai dari sisi penguasaan materi dan keterampilan. Dalam setiap situasi guru harus menggunakan teknologi untuk memperhebat belajar siswa, untuk fokus pada pemikirannya, untuk membantu siswa menghadapi materi primer yang lebih kompleks dan masalah yang lebih bermakna, untuk menumbuhkan demokrasi keterampilan dialog dan debat. Ini adalah hal-hal yang diyakini sangat penting, dan teknologi itu dapat dengan kuat mendukung untuk meningkatkan pembelajaran IPS (Tally, 2007).

2. Kurikulum IPS SD

Dalam dunia pengajaran, seorang pendidik tidak akan lepas dari apa yang disebut dengan kurikulum, silabus dan rencana pengajaran. Kurikulum yang merupakan patokan materi utama sangatlah penting peranannya. Oleh karena itu seorang pendidik yang baik hendaknya mengetahui seluk-beluk kurikulum itu sendiri. Kurikulum tidak hanya dibatasi pada sejumlah mata pelajaran yang lebih banyak menekankan pada isi, akan tetapi meliputi semua pengalaman belajar yang dilakukan pihak sekolah untuk memengaruhi perkembangan pribadi siswa ke arah yang lebih positif sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Kurikulum dapat dilihat dalam tiga dimensi yaitu sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai rencana (Sukmadinata, 2008). Dalam kurikulum sebagai ilmu dikaji teori, konsep, model, asumsi, dan prinsip-prinsip dasar tentang kurikulum. Kurikulum sebagai sistem, bagaimana kedudukan kurikulum dalam hubungannya dengan sistem-sistem lain, seperti sistem manajemen, layanan siswa, dan lain-lain. Dalam kurikulum sebagai sistem, tercakup komponen-komponen kurikulum, kurikulum sebagai jalur, jenjang, jenis pendidikan, manajemen kurikulum, dan sebagainya. Kurikulum sebagai rencana merupakan dimensi kurikulum yang paling banyak dikenal baik oleh para pelaksana kurikulum, seperti guru, kepala sekolah, pengawas, maupun masyarakat. Kurikulum ini merupakan kurikulum tertulis atau dokumen kurikulum menjadi pedoman atau acuan bagi para pelaksana kurikulum dalam proses pembelajaran.

Dalam menyongsong era informasi modern, kualitas manusia ditandai dengan kemudahan memperoleh informasi, menganalisis informasi, dan mendayagukannya untuk memecahkan masalah kehidupan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perubahan yang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa merupakan hal-hal yang harus segera ditanggapi dan dipertimbangkan pada pengembangan kurikulum jenjang pendidikan dasar. Era kurikulum masa depan harus informatif berarti kurikulum juga mempelajari cara-cara mempergunakan alat informasi komputer, karena dengan komputer anak didik dapat mengakses informasi-informasi yang mereka perlukan. Komputer juga dapat dipakai untuk mencari

informasi ilmu dari bahasa asing karena kesanggupannya untuk menterjemahkan ke dalam bahasa yang dimiliki siswa. Karena itu supaya kurikulum itu informatif maka pelajaran dan penggunaan komputer dimasa depan harus ditingkatkan.

Pengalaman belajar peserta didik dibuat untuk membantu siswa mampu berpikir induksi, deduksi dan menganalisis. Pengalaman belajar memberikan murid peluang untuk menggunakan pengetahuan secara bermakna bagi mereka membuat keputusan dan untuk membentuk pemikiran kritis, kreatif, dan futuristik, serta menyelesaikan masalah. Dalam konten kurikulum juga harus dimasukkan bagaimana siswa mulai belajar tentang prosedur perencanaan, beberapa type heuristik yang berhubungan dengan informasi, prosedur mengendalikan stres akibat cepatnya perubahan. Jadi mereka diajak bukannya hanya berpikir kritis tentang masa depan, tapi juga bagaimana cara membatasi antara pikiran yang logis dan tidak logis.

