

## Model Pembelajaran IPS berbasis Society 5.0

Rizki Ananda<sup>1\*</sup>, Liza Marsyalia<sup>1</sup>, Hikmah<sup>1</sup>, Meli Safitri<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

\*Corresponding Author: [rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id](mailto:rizkiananda@universitaspahlawan.ac.id) [lizamarsyalia@gmail.com](mailto:lizamarsyalia@gmail.com),  
[hikmahhikmah064@gmail.com](mailto:hikmahhikmah064@gmail.com), [melisafitrimeli3@gmail.com](mailto:melisafitrimeli3@gmail.com)

### Article History

Received : April 07<sup>th</sup>, 2026

Revised : April 27<sup>th</sup>, 2026

Accepted : May 16<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** Perkembangan teknologi di era Society 5.0 menuntut adanya transformasi dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS perlu dirancang agar lebih adaptif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep, karakteristik, keunggulan, tantangan, serta solusi dalam penerapan model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka. Data diperoleh dari berbagai sumber literatur seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan teknik deskriptif dengan menginterpretasikan berbagai temuan yang diperoleh. Hasil kajian menunjukkan bahwa model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 mengintegrasikan teknologi digital dengan pendekatan pembelajaran seperti Problem-Based Learning, Project-Based Learning, Blended Learning, dan Collaborative Learning. Model ini mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital peserta didik. Selain itu, inovasi guru melalui penggunaan media pembelajaran digital seperti e-book, Learning Management System (LMS), komik digital, dan media berbasis game turut mendukung efektivitas pembelajaran. Namun, penerapannya masih menghadapi berbagai tantangan seperti kesenjangan akses teknologi, keterbatasan kompetensi guru, serta masalah etika dan keamanan digital. Oleh karena itu, diperlukan solusi berupa pelatihan guru, penyediaan infrastruktur, dan pengembangan materi pembelajaran berbasis digital. Kesimpulannya, model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih relevan dengan perkembangan zaman.

**Keywords:** Inovasi Pembelajaran, Literasi Digital, Pembelajaran IPS, Society 5.0, Teknologi Pendidikan.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong adanya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dari yang bersifat konvensional menjadi lebih modern dan berbasis teknologi. Hal ini sejalan dengan konsep Society 5.0 yang menekankan integrasi antara teknologi dan kehidupan manusia. Dalam konteks pendidikan, konsep ini bertujuan untuk menciptakan sistem pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Adaptasi ini penting agar proses pembelajaran tetap relevan dengan kebutuhan zaman (Ghazy et al., 2025).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai salah satu mata pelajaran memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap fenomena sosial. IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan sikap dan keterampilan sosial. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPS masih sering dilakukan secara konvensional dan kurang memanfaatkan teknologi. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan kurang kontekstual bagi peserta didik. Akibatnya, minat belajar dan kemampuan berpikir kritis peserta didik belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran IPS agar lebih sesuai dengan perkembangan era digital (Nursyifa, 2019).

Konsep Society 5.0 memberikan peluang besar dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan.

Pembelajaran berbasis Society 5.0 menekankan pada pemanfaatan teknologi seperti internet, media digital, dan data informasi dalam proses belajar (Fricticarani et al., 2023). Selain itu, konsep ini juga mengedepankan pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga mampu mengolah dan memanfaatkannya. Hal ini sangat penting dalam menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Oleh karena itu, integrasi Society 5.0 dalam pembelajaran IPS menjadi suatu kebutuhan yang mendesak.

