



Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi 5.0 dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Al Amin^{1*}, Sutrisno²

^{1,2}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Indonesia

alaminnn181@gmail.com^{1*}, sutrisno@unugiri.ac.id²

Alamat Kampus: Jl. Ahmad Yani No. 10, Jambean, Sukorejo, Kabupaten Bojonegoro

Email korespondensi: alaminnn181@gmail.com

Abstract. :This study aims to determine the role of technology-based learning media 5.0 in improving digital literacy in social studies learning in elementary schools. The presence of the use of learning media in the digital era 5.0 is a place for skills in the use of technology and information with digital-based media in various areas of life, including in the process of learning activities in schools. The development of digital literacy mastery in learning is expected to be a supporter in developing students' abilities and preparing students who are able to face the demands of the times. The research method used is a qualitative research and development method. This research method was chosen to produce certain products and test the effectiveness of these products. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that in the Era Society 5.0 the role of teachers has shifted with the presence of technology. An interesting learning strategy is needed so that teachers have the role they should. There are five learning strategies that can be applied in Era 5.0, namely helping students learn, providing opportunities for students to develop and excel, strengthening character education, being technologically literate, and becoming effective teachers.

Keywords: Digital Literacy, Learning, Technology 5.0

Abstrak:Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran media pembelajaran berbasis teknologi 5.0 dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Hadirnya pemanfaatan media pembelajaran di era digital 5.0 menjadi wadah 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. Metode Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan kualitatif. Metode penelitian ini dipilih untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa adanya Era Society 5,0 peran guru bergeser dengan hadirnya teknologi. Diperlukan strategi pembelajaran yang menarik sehingga guru memiliki peranan sebagaimana mestinya. Adapun lima strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di Era 5,0, yaitu membantu siswa belajar, memberikan kesempatan siswa untuk berkembang dan berprestasi, penguatan pendidikan karakter, melek teknologi, dan menjadi guru efektif.

Kata kunci: Literasi Digital, Pembelajaran, Teknologi 5.0

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memajukan dan mengembangkan suatu bangsa. Pendidikan menjadi sektor terpenting untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas (Arikunto, 2010). Pendidikan merupakan upaya dilakuakn secara sistematis untuk mengembangkan potensi individu serta mempersiapkan setiap individu untuk berperan dalam lingkungan masyarakat. Sistem pendidikan yang baik adalah ketika para murid mendapatkan nilai lebih tinggi di bidang ilmu pengetahuan serta punya keyakinan lebih kuat pada pentingnya pertanyaan saintifik dan lebih cenderung berekspektasi. Penyelenggaraan sistem pendidikan di Indonesia pada umumnya lebih

mengarah pada model pembelajaran yang dilakukan secara massal dan klasikal, dengan banyaknya peserta didik sehingga tidak dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik secara individual di luar kelompok. Sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan pada peserta didik dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada *life skill* yang dikemudian hari dapat menopang kesejahteraan peserta didik itu sendiri untuk keluarganya serta masa depannya dengan kehidupan yang layak di masyarakat (Anitah, 2012).

Pada saat ini Indonesia harus siap memasuki babak baru yaitu manusia sebagai pusat untuk memanfaatkan teknologi yang sering diartikan sebagai era *society 5.0*. Era *society 5.0* merupakan konsep pemecahan masalah sosial menggunakan sistem yang mengintegrasikan ruang fisik dan ruang virtual. Sehingga strategi-strategi yang dapat dikembangkan dalam mempersiapkan para pendidik untuk menghadapi tantangan era *society 5.0* adalah mempersiapkan strategi-strategi untuk membuat inovasi baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Gasong, 2018). Untuk mewujudkan atau mempersiapkan *society 5.0* dalam bidang pendidikan, peserta didik tidak cukup hanya sebatas memahami atau diberikan teori saja. Menanamkan cara berfikir untuk membiasakan peserta didik dalam beradaptasi ke depannya. Beberapa cara berfikir tersebut harus kritis, konstruktif, dan inovatif (Hariyanto, 2015).