Perspektif masa depan sering dikaitkan dengan kurikulum rekonstruksi sosial, yang menekankan kepada proses mengembangkan hubungan antara kurikulum dan kehidupan sosial, yang menekankan kepada proses mengembangkan hubungan antara kurikulum dan kehidupan sosial, politik, dan ekonomi masyarakat. Setiap individu harus mampu mengenali berbagai permasalahan yang ada di masyarakat yang senantiasa mengalami perubahan yang sangat cepat.

Dalam kurikulum IPS SD keadaan yang tidak bisa diprediksi antara lain perubahan sosiobudaya yang terjadi pada masyarakat karena masyarakat yang cenderung pluralistik sehingga kurikulum masa depan mungkin lebih banyak berkaitan dengan realisme, ethnicisme, dan sexism. Sejalan dengan masyarakat yang menjadi bermacam ragam budaya dan etnik, maka harus lebih banyak lagi pelajaran tentang pendidikan global, multi kultural, dan internasional. Pada kurikulum baru mungkin saja akan ditemui materi-materi baru seperti pelajaran metacognition, transductive thinking, manajemen, dan lainnya. Pelajaran baru terfokus mungkin berurusan dengan kelaparan, penyakit, banjir atau akibat konsekuensi sosial ekonominya. Pelajaran baru mungkin memasukkan geografi dari laut, sampai universal, juga sosiologi kejahatan atau asalnya terjadi konflik dan lebih banyak lagi ke dalam kurikulum. Sejalan dengan pelajaran formal yang asli, kekomplekkan dan tantangan dari perubahan serta bagaimana menyampaikannya tidak pernah akan berakhir. Kurikulum harus dirancang dengan program mendevaluasi keunikan masing-masing individu dalam model yang dapat diterima untuk semua, namun tetap disesuaikan dengan perkembangan talenta anak didik. Malah harus dipikirkan bagaimana memodifikasi sekolah agar cocok dengan anak didik dari pada menuntut anak didik yang harus berubah mencocokkan dengan sekolah.

Tugas pendidik mempersiapkan bermacam program pilihan dan alternatif seperti program karir yang banyak dan program perkembangan keterampilan dini. Menyadari hal demikian, maka keputusan yang diambil oleh pendidik harus lunak, komunikatif dan dapat

diterima (*liquid, flexible, adaptable*). Demikian maka keputusan dibuat terbuka dengan memberikan beberapa opsi sambil menyusun dan mereview perencanaan yang telah dibuat, karena kalau terjadi kegagalan akan memberikan resiko terbuka biaya yang tinggi. Seperti halnya dalam pendidikan jika suatu kurikulum dibuat dengan keputusan yang salah dan tidak memenuhi kebutuhan peserta didik, maka akan menimbulkan masalah sosial baru, misalnya sebagai pengangguran baru.

3. Pembelajaran IPS SD Berbasis Teknologi Pada Era Digital

a. Pembelajaran IPS SD berbasis Literasi digital

Situasi pandemi ini seketika mengubah khususnya sektor pendidikan yang melibatkan begitu banyak aktivitas fisik bersifat rutin seperti pertemuan tatap muka di kelas dan lain sebagainya. Namun demikian, berbagai aktivitas rutin ini terhambat karena untuk meminimalisasi penyebaran Covid-19. Melihat fenomena ini, maka penerapan metode *e-learning* menjadi suatu keniscayaan dan pilihan terbaik bagi dunia pendidikan. Berbagai institusi pendidikan saat ini mulai memanfaatkan teknologi dan menerapkan sistem pembelajaran *online* serta mengoptimalkan media pembelajaran untuk menunjang aktivitas pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik baik berupa elektronik maupun non elektronik untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, membangkitkan motivasi belajar, membuat konsep yang abstrak menjadi konkret, dapat memperjelas penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti objek yang tidak dapat dibawa langsung ke dalam kelas dapat ditampilkan melalui media. Ada beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran agar optimal diantaranya adalah efektivitas, relevansi, efisiensi, dapat digunakan, dan kontekstual.