Penerapan model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar peserta didik. Model ini mengintegrasikan berbagai pendekatan seperti pembelajaran berbasis masalah, proyek, dan kolaborasi dengan dukungan teknologi digital. Selain itu, model ini juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan berpikir kritis peserta didik (Widyawati & Sukadari, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan kajian lebih mendalam mengenai model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis konsep, karakteristik, serta penerapan model pembelajaran tersebut dalam konteks pendidikan dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi keunggulan dan tantangan dalam implementasinya. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPS yang lebih inovatif. Dengan demikian, pembelajaran IPS dapat menjadi lebih relevan dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Pada akhirnya, penelitian ini diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

## **METODE**

Metode penulisan yang digunakan dalam artikel ini adalah metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi pustaka. Metode ini

bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 secara sistematis berdasarkan data dari berbagai sumber ilmiah. Pendekatan kualitatif dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam mengenai konsep, karakteristik, serta implementasi pembelajaran tanpa menggunakan perhitungan statistik (Haryoko et al., 2020). Data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel yang relevan dengan topik Society 5.0 dan pembelajaran IPS. Sumber-sumber tersebut dipilih berdasarkan kesesuaian dengan fokus kajian yang diteliti. Dengan demikian, data yang digunakan memiliki kredibilitas dan relevansi yang tinggi terhadap penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan cara mengkaji dan menelaah berbagai referensi yang telah dipilih. Peneliti mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan konsep Society 5.0, model pembelajaran IPS, inovasi pembelajaran, serta tantangan dalam penerapan pembelajaran berbasis digital. Data yang telah terkumpul kemudian diseleksi, diklasifikasikan, dan disusun sesuai dengan kebutuhan penelitian. Proses ini bertujuan untuk mempermudah dalam melakukan analisis secara terstruktur. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Analisis dilakukan dengan cara menginterpretasikan dan mengaitkan berbagai temuan dari literatur sehingga menghasilkan gambaran yang jelas dan komprehensif. Melalui metode ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi karakteristik, keunggulan, serta tantangan dalam penerapan model tersebut. Selain itu, penelitian ini juga berupaya memberikan alternatif solusi yang dapat diterapkan dalam menghadapi kendala pembelajaran berbasis digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan relevan. Hasil penelitian juga dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan era Society 5.0.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Keterkaitan Society 5.0 dengan Pembelajaran IPS**

Konsep *Society* 5.0 merupakan suatu tatanan masyarakat yang mengintegrasikan teknologi digital dengan kehidupan manusia secara menyeluruh. Dalam konteks pendidikan, khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), konsep ini memiliki relevansi yang sangat kuat. IPS sebagai disiplin ilmu yang mempelajari fenomena sosial harus mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial, ekonomi, dan budaya masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu mengalami transformasi agar tetap kontekstual dan relevan. Transformasi ini bertujuan agar peserta didik mampu memahami realitas sosial berbasis teknologi (Aisyah et al., 2024).

Selain itu, *Society* 5.0 menekankan pada pemecahan masalah sosial melalui pemanfaatan teknologi cerdas. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS yang tidak hanya berorientasi pada pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan sosial dan pemecahan masalah. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis fenomena sosial secara kritis dan memberikan solusi yang inovatif. Dalam hal ini, teknologi menjadi alat bantu yang memperkaya proses pembelajaran. Penggunaan data digital dan informasi real-time memungkinkan pembelajaran menjadi lebih aktual. Dengan demikian, IPS tidak lagi bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif (Suprayitno, 2021).

Perubahan paradigma ini juga menuntut adanya integrasi literasi baru dalam pembelajaran IPS. Literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik. Pembelajaran IPS berbasis *Society* 5.0 mendorong peserta didik untuk tidak hanya memahami informasi, tetapi juga mengolah dan memanfaatkannya. Hal ini penting dalam menghadapi arus informasi yang sangat cepat di era digital. Dengan kemampuan tersebut, peserta didik dapat menjadi individu yang adaptif dan responsif terhadap perubahan sosial. Oleh karena itu, integrasi konsep *Society* 5.0 dalam IPS merupakan suatu kebutuhan.

### **Model Pembelajaran IPS berbasis Society 5.0**

Model pembelajaran IPS berbasis *Society* 5.0 merupakan inovasi dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan perkembangan teknologi dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Model ini dirancang untuk menjawab tantangan perubahan sosial yang semakin kompleks akibat kemajuan digitalisasi. Dalam penerapannya,

pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Teknologi dimanfaatkan sebagai sarana untuk memperkaya sumber belajar dan meningkatkan kualitas interaksi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, model ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih relevan, adaptif, dan bermakna bagi peserta didik (Farman et al., 2025).