Pendidikan menjadi wahana bagi pengembangan generasi milenial (Monovatra, Dkk. 2019). Pendidik merupakan unsur yang sangat penting dalam pendidikan di Indonesia. Sehingga pendidik harus dibekali strategi-strategi yang dapat memanfaatkan teknologi secara lebih baik. Sangat banyak dijumpai di era revolusi industri 4.0 berkembangnya aplikasi-aplikasi yang memberikan pembelajaran yang menarik dan secara tidak langsung efektif mengganti peran guru dalam pemberian ilmu pengetahuan. Inovasi ini ditunjang dengan fasilitas siswa juga yang mendukung untuk mengakses aplikasi dalam kegiatan proses pembelajaran seperi halnya dengan handphone. Saat ini penggunaan handphone pendidik dan siswa mampu mendapatkan pengetahuan secara singkat dan lebih mudah (Arikunto, 2010). Peserta didik lebih mudah belajar dan dalam proses pembelajaran lebih praktis dan efisien. Kemudahan ini harus tetap mengedepankan guru sebagai sumber ilmu pengetahuan yang memaksimalkan teknologi sebagai media perantara. Mempersiapkan era *society 5.0* diharapkan perbaikan mutu dan kualitas pendidik mampu mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi era selanjutnya dan tidak menggeser peran pendidik sebagai mana mestinya (Gasong, 2018)

Pemanfaatan media pembelajaran di era digital menurut (Ahsani, 2021) 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, handphone, komputer dan yang lainnya dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan inovatif sesuai dengan tahap perkembangan serta kondisi peserta didik (Anshory, 2018).

Menurut (Ahsani, 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. Melalui literasi digital setiap pembelajaran pada jenjang sekolah dasar dapat memberikan kontribusi dalam membentuk kemampuan penguasaan literasi digital bagi subjek pendidikan. Pembelajaran tersebut dapat tercermin dari mata pelajaran Pendidikan IPS di sekolah dasar. 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 (Basori, 2016).

Pembelajaran IPS di SD dapat dilibatkan secara aktif untuk menggunakan perangkat atau 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 (Emiri, 2017).

Fakta dilapangan mengungkapkan pembelajaran IPS pada siswa cenderung membosankan karena kebanyakan hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian. 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 (Firmadni, 2020).

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai peningkatan literasi digital melalui pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS di SD. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini ialah melihat peran dari pemanfaatan teknologi 5.0 sebagai suatu media pembelajaran pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan terkait perangkat digital bagi peserta didik khususnya dalam kegiatan belajar mengajar materi IPS SD. Dalam penelitian ini juga diteliti mengenai beragam media pembelajaran berbasis teknologi 5.0 dari berbagai sumber penelitian terdahulu yang dapat menjadi referensi bagi para guru dalam membelajarkan materi-materi dalam lingkup ke IPS jenjang sekolah dasar.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran berbasis teknologi adalah 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 (Dini, 2015) 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 (Firmadni, 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 (Firmadni, 2020).
- 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 (Firmadni, 2020).
- 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 (Firmadni, 2020) .

Literasi Digital

Literasi digital memperoleh makna baru yang mengisyaratkan adanya perluasan menuju literasi baru yang bertautan dengan pentingnya jejaring (networking), kolaborasi, interaksi dan kreativitas yang didukung oleh teknologi. Pendapat di atas dapat disimpulkan literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam mengevaluasi, menemukan, mencetak informasi dan memanfaatkannya dengan bijak, sehat, tepat, cerdas, cermat dan patuh hukum dengan rangka membina interaksi dan komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Literasi digital bisa disebut kecakapan life skills yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, komunikasi dan informasi namun juga kemampuan bersosialisasi, memiliki sikap baik, berfikir kritis, kreatif, memiliki kemampuan dalam pembelajaran dan inspiratif sebagai kompetensi digital (Putri, 2017).

Teori literasi digital ada delapan elemen esensial yang digunakan untuk mengembangkan literasi digital :

- a. Bertanggung jawab secara esensial
- b. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab
- c. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten
- d. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital
- e. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual
- f. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital
- g. Kritis dalam menyikapi konten
- h. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru
- i. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital (Sudjana, 2010).

Pembelajaran IPS

Pembeajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang disingkat IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah “*sosial studies*” di kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya di negaraa-negara barat seperti Australia dan Amerikat. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti : sosiaologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial (Tani, 2022).

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat (Sudjana, 2010). Tujuan tersebut dapat tercapai manakala program-program IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Materi pembelajaran IPS di SD dibagi atas dua bagian, yakni materi sejarah dan materi pengetahuan sosial. Materi pengetahuan sosial meliputi lingkungan sosial, geografi, ekonomi, dan politik/pemerintahan sedangkan cakupan materi sejarah meliputi sejarah lokal dan sejarah nasional. Tujuannya adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dan keterampilan dasar yang akan digunakan dalam kehidupannya serta meningkatkan rasa nasionalisme dari peristiwa masa lalu hingga masa sekarang agar para siswa memiliki rasa kebanggaan dan rasa cinta tanah air (Muhammad, 2017).

Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ani Heryani, 2021 “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran

IPS di SD Kelas Tinggi”. 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 (Heryani, 2021).

Penelitian oleh Nurul Audie (2019), terkait “Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini menjelaskan tentang pemanfaatan media dalam pembelajaran sebagai perantara untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran dirancang sebaik mungkin oleh pendidik agar peserta didik dapat lebih mudah untuk menyerap materi pembelajaran dan juga meningkatkan stimulus peserta didik untuk belajar. Semakin berkembangnya zaman, media pembelajaran juga semakin canggih dari yang menggunakan media tradisional hingga modern seperti sekarang. Penggunaan media pembelajaranpun membantu peserta didik untuk menyerap materi sama dengan yang lainnya sehingga menimbulkan persepsi yang sama antar siswa yang satu dengan yang lainnya dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih maksimal (Audie, 2019).

Penelitian Muhammad Sururudin (2024), terkait “Strategi Pendidik Dengan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Menghadapi Era Society 5.0”. Tujuan kajian ini adalah menjelaskan strategi-strategi pendidik yang dapat di terapkan dalam pemanfaatan media berbasis multimedia. Metode yang diterapkan dalam kajian ini adalah kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data litelatur. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan strategi-strategi pendidik yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan menggunakan media pembelajaran multimedia yang tepat untuk menghadapi era sociaty 5.0. Pendidik tersebut mencakup bagaimana strategi-strategi menghasilkan peserta didik yang aktif menggali, menemukan, berdiskusi, berfikir kritis, dan inovasi (Sururuddin, 2024).

3. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan kualitatif. Metode penelitian ini dipilih untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Alasan peneliti menggunakan metode

R&D adalah karena untuk meningkatkan keefektifan produk dan dapat menciptakan produk baru sebagai media pembelajaran serta menjadikan produk sebagai bekal untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa (Sugiyono, 2017).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui wawancara terhadap guru kelas IV dan melakukan observasi langsung pada siswa Sekolah Dasar. Selain itu peneliti juga mencari informasi bukti fisik dan data (Sugiono, 2011)

Uji keabsahan data pada penelitian ini diukur melalui empat kriteria utama: kredibilitas, yang setara dengan validitas internal dalam penelitian kuantitatif; transferabilitas, yang berkaitan dengan validitas eksternal; dependabilitas, yang mirip dengan reliabilitas; dan konfirmabilitas, yang menunjukkan objektivitas. Kredibilitas menekankan pentingnya hasil penelitian untuk mencerminkan secara akurat fenomena yang diteliti, sedangkan transferabilitas mengacu pada sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan dalam konteks lain. Dependabilitas menilai konsistensi hasil penelitian, dan konfirmabilitas memastikan bahwa hasil penelitian bebas dari bias peneliti dan didasarkan pada data yang ada. Masing-masing kriteria ini membantu dalam membangun kepercayaan terhadap data dan memastikan bahwa penelitian kualitatif dapat memberikan wawasan yang berharga dan dapat dipercaya (Kusumastuti & Khoiron, 2019).

Teknik analisis data pada penelitian ini melalui Teknik analisis data diambil dari data angket para ahli bahasa, ahli media, ahli materi, serta angket respon siswa. Untuk menguji seluruh angket, peneliti menggunakan pedoman skala likert, validator diberikan pilihan respon dengan masing-masing skor yang berbeda (Kusumastuti & Khoiron, 2019).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi 5.0 Dalam Meningkatkan Literasi Digital

Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 5.0 Guru memberikan peranan penting dalam pendidikan di Era Revolusi Industri 5.0. Ada tiga hal penting yang harus dilakukan guru (Wardana R. a., 2023) yaitu menyiapkan siswa untuk mampu menciptakan pekerjaan yang saat ini belum ada, menyiapkan siswa untuk menyelesaikan masalah yang belum ada, dan menyiapkan anak untuk mampu menggunakan teknologi. Untuk mempersiapkan siswa menghadapi Era Revolusi Industri 5.0 bukanlah hal yang mudah. Guru memerlukan strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi siswa untuk berkembang.

Menurut (Hannon, 2012) ada empat pilar strategi pembelajaran di era revolusi industri 5.0 yaitu, *Learning to do* Diharapkan siswa memahami pembelajaran, bukan hanya mengetahui, *Learning to know* Siswa diharapkan tidak hanya sebagai pendengar, namun juga mengimplementasikan informasi yang diperoleh dengan praktik. *Learning to be* Setiap manusia diberikan bakat dan minat berbeda dengan orang lain. Siswa diharapkan mampu menjadi diri sendiri. Mengucap syukur atas segala kelebihan dan kekurangan diri, *Learning to live together* Diharapkan hasil dari pembelajaran, siswa mampu hidup bersama dengan orang lain, mampu menempatkan diri, saling menghormati, dan menghargai. Untuk membangun empat pilar pendidikan tersebut, guru harus meningkatkan kualitasnya dengan memperkaya pengetahuan tentang metode pembelajaran yang tepat.