Media sebagai alat bantu guru dalam mengajar haruslah mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan untuk peserta didik. Landasan dasar pendidikan yang baik adalah mengakomodir literasi digital dalam pembelajaran yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, kemudian guru perlu mengidentifikasi penerapan literasi digital ini apakah berhasil atau tidak dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik, lalu guru secara cermat menyusun prinsip dan pendekatan yang efektif kedepannya untuk dibelajarkan kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan (Martin, 2008). Literasi media dalam studi sosial dapat mempromosikan pemahaman dan apresiasi siswa tentang peran yang dimainkan media dalam membentuk dan menyebarluaskan pandangan khusus dunia. Guru harus memahami pendidikan literasi media dan harus berupaya mengintegrasikan ke dalam

ruang kelas. Pemahaman guru tentang peran dan tempatnya dalam kurikulum, dan implikasi dari pandangan-pandangan ini untuk pengembangan dan pelatihan kurikulum (Stein & Prewett, 2009).

Ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, kelompok media penyaji, dan media objek, serta media interaktif berbasis komputer. Media digital untuk *e-learning* IPS dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran asal sesuai dengan materi yang diajarkan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Media digital dalam pembelajaran IPS SD merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti sosial media pembelajaran, multimedia pembelajaran, software pembelajaran baik yang berbayar ataupun gratis, jurnal, buku elektronik, serta media pembelajaran sejarah berbasis elektronik seperti virtual museum, film dokumenter, dan aplikasi pembelajaran berbasis *mobile smartphone*. Cakupan media digital sangat luas karena melibatkan berbagai bentuk teknologi digital dan teknologi informasi. Media digital yang dapat digunakan oleh guru untuk *e-learning* IPS diantaranya sebagai berikut:

- 1) BSE adalah aplikasi resmi tidak berbayar, sebuah program dari Departemen Pendidikan Indonesia yang dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik SD yang dapat diunduh melalui *smartphone* dan tablet. Dengan adanya aplikasi BSE peserta didik mudah mendapat informasi, terjamin dan dapat dipertanggung jawabkan karena sudah sesuai dengan tingkatan sekolah dan anjuran dari Kemendikbud.
- 2) Cakap sebagai salah satu pemain ed-tech di Indonesia, menyediakan online platform sebagai alternatif kegiatan belajar mengajar di Indonesia. Dengan menggunakan metode interaksi dua-arah, yang didukung oleh teknologi, Cakap mengembangkan solusi layanan untuk pendidikan, atau biasa disebut Education As A Service (EAAS).
- 3) Cisco Webex Guru akan mengajar seperti biasa melalui video termasuk berbagi konten presentasi dan berinteraksi dengan papan tulis digital melalui layar komputer/*smartphone*. Selain itu, Cisco Webex juga menyediakan ruang kelas digital berbasis messaging, sehingga guru dan murid dapat tetap berdiskusi dan berbagi materi melalui fitur group chat di Cisco Webex Teams.
- 4) Edmodo merupakan platform pembelajaran berbasis jejaring sosial yang dapat digunakan oleh guru, murid serta orang tua murid. Dengan menggunakan edmodo guru dapat membentuk kelas virtual berdasarkan pembagian kelas seperti yang ada di sekolah, guru dapat mengirim tugas, kuis serta langsung mengirim nilai dengan mudah. Pembelajaran IPS dengan menggunakan edmodo dapat memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materi, tugas serta ujian, tugas atau ujian yang diberikan juga dapat ditentukan waktunya untuk menjawab. Edmodo juga memberikan berbagai macam fitur seperti *library*

yang dapat digunakan guru untuk mengunggah bahan ajar, *assignment* digunakan untuk memberikan tugas secara online, dan fitur-fitur lainnya.