Model pembelajaran IPS berbasis *Society* 5.0 dapat dikembangkan melalui pendekatan *Problem-Based Learning (PBL)* yang berfokus pada pemecahan masalah sosial nyata. Dalam model ini, pembelajaran dimulai dengan penyajian masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan peserta didik. Peserta didik kemudian diarahkan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan solusi terhadap masalah tersebut. Pemanfaatan teknologi seperti internet dan platform digital membantu dalam proses pencarian data dan informasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses investigasi peserta didik. Karakteristik utama model ini terletak pada penguatan kemampuan berpikir kritis dan analitis.

Selain itu, pendekatan *Project-Based Learning (PJBL)* juga menjadi karakteristik penting dalam pembelajaran IPS berbasis *Society* 5.0. Model ini menekankan pada pembuatan proyek sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran. Peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk merancang dan menghasilkan produk yang berkaitan dengan permasalahan sosial. Proyek dapat berupa presentasi digital, video edukasi, atau laporan berbasis data. Teknologi digunakan sebagai alat untuk mendukung proses produksi dan publikasi hasil karya. Proses ini tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga keterampilan kolaborasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aplikatif dan bermakna.

Karakteristik lainnya dapat dilihat melalui penerapan *Blended Learning* yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring. Model ini memberikan fleksibilitas bagi peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran. Platform digital digunakan untuk menyampaikan materi, diskusi, dan evaluasi pembelajaran. Sementara itu, tatap muka dimanfaatkan untuk pendalaman konsep dan interaksi langsung. Kombinasi ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih

efektif dan efisien. Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing. Hal ini mencerminkan adaptasi pembelajaran terhadap perkembangan teknologi.

Selanjutnya, pendekatan *Collaborative Learning* juga menjadi bagian penting dalam model ini. Peserta didik didorong untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas atau proyek. Interaksi sosial dalam kelompok membantu dalam pertukaran ide dan pemahaman konsep. Teknologi seperti forum diskusi online atau aplikasi kolaborasi mendukung proses ini. Guru berperan dalam memfasilitasi dan memonitor dinamika kelompok. Karakteristik ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja sama. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya belajar secara individu, tetapi juga secara sosial.

Terakhir, model ini juga mengintegrasikan *Digital-Based Learning* sebagai ciri khas utama Society 5.0. Pembelajaran memanfaatkan berbagai teknologi seperti aplikasi edukasi, media interaktif, dan sumber belajar digital. Peserta didik dilatih untuk memiliki literasi digital dalam mengakses dan mengolah informasi. Selain itu, mereka juga diajarkan untuk menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab. Guru perlu memastikan bahwa penggunaan teknologi tetap terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Karakteristik ini menegaskan bahwa teknologi bukan sekadar alat, tetapi bagian dari ekosistem pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran IPS menjadi lebih relevan dengan tuntutan era digital

Model pembelajaran tersebut memiliki berbagai keunggulan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPS. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuan dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik. Melalui analisis masalah sosial berbasis data, peserta didik dilatih untuk berpikir secara logis dan sistematis. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengevaluasi dan menginterpretasikannya. Hal ini sangat penting dalam menghadapi kompleksitas permasalahan sosial. Dengan demikian, peserta didik menjadi lebih mandiri dalam belajar.

Keunggulan lainnya adalah relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Penggunaan data dan fenomena aktual membuat pembelajaran menjadi lebih kontekstual. Peserta didik dapat melihat langsung keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan kondisi di

lingkungan sekitar. Hal ini meningkatkan motivasi dan minat belajar. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena tidak bersifat abstrak. Peserta didik dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Asmara, 2019).