Guru memiliki peranan besar dalam penanaman pendidikan karakter. Melek teknologi Era Revolusi Industri 5.0 menuntut sebagian besar orang memahami akan arti pentingnya teknologi. Teknologi yang ada memberikan banyak pengaruh yang baik dalam kehidupan. Pemanfaatan teknologi yang tepat dalam pembelajaran memberikan tambahan pengetahuan yang baik kepada guru untuk ditransfer ke siswa. Sebaiknya guru mampu memanfaatkan fasilitas teknologi seperti dengan pencarian bahan ajar yang lebih menarik sehingga siswa bersemangat mengikuti pembelajaran (Setyaningsih, 2020). Selain untuk pencarian bahan ajar, guru bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mendukung pembelajaran dengan cara menjadi *blogger*.

Hal ini akan membantu siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan. Selain itu, siswa mampu mengulang materi yang diberikan guru dimana saja siswa berada dan kapanpun siswa mau. Tentunya didukung dengan fasilitas yang memadai. Guru harus memberikan pengertian kepada siswa untuk menggunakan teknologi untuk hal yang baik. Menjadi guru efektif Guru efektif adalah guru yang selalu berpikir bagaimana cara menjadi lebih baik (Audie, 2019). Guru efektif bukan hanya mengetahui pelajaran, namun bagaimana guru mampu menyampaikan kepada siswa dengan baik. Dengan cara pikir guru mau menjadi lebih baik, guru akan mencari solusi apabila dalam pembelajaran, ilmu yang ditransfer ke siswa belum sepenuhnya dipahami.

Adapun karakteristik guru efektif yaitu (1) memiliki rasa simpati yang tinggi, melayani, dan menganggap bahwa siswa merupakan anak sendiri, (2) ikhlas dalam memberikan ilmu dan tidak meminta balasan dalam bentuk apapun, (3) memberikan tanggung jawab kepada siswa (tugas) berdasarkan porsi setiap siswa, (4) memberikan nasehat apabila siswa melakukan pelanggaran, (5) semua ilmu memiliki kedudukan yang sama, (6) tidak memaksakan siswa untuk mencapai target yang telah ditentukan, (7)

pemberian bahan ajar yang lebih sederhana untuk anak yang belum bisa memahami pelajaran dengan baik (Sururuddin, 2024).

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi 5.0 Dalam Meningkatkan Literasi Digital

Media pembelajaran berbasis teknologi menurut Hasanuddin 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 yang diajarkan melalui penggunaan multimedia interaktif. Pembelajaran berbasis teknologi pada dasarnya mencakup beberapa hal, diantaranya:

a. **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 (Desyandri, 2020) diperoleh hasil bahwa ketercapaian hasil belajar pada materi IPS mengenai perkembangan teknologi transportasi, komunikasi dan produksi mengalami peningkatan melalui penggunaan media ini.

b. **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 (al., 2022) penggunaan media visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. (Arikunto, 2010) melakukan penelitian dengan memanfaatkan media yang berbentuk visual yaitu foto, gambar dan bagan yang berkaitan dengan materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

c. **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. 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 (Ahsani, 2021) 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.

d. Media Pembelajaran berupa Infografis

Infografis ialah penyajian informasi secara visual dalam bentuk grafis (Desyandri, 2020) 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.

e. Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Sway

Menurut (Arikunto, 2010) 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.

Pengaruh Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi 5.0 Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar

Perkembangan zaman memberikan pengaruh besar 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 dalam meningkatkan literasi digital dalam pembelajaran IPS SD 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 (Windiyan, 2018).

Hal ini sependapat dengan apa yang disampaikan (Anshory, 2018) 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 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 (Anshory, 2018).

Dampak perkembangan teknologi 5.0 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) 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 (Heryani, 2021) 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 (Esa, 2008) menyampaikan bahwa kompetensi literasi digital dapat diajarkan ataupun di bentuk 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 dipraktikan secara langsung sehingga literasi digital peserta didik terus bertambah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa peran media pembelajaran berbasis teknologi 5.0 dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar yaitu memberikan materi pelajaran kepada peserta didik secara interaktif dan dapat mengefesiensikan waktu pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Pembelajaran harus 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.