- 5) Google Suite for Education menyediakan fitur-fitur untuk membantu siswa dan guru melakukan aktivitas belajar-mengajar di mana pun dan kapan pun, baik secara online maupun offline. Salah satu fitur yang dimaksud misalnya Classroom. Guru bisa membuat “kelas” yang diikuti oleh siswa-siswanya. Dalam “kelas” tersebut, guru bisa melakukan percakapan tertulis, memberikan tugas, memberikan penilaian, bahkan streaming video.
- 6) Kelas Pintar merupakan salah satu penyedia sistem pendukung edukasi di era digital yang menggunakan teknologi terkini untuk membantu murid dan guru dalam menciptakan praktik belajar mengajar terbaik. Dengan menghadirkan personalisasi dashboard untuk Siswa, Guru, dan Orang tua, Kelas Pintar berisi materi kurikulum 2013 yang disajikan dengan interaktif.
- 7) Kipin School 4.0 hadir dalam aplikasi yang berisi ebook, video, latihan soal dan bacaan literasi, yang bisa diunduh gratis lewat smartphone dan tablet berbasis android dan iOS, juga PC yang berbasis Windows 10.
- 8) MejaKita penyajian materi dilakukan secara tematis dan dilengkapi forum diskusi yang bisa dimanfaatkan untuk tanya jawab. MejaKita menyediakan materi pembelajaran yang gratis dan cukup lengkap, serta ribuan catatan yang sudah diunggah oleh murid-murid di komunitas pelajar di seluruh Indonesia. MejaKita mendukung siswa yang harus belajar di rumah untuk tetap dapat berdiskusi PR, soal dan tugas, serta berbagi catatan dan materi pembelajaran lainnya.
- 9) Office 365 Education mencakup fitur Word, Excel, PowerPoint, OneNote, Microsoft Teams, plus alat ruang kelas lainnya. Dengan layanan ini, guru dan murid bisa menciptakan ruang kelas yang terus terkoneksi secara online.
- 10) Quipper School menawarkan cara belajar inovatif untuk proses belajar mengajar. Platform ini mudah mendukung guru untuk mengelola tugas dan pekerjaan rumah yang lebih efektif. Sehingga, guru dapat mengenali kekuatan dan kelemahan siswa lebih mudah.
- 11) Ruangguru membuka sekolah online ruang guru gratis melalui aplikasi ruang guru, sebagai bentuk dan upaya ruang guru dalam menjawab tantangan belajar yang dihadapi siswa-siswi di Indonesia di tengah darurat kesehatan penyakit covid-19.
- 12) Rumah Belajar merupakan aplikasi belajar daring yang dikembangkan oleh Kemendikbud dengan tujuan untuk menyediakan alternatif sumber belajar dengan pemanfaatan teknologi. Terdapat berbagai fitur seperti Sumber Belajar, Laboratorium Maya, Kelas Digital, Bank Soal, Buku Sekolah Elektronik, Peta Budaya, Karya Bahasa dan Sastra, serta fitur lainnya yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa secara gratis.

- 13) Sekolahmu menyediakan live streaming mata pelajaran dengan jenjang yang telah disediakan. SekolahMu menumbuhkan kompetensi pada semua dan setiap anak di berbagai usia dan jenjang. SekolahMu menjadi simpul kolaborasi ratusan sekolah dan organisasi yang telah dikurasi untuk berkarya, menyediakan program-program kurikulum yang sesuai kebutuhan.
- 14) Zenius Education menggratiskan akses ke video pembelajaran di seluruh platformnya untuk memudahkan akses para siswa belajar di rumah secara mandiri dan mempersiapkan diri menghadapi Ujian Nasional (UN).

b. Pembelajaran IPS berbasis Konten Digital

Perkembangan teknologi yang cepat memengaruhi cara seseorang membuat, menyajikan, dan mendapatkan informasi. Kebanyakan pendidik tidak memiliki kemampuan untuk mengenali konten berkualitas atau konten yang ditulis dengan baik. Konten dengan visibilitas rendah, konten yang tidak ditulis dengan baik, dan konten yang tidak memiliki kontribusi positif kepada masyarakat atau konten yang sulit diakses karena tidak memenuhi standar kelayakan teknologi informasi, adalah diduga sebagai masalah dengan banyaknya konten yang tidak berkualitas.