Model ini juga mendorong pemanfaatan teknologi secara bijak dan produktif. Peserta didik tidak hanya menggunakan teknologi untuk hiburan, tetapi juga untuk belajar. Mereka dilatih untuk mengakses, mengolah, dan menyajikan informasi secara efektif. Hal ini membantu dalam mengembangkan literasi digital yang sangat dibutuhkan di era Society 5.0. Selain itu, model ini juga mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Semua keunggulan ini menjadikan model pembelajaran ini sangat relevan untuk diterapkan (Wahyuni et al., 2025).

### **Inovasi Guru Dalam Pembelajaran IPS di Era Society 5.0**

Teknologi dan pendidikan sudah tidak dapat lagi dipisahkan. Kemajuan teknologi dapat mengubah cara proses pembelajaran yang dianggap kurang efektif dan tidak menimbulkan minat siswa. Untuk menjalankan profesinya secara digital dan berkontribusi pada layanan publik yang baik, diperlukan kemampuan mengelola teknologi yang kuat dan sumber daya manusia yang kompeten dalam bidangnya masing-masing (Tazkia & Safitri, 2024).

Pada dasarnya manusia berperan sebagai suatu sistem sosial dan sebagai masyarakat yang bergerak secara dinamis sepanjang waktu. Perubahan mobilitas membawa tantangan baru di era society 5.0. Untuk mengatasi hal ini diperlukan inisiatif serta terobosan baru. Tantangan tersebut hadir di berbagai bidang, termasuk di bidang pendidikan. Misalnya, guru harus mampu membuat konten pembelajaran yang menarik untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan 6C yakni berfikir kritis (*critical thinking*), komunikasi (*communication*), karakter (*character*), kolaborasi (*collaboration*), kreatif (*creativity*) dan kewarganegaraan (*citizenship*). Untuk itu guru juga harus berperan dalam menciptakan inovasi baru di dalam proses belajar mengajar, terlebih lagi dalam pembelajaran IPS banyak hal-hal yang bisa dieksplorasi, misalnya membuat media pembelajaran IPS yang menarik yang dapat dikembangkan di era society 5.0 yakni sebagai berikut:

1. E-book. Merupakan bentuk buku yang dapat dibuka secara elektronik melalui komputer, laptop atau smartphone. Buku digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun alat elektronik lainnya. sebagai salah satu alternatif media belajar. Berbeda dengan buku konvensional, buku digital dikenal bersifat ramah lingkungan, dapat memuat konten multimedia di dalamnya, memungkinkan penyajian informasi dengan lebih interaktif dan menarik. E-book lebih konkret dan memungkinkan pembelajaran bersifat individual sebab tidak tergantung pada informasi yang diberikan pendidik, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat dan minatnya, pembelajaran lebih terarah, dapat memberikan pengetahuan langsung hasil dari membaca, memungkinkan pemberian informasi yang lebih luas kepada peserta didik.
2. Learning Management System (LMS). Merupakan aplikasi software yang dapat mendistribusikan materi pembelajaran dan memungkinkan peserta didik dan pendidik saling berkolaborasi untuk memonitori pembelajaran seperti memberikan materi dan evaluasi, mengecek perkembangan yang dicapai siswa dalam mengerjakan materi dan tes secara jarak jauh atau online. LMS dapat diakses oleh peserta didik kapanpun dan dimanapun. Materi ajar pada LMS dapat berupa Paduan multimedia, video, serta tampilan interaktif yang membuat pendidik lebih bebas dalam mengkombinasikan materi ajar. Hal ini membuat peserta didik juga merasa tidak bosan dalam belajar karena materi yang diberikan tidak monoton. Dalam LSM pendidik juga bisa melakukan video *conference* sehingga dapat membuat interaksi pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran lebih interaktif.
3. Komik Digital. Merupakan media untuk mengungkapkan gagasan dengan berbagai animasi, ilustrasi gambar, dan kuis yang didigitalisasikan dan dijadikan sebuah media pembelajaran dimana melalui komik digital ini dapat menyisipkan konten Pendidikan didalamnya. Berbeda dengan komik cetak format dari komik digital bisa diakses diperangkat elektronik sehingga lebih mudah diakses, praktis, tahan lama, dan terjangkau. Penggunaan media komik digital dalam pembelajaran akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam berfikir dengan membaca dan memahami melalui ilustrasi gambar serta membuat pendidik mampu mengaktifkan proses belajar didalam kelas baik secara online maupun offline.
4. Media pembelajaran berbasis game. Merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai game yang interaktif yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada menang dan kalah dan tentunya didalamnya terdapat bahan pembelajaran. Melalui tampilan gambar, animasi, suara, serta game yang interaktif. Bermain dapat meningkatkan dan mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan pada fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf. Saat ini sudah banyak game yang dikembangkan melalui teknologi dan jaringan berupa aplikasi yang didalamnya sudah terkandung bahan pembelajaran. Contohnya seperti kahoot, duolingo, wordwall, monopoli, dan lain sebagainya sehingga para pendidik dapat memanfaatkannya dengan baik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Meningkatkan kualitas dan citra pembelajaran IPS menuju era masyarakat 5.0 diharapkan dapat dicapai melalui pengembangan lingkungan belajar yang mendukung pendekatan pengajaran dan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran serta menghasilkan proses pembelajaran bermakna dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran bermakna dalam pembelajaran IPS pada akhirnya akan memperbaiki.