Adanya Era Society 5,0 peran guru bergeser dengan hadirnya teknologi. Diperlukan strategi pembelajaran yang menarik sehingga guru memiliki peranan sebagaimana

mestinya. Adapun lima strategi pembelajaran yang dapat diterapkan di Era 5,0, yaitu (1) membantu siswa belajar, (2) memberikan kesempatan siswa untuk berkembang dan berprestasi, (3) penguatan pendidikan karakter, (4) melek teknologi, (5) Menjadi guru efektif.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, yang dilakukan di Sekolah Dasar maka peneliti memberikan suatu sumbangsi pemikiran pada dunia Pendidikan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, yang dilakukan di SD, maka peneliti memberikan saran bagi guru IPS disarankan sebaiknya menggunakan model dan media pembelajaran inovatif dikelas yang tidak hanya mengukur pengetahuan melainkan dapat mengembangkan keterampilan pembelajaran kontekstual peserta didik sesuai dengan visi dan misi pada mata pelajaran IPS. Ucapan terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu penulis menyusun peneliti ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ahsani, E. L. (2021). Penguatan literasi digital dalam pembelajaran di Sekolah Dasar Indonesia Den Haag. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(2).
- Anitah, S. (2012). *Media pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Anshory, A. (2018). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1).
- Arafik, M. (2023). *Pembelajaran bahasa Jawa di sekolah dasar berbasis karakter*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Basori, M. (2016). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2).
- Bryant, E. A. (2024). Penggunaan pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) pada pembelajaran matematika siswa kelas III di SDN Karangwono 01 Pati. *Journal on Education*, 5(2).
- Desyandri, A. D. (2020). Peningkatan proses pembelajaran PKN dengan menggunakan model cooperative learning tipe numbered heads together (NHT) di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4).

- Dini, M. D. (2015). *Penggunaan permainan Monopoli sebagai media chemo-edutainment untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada pokok bahasan koloid di kelas XI IPA MAN 2 Model Pekanbaru*. Jakarta: Media Group.
- Emiri, O. T. (2017). Digital literacy skill among librarians in university libraries in the 21st century in Edo and Delta States, Nigeria. *International Journal of Library and Information Services (IJLIS)*, 6(1).
- Esa, B. (2008). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Firmadni, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1).
- Gasong, D. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hannon, R., & Hannon, R. (2012). A cognitive load approach to learner-centered design of digital instructional media and supporting accessibility tools. *Journal of Educational Technology Systems*, 56(1).
- Hariyanto, I. (2015). *Asesmen pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Heryani. (2021). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran IPS di SD kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 2(1).
- Hilman Latief, D. R. (2016). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar (studi eksperimen pada mata pelajaran geografi kelas VII di SMPN 4 Padalarang). *Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(4).
- Husna, A. (2009). *100+ permainan tradisional Indonesia: Untuk kreativitas, dan keakraban*. Jakarta: Andi Publisher.
- Indah Cristiana, D. T. (2021). Pengembangan modul pembelajaran IPA berbasis kontekstual materi suhu dan kalor di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 1(2).
- Kustandi, C. (2023). *Media pembelajaran, manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Muhammad. (2017). Penerapan strategi belajar reciprocal teaching terhadap kemampuan membaca pada siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(2).
- Muslich, M. (2008). *Pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Purwanto. (2019). *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, N. W. (2017). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar Bahasa Arab siswa Madrasah Tsanawiyah. *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 1(1).
- Rasana, I. D. (2009). *Laporan sabbatical leave model-model pembelajaran*. Singaraja: UNDIKSHA.

- Setyaningsih, E. A. (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*, 20(2).
- Suciati. (2015). *Penerapan media Monosa (Monopoli Bahasa) berbasis kemandirian dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Media Press.
- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar proses belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sururuddin, M. (2024). Strategi pendidik dengan media pembelajaran berbasis multimedia untuk menghadapi era Society 5.0. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Susanto, A. (2013). *Teori belajar dan pembelajaran* (Edisi ke-4). Jakarta: Prenada Media.
- Tani, H. D. (2022). Penerapan metode kontekstual untuk meningkatkan hasil belajar dan disiplin belajar siswa pada mata pelajaran PKN kelas V SDN. *Jurnal PAJAR*, 2(3).
- Wardana, R. A. (2023). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardana, R. W. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa dengan model think pair share (TPS) berbantuan Mystery Pics. *Wasis*, 4(1).
- Windiyani, T. E. (2018). Penggunaan media pembelajaran gambar fotografi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*, 4(1)