Konten yang sering ditemukan di internet tidak semua memiliki visibilitas yang baik, konten tidak mudah diidentifikasi oleh mesin pencari seperti Google. Ini adalah karena konten digital hanya digitalisasi konten tradisional, tanpa menerapkan sistem penulisan yang benar untuk mesin pencari untuk mengenali. Hal-hal lain, penulisan yang tidak tepat, kurangnya pemahaman tentang teknologi digital, dan kurangnya literasi media, menyebabkan rendahnya kualitas konten digital saat ini.

Agar pendidik menjadi siap untuk berurusan dengan teknologi dan untuk mengatasi kegunaan konten digital maka konten digital harus berisi beberapa elemen, seperti: pilar pendidikan studi sosial, penulisan, pengetahuan, media digital, mesin pencari optimasi. Konten berkualitas rendah tidak dapat dikenali oleh mesin pencari Google. Robot Google Explorer akan memetakan informasi di berbagai situs web di virtual alam semesta (Sulianta, 2019). Google memiliki sejumlah mekanisme dalam algoritmanya untuk keperluan pengindeksan yang tujuannya adalah untuk meningkatkan pencarian ketepatan. Google menggunakan robot yang dikenal sebagai Googlebot (spider web) yang bertugas menjelajahi setiap halaman web tanpa berhenti. Saat memasukkan kata kunci di kotak pencarian, algoritma google akan mencari yang paling relevan konten pada indeks penelusuran Googlebot. Beberapa pertimbangan konten pada indeks penelusuran Googlebot yaitu: judul halaman web, tautan, pembaruan konten, peringkat halaman, kata-kata pada konten web, kesetaraan kata dengan kata kunci, mode ejaan, kualitas konten.

IPS ditujukan untuk mendidik kewarganegaraan yang baik, yaitu membina siswa untuk menjadi warga negara yang mengetahui hak dan kewajiban mereka, yang juga memiliki tanggung jawab atas kesejahteraan bersama seluas-luasnya, lalu untuk membina siswa. Mengintegrasikan IPS ke dalam Model Konten digital adalah upaya untuk menerapkan teori, konsep, dan prinsip sosial sains untuk meneliti pengalaman, peristiwa, gejala, dan masalah sosial yang sebenarnya terjadi di masyarakat sehingga mampu untuk melatih keterampilan siswa baik keterampilan fisik mereka, dan kemampuan berpikir dalam menilai informasi secara kritis serta menjadi melek digital.

Siswa yang dibina melalui IPS tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan berpikir yang tinggi, tetapi siswa diharapkan memiliki kesadaran dan tanggung jawab yang tinggi untuk diri mereka sendiri dan lingkungan mereka. Para siswa sebagai bagian dari masyarakat harus dapat melibatkan diri dalam kehidupan masyarakat baik sebagai warga negara yang menyadari tanggung jawab dengan menampilkan perilaku, tindakan, dan tindakan yang penuh makna untuk kebaikan bersama. Pada akhirnya, mereka diharapkan menjadi warga negara yang kompeten sebagai hasil dari studi sosial.

Berdasarkan uraian di atas, tidak ada standar yang dapat digunakan dalam pembuatan model konten digital yang baik, konten digital diperlukan untuk memandu dan memberikan kontribusi positif bagi siswa dan masyarakat digital, serta literasi media. Penjelasan ini hanya sebagai referensi dalam menciptakan konten digital yang berkontribusi terhadap literasi digital.

c. Pembelajaran IPS SD dengan Digital *Storytelling*

IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial, juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan merupakan program pendidikan sosial pada jalur pendidikan sekolah (Winataputra, 2003). Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Sementara itu, ruang lingkup dari mata pelajaran IPS meliputi aspek manusia, tempat, dan lingkungan, waktu, keberlanjutan, dan perubahan, sistem sosial dan budaya, serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

IPS di sekolah dasar disampaikan secara terpadu, pendidikan IPS di SD telah mengintegrasikan bahan pelajaran dalam satu bidang studi. Hingga sekarang, bahwa buku-buku IPS untuk SD telah memasukkan setidaknya lima sub bidang studi, yakni sejarah, geografi, politik, hukum, dan ekonomi. Pengembangan kurikulum PIPS untuk sekolah dasar telah cukup lama dikembangkan. Format sistemnya lebih matang dibandingkan kurikulum PIPS untuk

tingkat SMP. Namun semua hal itu harus direlevansikan dengan kemajuan zaman yang berbasis teknologi informasi.