### **Tantangan Pembelajaran IPS Berbasis Digital**

Pembelajaran IPS berbasis digital memang membuat pembelajaran lebih interaktif sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Akan tetapi penerapan pembelajaran berbasis digital mengalami tantangan yang perlu menjadi perhatian agar efektivitas dan relevansinya tetap terjaga. Berikut beberapa tantangan yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran IPS berbasis digital. Yang pertama, kesenjangan akses digital. Era globalisasi membuat inovasi teknologi semakin berkembang pesat dan mudah diakses. Akan tetapi sangat disayangkan di beberapa daerah Indonesia masih belum

terakses dengan teknologi yang memadai, misalnya internet, komputer, dan perangkat lainnya. Keterbatasan ini membuat terjadinya ketimpangan dalam hal kualitas Pendidikan. Negatifnya, peserta didik yang tidak dapat mengakses teknologitersebut akan mengalami tertinggalan. Kesenjangan digital ini membuat siswa menjadi terhambat dalam mendapatkan pengalaman pembelajaran yang seimbang dan merata (Fatmawati & Ningsih, 2024).

Tantangan yang kedua yakni kelebihan informasi. Persebaran informasi yang tanpa batas membuat siswa banyak yang terjebak dengan informasi yang belum terverifikasi kebenarannya. Oleh karena itu, guru perlu membantu siswa dalam menyaring informasi yang sudah terverifikasi kebenarannya serta mengajarkan literasi digital yang disertai dengan kemampuan berpikir kritis. Tantangan yang ketiga yakni mengenai metode pengajaran. Pemakaian teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran membuat guru harus merubah metode pengajaran mereka. Tentu hal ini menjadi sebuah tantangan karena tidak semua guru paham dan terlatih dalam menggunakan media pembelajaran digital. Guru mesti menyesuaikan metode pembelajaran agar lebih interaktif dengan menggunakan video, game edukasi, dengan tujuan agar materi IPS lebih menarik dan mudah dipahami (Safitri et al., 2024). Kemudian yang keempat, pengembangan keterampilan abad 21. Pembelajaran IPS berbasis digital menuntut siswa untuk bisa terlibat dalam aktivitas yang dapat mengembangkan keterampilan yang relevan di abad 21, misalnya kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. Untuk itu pembelajaran IPS berbasis digital dapat memfasilitasi siswa dengan menerapkan pembelajaran berupa tugas proyek berbasis teknologi digital, eksplorasi informasi secara mandiri melalui platform online, dan lainnya. Akan tetapi yang menjadi tantangannya yakni tidak semua siswa paham untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Guru harus bisa memberikan arahan yang disertai motivasi untuk membuat siswa terus berkembang.