Saat ini teknologi informasi melalui media teknologi berbasis komputer sudah menjadi kebutuhan hidup. Para guru tidak boleh ketinggalan dengan perkembangan teknologi informasi berbasis komputer ini, guru perlu menguasainya supaya dapat merubah kejenuhan belajar siswa dan memudahkan tercapainya tujuan dalam mempelajari IPS. Akan banyak sekali keuntungannya apabila para guru dapat menguasai teknologi informasi komputer yang dapat dikembangkan menjadi media, dengan media komputer guru dapat menjelaskan materi IPS tidak berdasarkan buku lagi.

Apabila guru dapat mengoptimalkannya dalam pembelajaran IPS dimungkinkan para siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran, siswa dapat diajak memahami permasalahan yang ada di masyarakat secara kontekstual ditunjang dengan sumber belajar di masyarakat berupa peristiwa atau fakta-fakta sosial atau data-data yang ada di lingkungan siswa, siswa dapat lebih mudah menjawab permasalahan sosial secara afektif dan ikut memecahkan permasalahan sosial yang dibahas dalam pelajaran, siswa tidak lagi harus menghafal pelajaran secara *textbook* tetapi lebih ditekankan pada bagaimana menyelesaikan persoalan sosial dengan tindakan yang lebih konkrit. Permasalahan dalam pembelajaran IPS dapat diatasi dengan penggunaan teknologi berbasis komputer salah satunya yaitu *digital storytelling*. Implementasi *digital storytelling* akan memberikan suasana pembelajaran yang menarik, inovatif, menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi-materi IPS.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif masih tetap berlangsung dan perlu dikembangkan pada Sekolah Dasar. Salah satunya yang dilakukan pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan mengembangkan *digital storytelling* atau yang dikenal dalam bahasa indonesia sebagai dongeng digital. penggunaan *digital storytelling* bagi pembelajaran IPS, yang salah satu tujuannya adalah mengembangkan aspek afektif siswa, pada siswa SD akan memberikan makna bahwa IPS sebagai mata pelajaran yang mampu untuk meningkatkan perasaan siswa diantaranya tentang penerimaan, respon, penilaian, dan pembangunan karakter. Kurikulum Pendidikan IPS harus memuat bahan pelajaran yang sesuai dengan tujuan institusional dan tujuan pendidikan nasional. Di dalamnya hendaknya berisikan bahan yang memungkinkan siswa untuk berpikir kritis.

Digital storytelling dihasilkan dari penggunaan komputer dalam menciptakan sebuah cerita dengan cara memanipulasi dan memodifikasi konten, yang dapat berupa suara, teks, atau gambar bergerak (Boa, 2008). *Digital storytelling* merupakan suatu strategi penggunaan program aplikasi komputer untuk menceritakan suatu cerita dimana menceritakan suatu topik dilihat dari

sudut pandang tertentu. Sesuai dengan namanya, maka digital story berisi gabungan antara gambar, teks, suara (narasi dan lagu) dan *web publishing*.

Kegiatan pembuatan *digital storytelling* sebenarnya adalah proses pembelajaran, mulai dari menemukan ide cerita sampai menyusunnya menjadi suatu kisah yang mengajak merenungkan sesuatu. Kisah ini dapat menjadi sebuah pengetahuan tentang kehidupan pendidik, dan disajikan bagi peserta didik dalam bentuk yang menarik serta mudah dipahami. Pada akhirnya hal tersebut adalah sebuah proses membangun dialog yang komunikatif dengan siswa, sekaligus sebagai upaya membangun makna bersama. Dengan begitu, *digital storytelling* menjadi media ekspresi mengenai kehidupan dan realita sosial.