Tantangan yang terakhir yakni berkaitan dengan keamanan dan etika digital. Pembelajaran IPS berbasis digital menggunakan internet sebagai jaringan untuk dapat mengakses ke sejumlah platform pembelajaran digital. Penggunaan internet sangat beresiko jika tidak hati-hati dalam menggunakannya. Resiko tersebut berkaitan dengan keamanan data pribadi,

*cyberbullying*, dan plagiarisme. Dalam penerapan pembelajaran IPS berbasis digital, siswa kerap kali diminta untuk mencari informasi sebanyak banyaknya dari berbagai sumber tanpa adanya batasan. Akan tetapi, pemahaman mereka mengenai etika penggunaan internet atau melindungi privasi mereka secara online masih sangat minim (Amri et al., 2025). Guru dirasa perlu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai tanggung jawab digital dan pentingnya menjaga etika di dunia internet.

### **Solusi Dalam Menghadapi Tantangan Pembelajaran IPS Berbasis Digital**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Baikuna et al., 2024) yang berjudul “Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS”, ada empat solusi yang bisa dilakukan dalam menghadapi tantangan pembelajaran IPS berbasis digital. Pertama, melakukan pelatihan guru. Perlu di pastikan bahwa guru mendapatkan pelatihan penggunaan teknologi untuk mengajar IPS. Mereka harus memahami cara menggunakan perangkat digital yang relevan dengan kegiatan pembelajaran IPS. Kemudian yang kedua Menyediakan Infrastruktur Yang Memadai. Infrastruktur yang memadai misalnya jaringan internet stabil, ketersediaan perangkat keras misalnya laptop, tablet, komputer, menjadi hal yang utama karena jika infrastrukturnya kurang memadai, maka pembelajaran IPS berbasis digital akan sulit untuk dilakukan. Ketiga, pengembangan materi pembelajaran. Ketika akan menerapkan pembelajaran berbasis digital, maka guru harus bisa mengembangkan materi pembelajaran yang akan dipakai secara daring. Guru perlu untuk memikirkan strategi yang tepat untuk menyajikan materi IPS agar menarik dengan menggunakan teknologi, misalnya video, simulasi, atau sumber media digital lainnya. Keempat, Memastikan Interaksi Siswa. Pastikan penerapan pembelajaran IPS berbasis digital dapat membuat peserta didik menjadi antusias dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Upayakan tetap terjadi interaksi antara guru dengan murid walaupun secara online. Penggunaan platform pembelajaran online yang mendukung forum diskusi dan kolaborasi sangat membantu memunculkan interaksi siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Meyanti & Lasmawan, 2023) juga menyebutkan bahwa solusi yang tepat dalam mengatasi tantangan pembelajaran IPS berbasis digital yakni, pertama

memberikan pelatihan kepada guru dengan menjalin kolaborasi dengan pihak luar. Kedua, sekolah harus mampu meningkatkan sumber daya manusia maupun non-manusia agar lebih mudah dalam menghadapi kendala penggunaan teknologi. Ketiga, pentingnya pemberian bantuan berupa perangkat atau akses internet murah bagi sekolah maupun siswa yang kurang mampu menjadi penting agar semua bisa mengakses perangkat pembelajaran digital tanpa halangan. Dari kedua penelitian diatas maka dapat diambil garis besar bahwa solusi yang terbaik dalam mengatasi kendala pembelajaran IPS berbasis digital yakni dengan memberikan pelatihan bagi guru, menyediakan sarana dan prasarana, serta memberikan bantuan kepada sekolah atau siswa yang kurang mampu. Dengan melakukan semua solusi ini diharapkan tidak ada lagi hambatan yang dialami guru, sekolah, maupun peserta didik. Ketika akan belajar menggunakan perangkat digital sesuai dengan tuntutan era society 5.0 saat ini. Perlunya Kerjasama antara pemerintah dengan penyedia layanan perangkat digital menjadi penting untuk pemerataan akses digital di seluruh Indonesia.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa konsep Society 5.0 memiliki keterkaitan yang sangat erat dengan pembelajaran IPS. Integrasi teknologi dalam kehidupan sosial menuntut adanya transformasi dalam proses pembelajaran agar lebih adaptif dan relevan dengan perkembangan zaman. Pembelajaran IPS tidak lagi hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta literasi digital. Dengan demikian, penerapan konsep Society 5.0 dalam pembelajaran IPS menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Hal ini bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dinamika masyarakat modern yang berbasis teknologi. Model pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 memberikan pendekatan yang inovatif melalui berbagai metode seperti *Problem-Based Learning*, *Project-Based Learning*, *Blended Learning*, *Collaborative Learning*, dan *Digital-Based Learning*. Model ini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mendorong keterlibatan aktif peserta didik serta mengembangkan keterampilan abad ke-21. Selain itu, inovasi guru dalam