Digital storytelling merupakan film yang bersifat personal dan berdurasi pendek yang menggunakan gambar-gambar dan narasi untuk menyampaikan sebuah kisah yang sederhana. Umumnya, *digital storytelling* berdurasi 2 - 3 menit dan menggunakan sekitar 30 gambar atau foto digital. *Digital storytelling* bisa juga dibuat dengan gambar bergerak (film atau video klip), namun dengan foto atau gambar diam pembuatannya lebih mudah. Gaya bercerita *digital storytelling* dapat berupa cerita yang lucu, sedih, informatif, menghibur, dan lain-lain. *Digital storytelling* daya tariknya adalah cerita dan gambarnya berasal dari masyarakat itu sendiri. Tentunya akan lebih menimbulkan suatu kesan tersendiri bagi pembuatnya dan masyarakat yang ikut menikmati hasil karya ini.

Di dalam media ini terdapat pesan moral dan gambar-gambar nyata kehidupan sehari-hari yang dapat menstimulus aspek afektif serta aspek psikomotorik siswa. Disinilah peran sebuah media digital, yaitu sebagai alat untuk dapat menarik perhatian siswa akan sebuah pesan pembelajaran yang bermakna dalam hidupnya. Media yang menarik akan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran sehingga prestasi belajar meningkat. Selain itu, media yang sarat akan pesan moral dan penayangan kehidupan sehari-hari dapat sebagai media guru dalam mendidik siswa sebagai generasi muda bangsa. Gurupun dapat mengajarkan keterampilan berpikir dan bertindak dalam menyelesaikan masalah-masalah sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.

KESIMPULAN

IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan, psikologis, serta keyakinan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Dari sejak dini pendidikan IPS wajib diberikan kepada anak-anak dengan memperhatikan pendekatan, model, strategi, metode pembelajaran dengan menggunakan dan memanfaatkan aplikasi media sosial yang sering digunakan peserta didik dalam kesehariannya. Seorang pendidik tidak akan terlepas dari kurikulum, silabus, dan

rencana pengajaran. Kurikulum tidak hanya dibatasi pada sejumlah mata pelajaran yang lebih banyak menekankan pada isi, akan tetapi meliputi semua pengalaman belajar yang dilakukan pihak sekolah untuk memengaruhi perkembangan pribadi siswa ke arah yang lebih positif sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan.

Kurikulum dapat dilihat dalam tiga dimensi yaitu sebagai ilmu, sebagai sistem, dan sebagai rencana. Kurikulum merupakan pedoman atau acuan bagi para pelaksana kurikulum dalam proses pembelajaran sehingga kurikulum masa depan harus informatif dan penggunaan komputer dimasa depan harus ditingkatkan. Perspektif masa depan sering dikaitkan dengan kurikulum rekonstruksi sosial, yang menekankan kepada proses mengembangkan hubungan antara kurikulum dan kehidupan sosial, yang menekankan kepada proses mengembangkan hubungan antara kurikulum dan kehidupan sosial, politik, dan ekonomi masyarakat. Dalam kurikulum IPS SD keadaan yang tidak bisa diprediksi antara lain perubahan sosiobudaya yang terjadi pada masyarakat karena masyarakat yang cenderung pluralistik sehingga kurikulum masa depan mungkin lebih banyak berkaitan dengan realisme, ethnicisme, dan sexism.

Pada kurikulum baru akan ditemui materi-materi baru seperti pelajaran metacognition, transductive thinking, manajemen, dan lainnya. Kurikulum harus dirancang dengan program mendevaluasi keunikan masing-masing individu dalam model yang dapat diterima untuk semua, namun tetap disesuaikan dengan perkembangan talenta anak didik. Sistem pembelajaran di era digital ini dianggap bisa lebih efisien dalam memberikan pembelajaran kepada siswa seperti BSE, Cakap, Cisco Webex, Edmodo, Google Suite for Education, Kelas Pintar, Kipin School 4.0, MejaKita, Office 365 Education, Quipper School, Ruangguru, Rumah Belajar, Sekolahmu, Zenius Education, serta Digital *Storytelling*.