memanfaatkan teknologi seperti e-book, LMS, komik digital, dan media pembelajaran berbasis game menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Dengan adanya inovasi tersebut, pembelajaran IPS menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, peran guru sangat menentukan dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan era digital.

Namun demikian, penerapan pembelajaran IPS berbasis digital juga menghadapi berbagai tantangan, seperti kesenjangan akses teknologi, kelebihan informasi, keterbatasan kompetensi guru, serta masalah keamanan dan etika digital. Tantangan tersebut perlu diatasi melalui berbagai solusi, seperti pelatihan guru, penyediaan infrastruktur yang memadai, pengembangan materi pembelajaran digital, serta peningkatan interaksi dalam pembelajaran. Selain itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah dan lembaga pendidikan, untuk memastikan pemerataan akses teknologi. Dengan adanya upaya tersebut, diharapkan pembelajaran IPS berbasis Society 5.0 dapat berjalan secara optimal. Pada akhirnya, model pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan generasi yang cerdas, adaptif, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan dalam penyusunan artikel ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar

## REFERENSI

- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran IPS Di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52.
- Amri, H., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2025). Tantangan Pembelajaran IPS Berbasis Digital Diera Society 5.0. *Indonesian Journal On Education (Ijoed)*, 1(3), 288–293.
- Asmara, Y. (2019). *Pembelajaran Sejarah*

- Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120.
- Baikuna, L., Hidayatuloh, M. F., Rizal, M. F., Fitria, N., Anjelina, N. U., Mahendra, M. R. E., Marlina, M., & Nisak, A. Z. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pemanfaatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 2(1), 102–115.
- Farman, F., Chyan, P., Sarwandi, S., Evitasari, A. D., Dayu, D. P. K., Gradini, E., Purba, C., Nugroho, A. Y., Sitepu, R. A. S., & Saufi, M. (2025). Inovasi Dalam Pembelajaran Abad 21. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(2), 44–56.
- Fatmawati, E., & Ningsih, T. (2024). Upaya Membangun Kesadaran Global Melalui Pembelajaran IPS Di Era Revolusi Industri 5.0. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 16(2), 244–252.
- Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56–68.
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi Dan Media Pembelajaran Di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(4), 2974–2997.
- Haryoko, S., Bhartiar, & Arwadi, F. (2020). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Badan Penerbit UNM.
- Meyanti, I. G. A. S., & Lasmawan, I. W. (2023). Tuntutan Digital Literasi Pada Kurikulum Pendidikan IPS. *Media Komunikasi FPIPS*, 22(2), 115–122.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Journal Of Civics And Education Studies*, 6(1), 51–64.
- Safitri, S., Putri Kasandra, D., Inayah, M., & Farhurrahman, O. (2024). Tantangan Dan Peluang Dalam Pembelajaran IPS Di Era Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 88–99.
- Suprayitno, E. (2021). Strategi Meningkatkan Citra Pembelajaran IPS Yang Bermakna Menuju Era Society 5.0. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 19–28.
- Tazkia, H., & Safitri, D. (2024). INOVASI PEMBELAJARAN IPS DI ERA DIGITAL: MENYISIPKAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3116–3121.
- Wahyuni, T., Shakila, Z., Almatasya, S. A. P., & Halim, A. (2025). Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa. *Al-Hasib: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 108–115.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Alat Pembelajaran Kekinian Bagi Guru Profesional IPS Dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series On Social Sciences & Humanities*, 10, 215–225.