DAFTAR PUSTAKA

- Boa, Ana. (2008). Making News With Digital Stories: Digital Storytelling as A Forma of Citizen Journalism-Case Studies Analysis in the U.S, UK, and Portugal”. *Prisma Journal*.
- Dantes, Nyoman. (2014). *Buku Ajar Landasan dan Inovasi Pembelajaran*. Singaraja: Pascasarjana Undiksha.
- Fadhilah, Inas Nisrina., Rodiyana, Roni., & Febriyanto, Budi. (2019). Pentingnya Model Pembelajaran TGT Berbantu Lego Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Halaman 1306-1314*.
- Freitas, S. de, & Yapp, C. (2005). *Personalizing Learning in the 21st century*. Stafford: Network Educational Press.
- Halimah, Noviyanti., Rodiyana, Roni., & Cahyaningsih, Ujiati. (2019). Pentingnya Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* Dalam Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Pages 577-584*.
- Jones, Glenda. & Westhuizen, Duan. (2013). Digital Literacy in the 21st Century: Fact or Fiction?. *Research Gate, 12-17*.

- Kurino, Yeni Dwi. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui *Predict Observe Explain*. *Jurnal THEOREMS*, Vol. 4, No.1, hal. 1-6.
- Martin, Allan. (2008). *Digital Literacies: Concepts, Policies and Practices*. Die Deutsche Bibliothek.
- Nahdi, Dede Salim., & Cahyaningsih, Ujiati. (2019). Keterampilan Guru SD Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Social, Humanities, And Educational Studies (Shes): Conference Series, Jilid 2, Terbitan 1, Halaman 57-63*.
- Nurmayanti, Yanti., Rodiyana, Roni., & Haryanti, Yuyun Dwi. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa dengan Menggunakan Media *Flashcard*. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, Halaman 300-305.
- Purnomo, Halim., Mahpudin., & Sunanto, Liyana. (2020). Pengelolaan Kelas Belajar di Era 4.0. *Jurnal Elementaria Edukasia, Jilid 3, Terbitan 1*.
- Puspitasari, Wina Dwi., & Rodiyana, Roni. (2019). Bahan Ajar Inquiry Saintifik Untuk Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, Volume 5, Issue 2*.
- Riyanto, Robi., Yanto, Ari., & Yuliati, Yuyu. Urgensi Metode *Role Playing* Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Halaman 617-621*.
- Rodiyana, Roni., & Ansori, Yoyo Zakaria. (2020). Implementasi Metode *Role Playing* Dalam Upaya Menumbuhkan Sikap Kepemimpinan Demokratis Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia, Jilid 3, Terbitan 1*.
- Rosidah, Ani., & Yonanda, Devi Afriyuni. (2019). Penggunaan Film Dokumenter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Halaman 190-202*.
- Sapriya. (2011). *Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Saputra, Dudu Suhandi., & Susilo, Sigit Vebrianto. (2019). Penerapan Media Big Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Halaman 1510-1515*.
- Stein, Laura. & Prewett, Anita. (2009). *Media Literacy Education in the Social Studies: Teacher Perceptions and Curricular Challenges*. Teacher Education Quarterly, Winter.
- Sukmadinata, N.S. (2008). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulianta, Feri., Dkk. (2019). Digital Content Model Framework Based on Social Studies Education. *International Journal of Higher Education, Vol. 8, No. 5*.
- Syaodih, Nana. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tally, Bill. (2007). Digital Technology and the End of Social Studies Education. *Theory and Research in Social Education Spring 35, no. 2, 305-321*.
- Tjokrodihardjo. (2003). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share*. Jakarta: Kencana.
- Winataputra, Udin S. (2003). *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Banten: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.